

# Détails de la Cité-Nomade

## La Cité-Nomade sanctifiée

*“La victoire sur le Prophète de Cristal ayant accéléré la chute de l’Empire d’Or qui oppressait les peuples de Tanak, ce qui n’était qu’un rassemblement de nomades a aujourd’hui la réputation d’un lieu sacré en perpétuel mouvement. Se fédérant autour de “l’Arbre de Vie” qui avait permis la victoire, nombre de voyageurs n’ont plus quitté le sillage de cette roulotte au bois sacré, constituant ensemble une ville ambulante. Aujourd’hui, une caste religieuse neutre de toute politique qui ne prie que pour le renouveau du contact entre le divin et les peuples de Tanak protège l’Arbre et guide les débats qui s’animent autour du sens profond et de la marche à suivre. Lorsque ce pèlerinage mouvant s’arrête près d’une ville, c’est l’occasion de fêtes et de commerce, certains rejoignant alors la foule de fidèles qui reprend ensuite la route. C’est à la venue de la nouvelle année que l’arrêt se fait plus long, permettant ainsi de donner rendez-vous à des voyageurs venus des quatre coins de Tanak pour profiter des bienfaits de l’Arbre et de l’ambiance particulièrement festive, bien que sacrée, de la ville.”*

### **Types de jeu: neutralité sacrée**

à choisir pour jouer notamment l’ambiance de ville, une caste religieuse neutre, un commerce, la recherche de savoir, l’hospitalité, le nomadisme, l’espoir d’un renouveau

(Toutes Races/ Religions du renouveau, avec les Anciens Dieux comme base mais cherchant à identifier leur potentielle nouvelle forme ou de nouvelles identités divines)

## Le Culte de l’Arbre de vie

Les mystiques, prêtres et fervents les plus investis se sont constitués en une caste de prieurs qui guident les pèlerins dans leur adoration. Selon eux, la roulotte dont le bois a commencé à repousser n’est pas qu’un symbole de victoire sur l’Empire et son prétendu Prophète, c’est la preuve vivante que le divin n’a pas totalement quitté Tanak. L’Arbre lui-même ne serait pas un Dieu, mais il serait leur main tendue aux mortels qu’ils se doivent de saisir et à travers leurs actes de foi, espérer réveiller les Anciens Dieux ou même en faire naître de nouveaux. Pourtant aucun courant de pensée dominant n’a encore émergé. Les prieurs, prêtres, mystiques et pèlerins débattent quotidiennement de la marche à suivre, chacun ayant ses propres symboliques et rituels le concernant. On reconnaîtra pourtant une divergence claire se marquant de plus en plus entre deux écoles de pensées au rythme des arrêts ponctuels de cette cérémonie ambulante.

**L'école de pensée du mouvement, des branches, de l'air**, affirme que ça n'est pas pour rien si l'Arbre de Vie renaît parmi les nomades et que la roulotte devenue sacrée et faite de son bois n'a pas cette forme par hasard. Pour eux le mouvement est la clé, à l'image du Vif qui anime les âmes, tourne sur lui-même et permet la magie, il faut s'assurer que la ville autour de l'Arbre continue encore et toujours son mouvement, étendant ses branches au gré des nations naissantes qu'elle traverse, comme le témoin d'une union qui dépasse les différences et qui ne cessera jamais d'être un visiteur sacré qu'attendent de voir passer les générations successives, comme le rythme du souffle du monde.

**L'école de pensée de la destination, des racines, de la terre**, elle affirme par contre que le temps de la fuite imposé par l'inquisition impériale est terminée et que si c'est un Arbre qui est venu au secours de nomades et du continent c'est bien un signe qu'il était temps de se laisser reprendre racines. Si le mouvement est bien un outil, selon eux, le but reste la destination. Ils croient d'ailleurs qu'un jour l'Arbre prendra racines, dans une nation naissante ou l'autre, ou même en dehors de l'une d'elle, mais que cela sera le signe qu'ils attendent pour rebâtir autour de lui une vraie cité sainte comme l'était Harapan en son temps.

La seule certitude en fin de compte est celle du pouvoir que canalise l'Arbre, permettant notamment la résurrection comme les cimetières d'antan et, outre la célébration de son aide contre l'Empire, aujourd'hui, c'est bien pour cela qu'on lui rend principalement hommage. C'est d'ailleurs le premier acte religieux de chaque rassemblement pour la nouvelle année, un cortège de prieurs quitte l'Arbre de Vie pour tisser d'un fil de vif, un lien entre les autels de résurrections de chaque campement, partageant de ce fait le pouvoir de faire revenir les âmes comme un symbole de sa capacité à unir les peuples dans la préservation du vivant.

### ***Festivités et commerces***

**Les commerçants et artisans** ne manquent pas dans la cité autour de l'Arbre et si chaque halte est l'opportunité de festivités, c'est surtout lors des fêtes de fin d'année que se déchaînent les passions, que se remplissent les caisses et que se vident les poches. Bien que tout au long de l'année la ville reçoit des dons au gré de sa route, il n'en reste pas moins qu'il faut faire vivre tout ce petit monde. Alors on déballe les plus belles spécialités et les pièces maîtresses des artisans et on scande ses prix pour attirer le chaland et le curieux et, bien sûr, le Grand Bazar y tient toujours son indispensable comptoir commercial, la Quinta. Les ateliers qui tournent à plein régime n'ont rien à envier aux tavernes remplies animées par les ritournelles des bardes. Et quand les échoppes ferment le soir, tout le monde rejoint la liesse qui célèbre la vie, l'Arbre et la liberté retrouvée et on s'enivre autant qu'on rend hommage aux héros de la bataille contre le Météore, aux Anciens Dieux et aux fidèles amis qu'on retrouve chaque année. Les plus finauds iront se coucher tôt pour profiter des enchères matinales, tandis que les plus gros fêtards qui feront la grasse matinée devront se contenter de ce qui sera encore disponible à celle du soir.

### ***Philosophie de l'Arène***

**Les guerriers, gladiateurs et sportifs d'arène**, sont très appréciés dans la cité ambulante. Déjà parce que lors des voyages ce sont eux qui, les premiers, défendent le cortège des bêtes sauvages, créatures dangereuses et autres meutes de goules devenues sauvages à la chute de l'Empire mais aussi puisqu'ils proposent un spectacle violent sans être source de chaos dans la société. En effet, la philosophie de l'arène dans la ville veut que toute violence doit se passer là. Bagarres, règlements de comptes et autres joyeusetés sont donc traditionnellement canalisées vers l'arène et l'on en attend tout autant des visiteurs. Les fêtes de fin d'année sont particulièrement attendues du public pour les tournois d'escrimes, de gladiature et surtout de BloodBall, lors duquel les équipes venues des quatre coins de Tanak se rencontrent pour élire à grands renforts de coups celui qui emportera chez lui la coupe jusqu'à l'année prochaine. Cette philosophie de la violence canalisée fait aussi les affaires des nations en visite, naissantes ou anciennes, qui profitent des pouvoirs des autels de résurrection pour régler des querelles qui leur auraient autrement coûté la vie de nombreux soldats. Même si, étant donné la taille des affrontements et pour ne pas troubler la cité, on préférera s'étriper à l'extérieur du rassemblement, dans une vallée ou au pied d'une colline. Certains demandent même à la caste religieuse d'être témoin de l'issue des combats, considérant alors que le résultat ne pourra plus être contesté.

### ***Hospitalité et bibliothèque du Havre-Vif***

**Les érudits, rebouteux et chirurgiens** ne manquent pas dans la cité et heureusement, car la vie sur la route ne va pas sans son lot d'infortunes et c'est sans compter les blessures que l'arène montée génère. En plus des quelques lits disponibles pour les plus mal en point, les nomades les plus cultivés ont constitué, au gré des chemins et des dons, une bibliothèque rassemblant à la fois les savoirs qu'on estime devoir préserver et les nouveautés dignes d'intérêt. Ce lieu d'échange et cette ressource de savoir est d'ailleurs bien utile également hors du cadre du travail de santé, nombre de tisseurs menant leurs recherches les consignent là, certains bardes créent des recueils de leurs créations et de nombreuses nations naissantes viennent y faire don d'ouvrages sur leur terroir ou leur passé glorieux. On y consigne également les décisions et compte-rendus des débats tenus au Sénat annuel qui se réunit dans la ville, lors duquel sont redessinées les cartes et déclarés les alliances ou les affrontements entre les seigneurs d'un territoire ou l'autre.

**Le cercle des tisseurs** rassemble les tisseurs de différents horizons au sein de la cité, libérés des édits de l'Empire d'Or qui réglementaient leurs pratiques. Attirés par une liberté nouvelle d'expérimenter et de découvrir, ils travaillent en collaboration avec les érudits de la bibliothèque d'Havre-vif pour retrouver des documents pouvant décrire sortilèges, rituels ou cérémonies variées et tester l'exactitude de ces ouvrages et l'étendue de leurs effets. Si la plupart de ces chercheurs veillent à être prudents et rigoureux durant leurs essais, certains n'hésitent pas à profiter de la présence de l'Arbre pour mener des expériences dangereuses sans craindre un décès imprévu.

### ***Autres:***

Il existe de nombreuses possibilités de création, de nouvelles caravanes ayant rejoint le cortège permanent, d'anciennes qui n'ont plus quitté son sillage depuis 3 ans, même d'autres pôles de la ville qui seraient à prendre en main. Les institutions et leurs noms ne sont d'ailleurs pas gravés dans le marbre, et pourront évoluer durant le jeu suivant les propositions des joueurs. Tant qu'est respectée l'ambiance générale de la cité

sainte nous sommes ouverts à vos propositions ou à vos suggestion via l'adresse mail [ragnarok.scenar@gmail.com](mailto:ragnarok.scenar@gmail.com)