

A black and white photograph of a desert landscape featuring rolling sand dunes. The dunes are covered in fine, rhythmic ripples, likely created by wind. The lighting creates soft shadows, emphasizing the curves and textures of the sand. The overall mood is serene and vast.

# Nomades

Un canevas pour *Damnés*

Par Najet Berber

## ESPACE-TEMPS

*Nous jouons dans un univers de low-fantasy médiéval s'inspirant librement de la culture sémite : Moyen-Orient, Afrique du Nord, Afrique de l'Ouest, Asie Mineure.*

Deux catégories géographiques : les paysages **majestueux** et **occultes** du **Désert** et les **Citées** **abondantes** et **luxuriantes** de la civilisation.

- **Le Désert** : inhospitalier ; cruel ; secrets occultes ; traces d'antiques civilisations ; petits villages reculés vivant d'agriculture & d'élevage ; tribus nomades loyales aux damnés ; temples maudits ; tombeaux oubliés ; mille et un mystères ; dunes de sables gigantesques ; soleil cruel surplombant les têtes ; plaines de poussière ; animaux étranges et farouches ; paysages fabuleux et inquiétants.
- **La Cité** : civilisation lumineuse ; foisonnante de vie ; science ; géométrie ; astronomie ; eau ruisselle dans les rigoles ; métropoles ; végétation ; bâtiments de pierre ocre ; marchés bariolés ; odorants ; traversées paisibles ; murs blancs ; mosquées-bibliothèques ; dirigées par des sages ; jeunes étudiants ; jardins médicaux suspendus ; fontaines de mosaïques ; châteaux massifs de bronze et aux coupoles faites d'or.

La brève histoire du temps :

- **Préhistoire** : Période oubliée qui recèle le secret des sombres dieux nomades mais dont les réponses ont été dévorées par le Désert.

- **Antiquité** : L'âge d'or des sombres dieux nomades où ils régnaient comme des forces occultes et capricieuses sur les mortels, alors nomades.
- **Moyen-Âge** : Ere lumineuse marquée par la sédentarité des peuples, la religiosité, la science et la connaissance. Abandon des dieux sombres pour l'Architecte.

Trois camps :

- **Les Nomades** : Vivent en **communautés voyageuses**. Gardiens des secrets et des savoirs antiques. Ils sont **fiers** et **honorables**. Ils vénèrent et servent loyalement les Damnés.
- **Les Habitants du Désert** : **Vivent d'agriculture et d'élevage** dans des villages construits dans le Désert. Craignent les Damnés, respectent les Nomades mais accueillent les Citadins. Ils sont **simples** et **dociles**. Vénération incertaine entre l'Architecte et les Dieux Nomades. Synchrétisme possible.
- **Les Citadins** : Vivent dans les **Cités**. Possèdent un savoir et une technologie inconnue mais craignent les mystères et les dangers du Désert. Ils sont **sophistiqués** et **académiques**. Servent l'Architecte et ne croient pas en l'existence des Damnés.

Compléter le Canevas :

- Qui sont les dirigeants de ce monde ?
- Quel peuple ou communauté subit la discrimination de la majorité ? Pourquoi ?



## QUI SONT LES SOMBRES DIEUX NOMADE ?

Appelés « **Damnés** », iels sont des êtres mystiques et occultes assimilés à des divinités qui hanteraient le désert. Durant la période Antique, les Damnés gardaient les mortels dans l'ignorance afin de les garder sous contrôle. Divinisés à tort ou à raison, iels restent des êtres inhumains et immortels dont la société a toujours et sera toujours dysfonctionnelle.

**Aujourd'hui**, l'existence des sombres dieux nomades persiste dans les contes et les légendes d'antan pour avertir les enfants et les étrangers des dangers du désert. Les érudits pensent que les Damnés sont une métaphore du désert et avertissent de l'horreur de la monstruosité humaine sans la salvation de la civilisation.

Le Pacte de Sang des divinités Nomades :

« **Je viendrai en aide des membres de la Tribus Nomade dès qu'ils sont menacés.** »

Compléter le Canevas :

- Quel lieu antique dans le désert est très important pour les dieux nomades ? Pourquoi ?
- Comment les tribus et habitants du désert doivent-ils se comporter face à vous ?
- Comment les damnés se comportent-ils entre eux ?
- Quel symbole vous représente ? Où peut-on le retrouver ?
- Quel phénomène naturel et inquiétant présage votre présence ?

## LE CULTE DE L'ARCHITECTE

Les Citées sont toutes vouées au culte de l'**Architecte** : une entité omnipotente, omnisciente et omniprésente qui a dicté une loi universelle par laquelle tout est Tout. Cette loi est le **Verbe**. L'objectif des adeptes de l'Architecte est d'étudier la nature pour découvrir les indices sur les lois qui façonnent le monde et mettre le Verbe en lumière.

**L'Architecte est une divinité indifférente et amoral.** Les humains sont le résultat de son labeur et leur rôle et de rechercher l'Architecte dans la connaissance.

Le clergé est composé d'imams qui sont nécessairement des érudits, des chercheurs, des savants et des scientifiques. Ils enseignent afin de rechercher le Verbe et la Vérité.

Les trois vertus de ce culte sont l'**Hygiène**, la **Beauté** et le **Savoir**.

Compléter le Canevas :

- L'Architecte est-il un Damné ou une entité négative aux Damnés ? Si Damné, est-ce une information publique chez les Damnés nomades ?
- Quel pouvoir cette religion donne-t-elle aux humains sur les Damnés ? (ex : contrôle de l'esprit, mort définitive, fait taire la Bête, douleur insoutenable, immobilité...) Qui connaît cette information ?
- Quelle superstition devenue tradition permet aux citadins de se protéger des Damnés et de leurs pouvoirs ? Est-elle efficace ?



## TECHNOLOGIE, MÉDECINE & SCIENCE

Nous avons une esthétique médiévale mais la Citée est scientifiquement avancée. En plus des sciences logicoformelles, de bonnes bases en biologie, en astronomie et une maîtrise de l'ingénierie mécanique, les villes ont des mœurs plutôt modernes. Une bonne pratique des règles l'hygiène, un accès au droit civile une alphabétisation plutôt haute auprès des classes moyennes.

### Compléter le Canevas :

- Quelle connaissance occulte les érudits gardent-ils jalousement et que des Damnés pourraient convoiter ? (panacée/élixir de vie ; écritures glyphiques magiques ; arts alchimiques ...)
- Quelle source énergétique futuriste, étrange ou magique est démocratisée dans tous les foyers de la Cité et qui est inconnue ou fascinante pour Damnés nomades ? (électromagnétisme ; moteurs à vapeur ; géolithes lumineux ; énergie solaire ; ...)
- Quelle technologie empruntée au rétro-futurisme est exclusivement accessible à une petite élite et que les Damnés associent à la décadence humaine ? (automates primitifs, ordinateurs mécaniques aux résultats cryptiques ; véhicules volants ; ...)

### Mystère des Damnés :

- Comment devient-on Damnés ?
- Comment un Damné revient-il à la vie ?
- Comment fonctionne la Sentence ?

## MENACES

### Depuis l'arrivée de l'Architecte ...

Avec la sédentarisation des mortels et la croissance du culte de l'Architecte, les Damnés ont perdu en pouvoir et en influence. Petit à petit relégués au rang de vieux mythes antiques, les Damnés ont sombré dans le secret et l'oubli. Au fil des siècles, de nombreux Damnés ont quitté le Désert et la Sentence devint de plus en plus longue. Ne reste plus qu'une poignée de Damnés Nomades pour pérenniser les anciennes traditions et faire respecter les vieux Tabous et les Pactes de Sang, fiers vestiges de leur société passée.

### Les Pèlerins ...

Une branche religieuse venue des Citées a été fondée, il y a quelques décennies, par des individus de pouvoir. Cet organisme a pour objectif de voyager dans le désert pour rencontrer les villageois du désert et les tribus nomades afin de les instruire sur la science et sur la religion. Ce sont les **Pèlerins**.

Depuis très récemment, les Pèlerins ne font plus seulement l'école aux villageois et aux tribus nomades. Des **conflits armés** sont apparus de manière éparse dans le Désert **entre des Pèlerins et des tribus nomades** qui voient les Pèlerins comme une injure à leur mode de vie et à leurs traditions. Cette situation est dangereuse pour les Damnés car cela les oblige à prêter main forte aux tribus nomades, avec le risque d'être Sentenciés (*de manière peut-être définitive*). Soit directement dans le conflit, soit en devenant Paria et obligeant les autres Damnés à les Sentencier.

Coup de grâce à une société d'immortelles en voie de disparaître du monde ? Beaucoup de Damnés pensent que le **respect strict des Tabous** permettra de garder leur existence secrète et leur permettra de survivre, quoi qu'il arrive, quoi qu'il en coûte. La société des Damnés se questionne et reste paralysées face à une inéluctable déchéance.



## Le vent du changement ...

Tout cela est sans compter un **groupuscule de Parias** qui estime qu'ils préfèrent mourir en divinités plutôt que de vivre en rebuts. Prêt.es à s'attaquer à la Cité et à déclencher une guerre totale, ces Parias assument être une menace pour les Damnés en mettant en péril leur secret. Ces Parias jugent que les Damnés mériteraient d'être éradiqué.es si iels sont incapables de défendre leur place divine dans le Désert. Un point de vue qui est secrètement partagé par certain.es Damnés et provoque des dissensions au sein même de la communauté occulte.

## ÉLÉMENTS DÉCLENCHEURS

**Bishara** (messagère des dieux) prévient les protagonistes que les Pèlerins occupent actuellement un village. Sur place, les protagonistes rencontrent **Ghanima** & **Jabira**. Elles acceptent de trahir les Pèlerins pour les accompagner en échange d'informations sur les Damnés. Ces deux Pèlerines érudites souhaitent également déterrer les secrets enfouis des Damnés. Peut-être est-ce la clef pour retrouver la grandeur passée de cette société au bord de l'effondrement ?

**Ibtihal** (déesse des morts) est capturée au cours d'un raid lancé par les Pèlerins sur une tribu nomade. Sur place se trouvait **Izza** (déesse de la fureur) ainsi que **Jabla** (déesse de la force) qui déchaîne la Bête et devient secrètement une Paria. Elle disparaît dans la nature aux côtés de la cheffe rebelle. La disparition des deux sœurs pousse la communauté (*au travers d'Ishraf* ?) dans ses derniers retranchements. Doit-on agir pour éradiquer les Cités ou abandonner l'ancien culte pour devenir Citadin ?

- **La trahison de Bishara ou d'Afra** peut être découverte au travers de la mort d'Islam. La société des Damnés si solidaire n'est plus le noyau dur et solide que l'on pensait. Désormais, la **menace peut venir de l'intérieur**.
- **Bishara peut prévenir les protagonistes de la séquestration de Ibtihal** pour pousser les derniers Damnés à se sacrifier au sauvetage de la déesse funèbre. S'ils réussissent, **Ibtihal** supplie d'être Sentenciée.

## FIGURANTES

Les Notes sont **informatives, non-exhaustives et facultatives**. Elles donnent une idée globale et quelques détails utiles pour interpréter les figurantes et comment les utiliser. Elles peuvent néanmoins être ignorées selon l'avancée de la partie et des besoins narratifs.

### AFRA

(« Terre virginale ») : Bras-droit d'Islam

**JE VEUX** : Trahir Islam et en finir avec le culte des Damnés.

**PARCE QUE** : Islam va mener les tribus à leur perte pour sauver une poignée de monstres indifférents au sort des mortels.

**CE QUE J'AI FAIS** : Collaborer avec Houda pour prendre la place d'Islam.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : S'opposer aux Damnés et revendiquer l'infériorité des Damnés sur l'Architecte.

### NOTE :

Grande et très mince. Parle avec agressivité, toujours sur la défensive. Elle n'aime pas les PJ.

Commence à avoir foi en l'Architecte. Développe peut-être des pouvoirs contre les Damnés ? Elle peut tenter de faire entrer des ouvrages ou des technologies venues des Cités au sein de la tribu ou des villages.

Considère Islam comme une feignante qui ne jure que par ses ancêtres. Parfaite dans son rôle de prêtresse fanatisée. Inutile en tant que dirigeante.



## BISHARA

(« Celle qui guide ») : Héraut des Sombres Dieux Nomades et première cheikha Nomades

**JE VEUX** : La fin des Sombres Dieux Nomades.

**PARCE QUE** : Aime profondément les humains et surtout, les tribus nomades qui se meurent à cause de leur vénération pour les Damnés.

**CE QUE J'AI FAIS** : Rester neutre et aveugle à la souffrance des Damnés. Aider les tribus nomades et vivre une histoire d'amour avec Houda.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Détruire un élément décisif pour le bien de ses désirs.

**LA BÊTE** (Isis) : « *Je veux être partout* » - Protectrice des voyageurs et des tribus nomades.

**Stigmaté** : Des yeux apparaissant sur tout le corps. A cousu ceux qui pouvait être vus. Forment des « cicatrices velues »

### NOTE :

Femme aux yeux bleus clairs. Enrubannée et enroulée d'étoffes larges et colorés. Porte un diadème et se déplace en dromadaire Bardée d'or et de bijoux. Calme et mystérieuse. D'un ton bienveillant et serein.

Aide beaucoup les tribus qu'elle visite souvent. Elle y est connue et appréciée, presque comme une égale. Peut visiter parfois les Cité et y être croisée par les autres protagonistes.

Amoureuses de Houda qu'elle fréquente parfois dans un village du Désert. Celle-ci ignore que Bishara est une Damnée.

Bishara sait, grâce aux confidences de Houda, que Ibtihal, la sœur de Jabla, est toujours en vie. Elle garde jusqu'au moment qu'elle jugera le plus opportun. Peut-être pour pousser les derniers Damnés à se sacrifier en vain ?

## EMEL

(« Espoir ») : Pèlerine survivante de la Bête

**JE VEUX** : Comprendre la nature des Damnés.

**PARCE QUE** : L'Architecte ne peut rien créer de mauvais ou d'inutile. Damnés compris.

**CE QUE J'AI FAIS** : Collaborer avec des Damnés.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Libérer Ibtihal si les Damnés démontrent leur humanité.

### NOTE :

Guerrière noire, musculeuse et très grande. Adversaire difficile. Entraînée aux armes. En combat, préfère prendre des positions défensives plutôt qu'attaquante : elle ne porte jamais le premier coup. Est pacifiste par nature. Mais mieux vaut être une guerrière dans un jardin qu'une jardinière sur un champ de bataille.

Méfiant mais profondément gentille. Evite de prendre la parole la première et fais de son mieux pour aider les autres.

Croit profondément en la nature lumineuse et généreuse de l'Architecte. Elle rejoint les Pèlerins par conviction car elle voit dans cette quête une autre façon de partager les bienfaits et les vertus infinies de sa religion.

Si les Damnés trahissent le premier ou second Tabou, elle se questionnera : Les Damnés se seraient pas une force que l'Architecte a créé lui-même pour des raisons qui restent à être découvertes ?

## GHANIMA

(« celle qui réussit sans effort ») : Érudite, sage et ambitieuse.

**JE VEUX** : Devenir Damnée.

**PARCE QUE** : La longévité humaine ne permet pas d'accéder à toute la connaissance.

**CE QUE J'AI FAIS** : Trahir les Pèlerins et manipuler Jabira pour rencontrer sa mère.



**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Se débarrasser de tout ce qui ne peut pas être éternel et jurer allégeance aux Damnés.

**NOTE** :

Mûre et mature. D'une nature plutôt espiègle, elle taquine les Damnés et a la moquerie facile. Pas malveillante pour autant : demande pardon lorsqu'elle va trop loin.

Considère Houda comme une brute sans finesse. Son Désir est incompatible avec l'extinction des Damnés et l'expansion des Pèlerins. Cherchera donc à aider les Damnés à faire reculer les Cités et les Pèlerins. Sera foncièrement opposée à l'intégration des Damnés dans les Cités et à l'abandon de leur culte.

Aime Jabira comme sa fille mais sera prête à s'en débarrasser si celle-ci s'oppose à ses projets ou aux Damnés. Si elle le peut, elle le fera de façon à préserver la vie de Jabira.

Manipulatrice : joue sur les mots ; prêche le faux pour avoir le vrai ; pose des questions faussement innocentes ; pointe du doigt des innocents pour les rendre responsables, etc...

## HOUDA

(« Droit chemin ») : Meneuse des Pèlerins

**JE VEUX** : Éradiquer l'occulte, l'ignorance et les ténèbres.

**PARCE QUE** : Le désert est une source évidente de souffrance, d'obscurantisme et de ténèbres.

**CE QUE J'AI FAIS** : Commander les Pèlerins, emprisonner les Nomades, forcer les Villageois à vivre dans les Cités.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Éradiquer tous les Damnés et leurs alliés dans une guerre ouverte et totale.

**NOTE** :

Femme forte et fière. Fanatisée et prête au pire pour sa foi. A un comportement social héroïque et bienfaisant envers les civils alliés. Se comporte comme un bandit envers ses ennemis et les vaincus.

Amoureuse de Bishara, elle désire l'épouser. Pense que Bisahara fait partie d'une tribu nomade et cherche donc à trouver laquelle. Prête

au pire pour contraindre Bishara de l'épouser. Archétype de paladingue.

Garde Ibtihal prisonnière et l'interroge sur les Damnés (la torture) dans un temple sacré au cœur d'une Citée ou aux tréfonds d'un tombeau maudit du Désert. Plus le temps avance et plus les pèlerins ont l'avantage de l'information : ils attaquent les lieux sacrés inconnus des Pèlerins ; connaissent l'itinéraire de certaines tribus ; utilisent les Tabous à leur avantage ; interrompent un conclave entre Damnés ; etc...

## IBTIHAL

(« Prière ») : Prisonnière des Pèlerins

**JE VEUX** : Prouver que respecter les Tabous mènera à la destruction des Damnés.

**PARCE QUE** : J'ai vu les Damnés disparaître et continuer à se Sentencier et à subir les mortels.

**CE QUE J'AI FAIS** : Opposer une résistance volontairement fragile et timide aux Pèlerins pour démontrer l'absurdité du respect des Tabous.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Se sacrifier et disparaître en martyr.

**LA BÊTE** (Le Marchand de Sable) : « *Je veux ne veux plus rien* » - Déesse des **morts** et du **repos**.

**Stigmates** : Sclères noires, intérieur de la bouche noire, ongles noirs et quelques tâches noires sur le corps.

**NOTE** :

Fine et grande. Calme et au sourire toujours triste. Affectueuse et sensible. Peut développer une profonde relation envers les protagonistes dont elle tente de connaître les positions sur les Tabous et les Pèlerins.

Aime profondément tous les Damnés. En charge de préserver le corps des Sentenciés ? Seule Damnée à connaître le rituel de Sentence ? A sans doute un rapport étroit avec la Sentence et les défunts.

Ne souhaite pas trahir la société des Damnés, ni la mener à la guerre. Néanmoins excédée par la rigueur des Tabous qu'elle pense être créée pour être une entrave à leur divinité.



## ISHRAF

(« Noblesse ») : Nouvelle khâlifa des Damnés

**JE VEUX** : Respecter les enseignements de Jabla jusqu'au bout.

**PARCE QUE** : Jabla est sa mère et son institutrice. Elle l'a toujours admiré.

**CE QUE J'AI FAIS** : Refuser d'entrer en conflit avec les Pèlerins pour faire respecter les Tabous. Être entré en conflit avec de nombreux Dieux Nomades pour préserver la société des Damnés.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Mener tout le clan des Sombres Dieux Nomades vers la vengeance ou l'assimilation aux Cités, selon les volontés (réelles ou spéculatives) de Jabla.

**LA BÊTE** (Le Soleil) : « *Je veux être admirée de tous* » - Protectrice des dirigeants et des intellectuels.

**Stigmates** : Voix cassée, peau brûlée, yeux larmoyants, corps amaigri, odeur putride. :

### NOTE :

Femme noble et digne. Toujours droite et altière. Porte des vêtements traditionnels modernes et colorés.

Loyale aux Tabous tant qu'elle ne reçoit pas d'instruction contraire de la part de Jabla. Fait confiance aux faits et à la logique mais émotionnelles sur le sujet de l'avenir des Damnés.

## ISLAM

(« Soumission ») : Cheikha de la plus grande tribu nomade

**JE VEUX** : Se soumettre aux Damnés.

**PARCE QUE** : Mes ancêtres l'ont fait et vénère Bishara comme la déesse titulaire des tribus nomades.

**CE QUE J'AI FAIS** : S'opposer aux Pèlerins et commandité des combats contre eux.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Provoquer le génocide les villages et tribus qui collaboreraient avec les Pèlerins.

### NOTE :

Femme plutôt forte et débonnaire. Parle doucement et sourit beaucoup. Ne réagit pas aux provocations, ne se met jamais en colère. Exprime la colère avec tristesse. Croit en l'honnêteté et ne remet pas en question la sincérité de ses interlocuteurs, tant qu'ils ne sont pas Pèlerins.

Parle souvent de ses ancêtres et de la fierté des tribus nomades. Soumise aux Damnés : capable d'obéir à n'importe quel ordre des Damnés et de mourir pour y parvenir. Amie proche de Bishara.

Sauvage et impitoyable sur les champs de bataille. Ressemble à un démon en fureur.

Mariée et trois enfants : Son mari (40 ans) bienveillant et un peu bête; Un fils (20 ans) noble et calme héritier du clan; Une fille (18 ans) guerrière et impulsive; Une fille (12 ans) aime l'art et manipuler les autres.

## IZZA

(« Puissance ») : Leader des Parias rebelles

**JE VEUX** : Détruire tout ce qui est lié à l'Architecte.

**PARCE QUE** : L'Architecte lui a tout pris.

**CE QUE J'AI FAIS** : S'opposer à la Khâlifa et briser les Tabous pour sauver des Parias et attaquer les Pèlerins.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Détruire toute personne se mettant en travers de son chemin.

**LA BÊTE** (La Manticore) : « *Je veux rendre justice* » - Déesse renégate de la fureur et de la destruction.

**Stigmates** : Triple rangée de dents, des ailes de chauve-souris, des yeux de chats, une crinière de lion, des griffes, une queue de scorpion, des épines dorsales en écaille, des écailles sur les pommettes,...



### NOTE :

Apparence monstrueuse et haletante. Respirations exhalant une vapeur toxique. Se montre nue et fière, avec ses stigmates.

Comportement sage et raisonnable. Accepte la discussion et la diplomatie pourvu qu'il n'est pas question de paix (même temporaire) avec les Pèlerins. Compatissante envers tous les Damnés dont elle comprend la douleur d'exister.

## JABLA

(« Montagne ») : Ancienne khâlifa devenue Paria

**JE VEUX** : Comprendre sur le rôle des Damnés en ce monde.

**PARCE QUE** : Se questionne sur les intentions d'Izza et des conséquences sur leur société à long terme.

**CE QUE J'AI FAIS** : Accepter le réconfort et l'aide d'Izza au lieu d'accepter la Sentence.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Pousser le monde vers un côté ou un autre.

**LA BÊTE** (la Machine): « *Je veux tout contrôler* » - Déesse de la **force**, de la **guerre** et de la **fertilité**.

**Stigmate** : Bras et jambes droites devenus des automates de pierre ou de métal.

### NOTE :

Observatrice et silencieuse, parle après les autres et écoute toute opinion différente de la sienne.

Insurmontable au combat, presque invulnérable. Laisse souvent sa force de côté. Craint son impuissance devant l'aspect incontrôlable de la Bête et la passion des volontés humaines. Sent et ressent l'époque actuelle comme étant bientôt prête à exploser.

## JABIRA

(« celle qui guérit ») : Jeune élève érudite, maladroite et idéaliste

**JE VEUX** : Retrouver Izza et l'empêcher de détruire la Citée.

**PARCE QUE** : Aime la Citée et l'Architecte et ne veut pas qu'Izza détruise ce qu'elle estime beau.

**CE QUE J'AI FAIS** : Suivre Ghanima dans le désert, trahir les Pèlerins et renier l'Architecte.

**CE QUE JE SUIS PRÊTE A FAIRE** : Manipuler Izza ou la tuer si besoin.

### NOTE :

Jeune, maladroite et timide. Toujours les bras chargés de codex, de sacs et de technologies insolite. Grosses lunettes qu'elle a fait fabriquer elle-même. Palabre longuement sur le fonctionnement du monde, des choses et de la science, bien qu'elle ne soit pas assez pédagogue pour que cela paraisse intéressant. Fascinée par les mythes associés aux Damnés. Elle en sait plus sur la période antique les concernant que les protagonistes eux-mêmes.

Le cœur pur, elle se sentira coupable de toute situation conflictuelle dans laquelle Izza (sa mère) sera impliquée. S'excuse pour un rien, se met au devant du danger et assume des responsabilités qui ne sont pas les siennes.

N'apprécie pas le zèle des Pèlerins. Ne comprendra pas que les protagonistes sont des Damnés si Ghanima ou les protagonistes ne le lui disent pas. Jabira espère aider à la fondation d'une société où Damnés et mortels peuvent coexister en harmonie. Toujours sous le culte de l'Architecte.



# MISE EN CONTEXTE DES FIGURANTS

**Jabira** est une jeune femme dont la mère, **Izza**, a été chassée de la Cité, peu après sa naissance. **Izza** était une apostate qui cherchait un moyen de faire revenir les Sombres Dieux dans la Cité et à éradiquer l'Architecte.

Elle a rencontré **Jabla** qui lui enseigne les Tabous. Estimant que **Jabla** jouait le jeu de l'Architecte en à travers les Tabous, **Izza** décida de s'opposer à **Jabla**, l'accusant de mener les Damnés vers leur extinction. **Jabla** et **Izza** sont devenues ennemies mortelles.

**Ghanima**, une érudite Pèlerine, a accueilli **Jabira** et l'éleva comme sa fille et son élève. **Ghanima** s'es enrôlée avec **Jabira** auprès des Pèlerins et a suivi **Houda** dans le Désert pour en apprendre davantage sur les Damnés, dont les écrits manquent dans les bibliothèques sacrées. Apprenant que **Izza** était certainement une sombre déesse, **Jabira** et **Ghanima** se sont données pour objectif d'intégrer un groupe de Damnés afin de retrouver la mère de **Jabira**. **Ghanima** veut en réalité devenir un Damné. **Jabira** veut juste retrouver sa mère et la raisonner. **Jabira** espère créer une société où les Damnés peuvent coexister avec les mortels, sous la protection de l'Architecte.

Les Pèlerins sont des religieux, des savants et des guerriers qui répandent le culte de l'Architecte dans le Désert en s'opposant aux fanatiques nomades et en éduquant la population sédentaire du Désert (les Villageois). Ils sont conduits par **Houda**, leur commandante. **Houda** a rencontré **Jabla** et **Ibtihal**. Les prenant d'abord pour des apostates, **Houda** les a pris en chasse. Une traque qui dure maintenant depuis plusieurs années.

**Islam** est l'une des dernières cheikha du désert et maintient le secret des Sombres Dieux. **Islam** a toujours vécu son existence en vénérant et en satisfaisant les volontés des Damnés. Aux côtés d'**Afra**, sa lieutenant, elle ne s'oppose pas fermement aux Pèlerins mais ne leur propose pas non plus le meilleur accueil.

Au contraire, **Afra** semble penser que les Damnés ne sont plus les puissantes divinités d'antan et que la guerre qui

commence à les diviser en est la preuve. **Afra** pense donc qu'il serait bon de se ranger du côté de **Houda** avec qui elle noue une amitié secrète et qu'elle rencontre régulièrement. Si **Afra** pense que **Houda** a montré la supériorité de l'Architecte sur les Damnés, **Islam** penserait qu'emprisonner un Damné serait la pire des aberrations.

Au milieu de tout ça, **Bishara**, la toute première cheikha des tribus Nomades, commence à se fatiguer de voir les Damnés se débattre contre leur inéluctable disparition. **Bishara** agit donc discrètement contre les Damnés qui se moquent des humains et entretient des relations amoureuses avec **Houda** qui ignore que son amante est une Damnée.

## À L'AVENIR...

**Houda** prendra **Ibtihal** en otage grâce au pouvoir de l'Architecte. A ce moment, **Jabla** perdra le contrôle de la Bête. Le village sera rasé et **Houda** comprendra ce que sont des Damnés. Les seules survivantes seront **Houda** qui utilisera **Ibtihal** pour obtenir de nouvelles informations et **Emel** qui sera sauvée par **Izza**.

Tout le monde est convaincue de **Ibtihal** a été sentencée par la Bête de **Jabla** qui meurt de culpabilité. En réalité...

**Izza** aura également sauvé **Jabla** après que celle-ci ai perdu contrôle de la Bête et devienne une Paria. Reconnaisante et perdant son titre de cheffe des Damnés, **Jabla** ne saurait plus quelle voie choisir : Celle d'**Izza** et combattre Pèlerins ou aller chercher la Sentence pour expier sa faute ?

Du côté de **Houda**, cette dernière utilisera **Ibtihal** pour l'étudier et étudier les Damnés, acquérant ainsi de nombreuses connaissances sur eux et leurs pouvoirs. **Ibtihal** serait enfermée dans un lieu sacré, béni du pouvoir de l'Architecte ou alors dans un tombeau maudit par les pouvoirs d'antiques Damnés disparus. **Houda** tentera alors d révéler le secret des Damnés aux yeux du monde.