



Les Jaïnites

Une aide de jeu pour Fading Suns par Mario Heimbürger

Dans l'auditorium, l'ambiance était détendue. Partout, dans l'immense salle, les serfs piaillaient et piaffaient sous l'œil bienveillant du seigneur Oreste Hawkwood et de son invité, son propre cousin, le baron Klaudius Klowen Hawkwood, confortablement installés dans leur loge réservée.

La pièce avait commencé depuis belle lurette et les acteurs sur scène déclamaient leur texte avec application, mais ne parvenaient pas à couvrir le brouhaha ambiant. Les gens du peuple étaient trop heureux de cette diversion dans leur quotidien pour rester silencieux. Ils s'exclamaient bruyamment devant tous ces costumes, et la magnificence des effets de lumière. Ils réagissaient comme des enfants devant un paquet cadeau trop coloré.

L'arrivée en ville de la Compagnie de l'Epervier était une aubaine, dont le seigneur avait su tirer parti. Ces artistes ambulants étaient des jaïnites, mais malgré la réputation sulfureuse qui leur était attribuée, ils possédaient le formidable pouvoir de divertir le peuple et les nobles. Le sujet de la pièce n'avait aucune importance... Un quiproquo vaudevillesque, pour autant qu'Oreste ait pu en juger.

Il reporta prestement son attention sur son cousin, qui ne se sentait pas particulièrement à l'aise. Qui l'aurait été dans cette même situation, pensa-t-il. A la droite de Klaudius se trouvait une place vide, initialement prévue pour sa délicieuse épouse, la belle et désirable Gladys, absente pour cause de "malaise"...

- Comment cela a-t-il donc pu se produire, mon cousin ? Vous dites que votre offre a été surpassée par un inconnu ? Mais sait-on qui ?

Klaudius prit une profonde inspiration avant de répondre...

- apparemment, un représentant d'une guilde Aurige a proposé un meilleur chiffre pour la marchandise. D'après le bailli qui a géré la transaction, son offre était à peine supérieure à la mienne. Cela s'est joué à quelques dizaines de fénix. Je ne parviens pas à comprendre comment cela a pu se produire.

- Hélas, répondit Oreste en se reculant dans son fauteuil. Un hasard, sans aucun doute... Les Auriges sont réputés pour leur acuité dans le domaine...

Mais le regard de Klaudius s'est soudainement fixé sur la scène. Ce n'est qu'à ce moment que Oreste mesura à quel point le volume sonore de la salle avait diminué. On pouvait très clairement entendre les acteurs déclamer leur texte. Oreste balaya l'assistance du regard, en quête d'une explication. Tous les serfs écoutaient attentivement, mais de temps en temps, un regard craintif se posait sur leur loge.

Sur la scène, l'homme qui interprétait un noble serrait dans ses bras une actrice, de la manière la plus lascive possible. Il dit :

- Ainsi, il n'y a pas de doute ? L'offre de ton mari sera conséquente, mais raisonnable. La mienne le sera encore plus. Oh, mon amour, que ta trahison porte bientôt ses fruits, et que notre amour soit bientôt reconnu !

La femme se laissait aller à une pâmoison de principe, et Oreste remarqua combien elle ressemblait à Gladys. Une goutte de sueur lui coulait le long de la tempe dans le silence absolu qui suivit. Il sentit le regard de son cousin lui vriller le crâne...

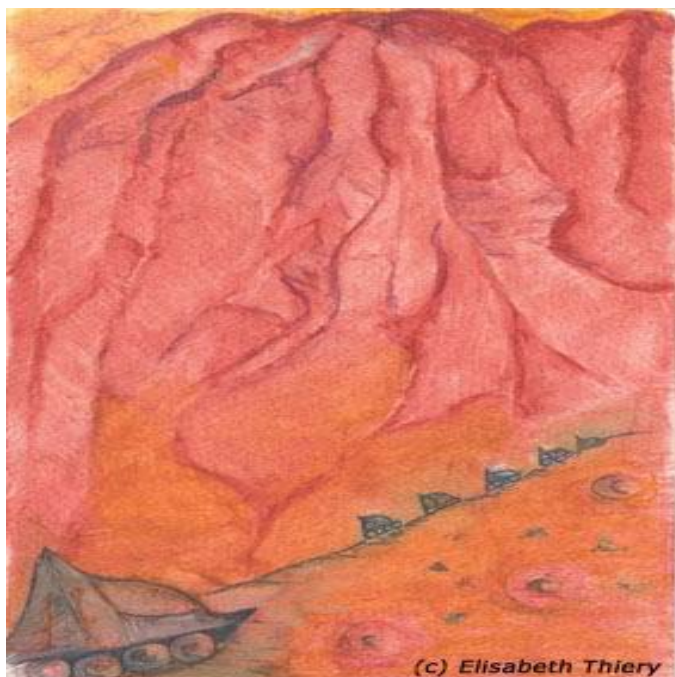


Histoire

L'histoire des jaïnites se perd dans celle de la Teyr-Sainte et plus particulièrement dans les philosophies pré-réflexives du continent indien.

Bien qu'étant un courant de pensée minoritaire, le jaïnisme eut son heure de gloire par l'admiration que ses disciples suscitaient dans la population : il prônait le dépouillement et le détachement des valeurs matérielles, imposant à ses fidèles de voyager éternellement sur les routes afin de garder leur âme pure. En tant que telle, la base de la philosophie n'est pas incompatible avec ce que la sainte Eglise Universelle ordonne aujourd'hui, même si aucune instance divine ne justifiait cette pauvreté.

L'ascétisme et la sagesse des anciens moines jaïnites furent loués pendant de nombreux siècles, mais le mouvement fut quasiment enterré lors de la déshérence de la première République.



(c) Elisabeth Thierry

Déclin et renouveau

Dans une société minée par le chômage et l'apathie, le jaïnisme ne provoqua bientôt plus la même admiration de la part de la population de base, et même les moines errants ne

purent plus compter sur la bonté de leurs concitoyens pour survivre.

L'idéal moral de l'ordre ne put pas lutter contre la réalité physique : seuls les plus extrémistes des moines continuèrent dans cette voie.

Les jaïnites furent bientôt méprisés, mais la philosophie trouva un allié imprévu : ce furent certains nantis, parmi cette frange de privilégiés en mal d'activités qui la prirent à leur compte en la transformant fondamentalement.

La notion de pauvreté fut abandonnée, et l'élévation morale par l'humiliation transformée en élévation par la culture et la recherche de la vérité. La notion de voyage même prit une dimension grotesque.

Durant ces temps étranges où le fossé social ne cessait de grandir entre les riches et les pauvres, on assista à la naissance de groupes d'illuminés, généralement jeunes et issus de familles bourgeoises. Aventuriers bohèmes, ils affrétaient navires et avions pour se rendre dans des lieux sordides, se mêlant à la population dans l'espoir de vivre des aventures passionnantes, et n'ayant pour seul objectif que de constater l'état véritable du monde.

Inutile de dire que la plupart revinrent rapidement à leur mode de vie antérieur, mais les quelques-uns qui continuèrent dans cette voie (et qui survécurent !) formèrent un espèce de club d'élite dont tous les membres finissaient par se connaître.

Malgré toute l'énergie placée dans cette débauche de mise en danger et d'explorations, la Teyr devint rapidement trop petite pour leurs ambitions. La diaspora allait leur ouvrir l'espace !

Aventuriers des étoiles

Lorsque l'exploration de l'espace profond commença, ces quelques riches désœuvrés furent aux premières lignes, mettant leurs fortunes à disposition de ce nouveau but. Rapidement, l'exploration devint pour eux une drogue, accentuée encore par l'expérience Sathra des premiers sauts.

Tandis que sur terre, la Première République achevait de s'effondrer, les jaïnites découvraient des mondes et perdirent souvent la vie dans des explorations irréfléchies.



Leur légende restait étonnamment vive, et leur image évolua : de marginaux farfelus, ils devinrent des héros. Ce nouveau statut attira dans leurs rangs de nombreux suivants, qui acceptaient de seconder ces fous dans l'espoir qu'une partie de leur renommée ou de leurs richesses retombe sur eux.

Hélas, ces suivants allaient vite découvrir que c'est plus souvent la mort qui les attendait au bout du chemin, car seul comptait l'idéal de l'aventure, de la découverte...

Durant cette période faste pour l'aventure, les rangs des jaïnites augmentèrent sans cesse. Pas de lignage, évidemment (bien que certaines exceptions confirment la règle), mais plutôt une émulation constante, et un important besoin de surenchères... mais tandis que ces explorateurs sillonnaient l'espace, l'univers évoluait. Trop occupés par leurs propres expériences, ils passèrent complètement à côté de la résurgence de la noblesse et la naissance de l'Eglise... On raconte toutefois que Paulus le voyageur, disciple du Prophète, adhérait plus ou moins à la philosophie jaïnite, mais une telle proposition est jugée aujourd'hui comme fortement contestable par l'Eglise...

L'ignorance de cette évolution fut réciproque : les forces en émergence avaient bien peu d'intérêts à s'occuper de quelques suicidaires...

La fin de l'âge des héros

Avec l'avènement de la Seconde République, cette attitude changea complètement. La présence de ces idoles mettait en danger le tissu social que les républicains tentaient désespérément de retisser. Il était temps de tirer un trait sur une période qui devait être révolue : celle de l'individu !

Le renouveau des médias planétaires et des diffusions à grande échelle de journaux mensuels était devenu un danger. Les histoires de ces héros, affrontant xénomorphes sanguinaires, dirigeants tyranniques et monopoles commerciaux injustes produisaient des effets incontrôlables parmi la population.

Le changement fut bien sûr progressif, s'étendant sur plusieurs siècles. D'abord, certains médias facilement corruptibles furent

encouragés discrètement par les agences de renseignements à exagérer les histoires jusqu'à les rendre peu crédibles ou au contraire à présenter également les côtés plus pathétiques des jaïnites.

Ensuite, l'opinion elle-même était transformée par les institutions républicaines : technologie, confort, assistanat détournèrent peu à peu les individus de l'aventure et des mondes lointains. Le quotidien proche était revenu au centre des préoccupations.

Les jaïnites continuèrent leurs actions, dans l'indifférence générale, mais eurent de moins en moins de suivants, et le renouvellement de leurs rangs commença à devenir problématique. L'attitude de la population devint rapidement méprisante, renvoyant vers les explorateurs un miroir déformant qui mina peu à peu leur moral. L'érosion fut lente, mais à la fin de la Seconde République, l'idéal de vérité, de découvertes et de savoirs de ces idéalistes s'était transformé en un marasme déprimant, qui stoppa net les velléités humanistes.

Mondes Perdus

Sans le savoir, les jaïnites sont peut-être un des liens les plus forts avec les Mondes Perdus. Leur soif de voyage et de découverte les a menés sur de nombreuses planètes frontières, du temps de la Seconde République, et lorsque les routes furent perdues, beaucoup se retrouvèrent coincés. Sur Iver redécouverte, l'activité artistique s'est bien développée et les légendes jaïnites furent transmises de génération en génération. Là où les intérêts politiques ou mystiques des nobles ou des religieux se trouvent souvent perverties et modifiées par le temps, la communauté des artistes est restée fidèle à sa façon de penser. De là à penser que les jaïnites portent implicitement la clé des Mondes Perdus, il n'y a qu'un pas que certaines guildes ou nobles ambitieux pourraient aisément franchir. Quel meilleur cheval de Troie qu'une innocente troupe d'acteurs ?

Les Ages sombres

Lorsque la Seconde République implosa à son tour, l'humanité s'apprêtait à traverser une période sombre qui dure encore de nos jours. La fin des idéaux et la désillusion ne frappèrent pas que les civils, mais affectèrent également les jaïnites.

Ceux qui ne retournèrent pas à la société s'enfermèrent sur eux-même, se tournant souvent vers la folie. Peu nombreux, mélangeant mysticismes et arts, ils retournèrent à la marge, tentant de survivre



comme ils le pouvaient en se déplaçant de planète en planète, souvent de manière clandestine.

L'effondrement de l'économie supprima les privilèges de ces anciens bourgeois, les forçant à s'adapter à un nouveau monde. Pourtant, dans une société en perdition, ce mode de vie libre attira dans chaque région où un jaïnite passait des personnes intéressées par fuir leur seigneur ou leur environnement. Les groupes se formaient autour d'un chef et développaient ses idées souvent assez étranges.

L'Eglise ne tarda pas à prendre ces mystiques en grippe, et les jaïnites devinrent pour un temps la cible des avestites. De cette époque data le culte du secret et de la communauté soudée, car les représentants de la Sainte Flamme ne faisaient guère de différences entre le meneur et ses suivants.

Les jaïnites devinrent des groupes très fermés, en marge de la société, centrés sur une vision mystique du voyage, de l'art et du mélange des deux. Puisque l'aventure contrôlée n'était plus possible par manque de moyens, les jaïnites se résolurent à chercher les vérités dans l'esprit humain.

Eternels itinérants

Le voyage, après avoir été un plaisir, est devenu une nécessité. Aucun pouvoir établi ne tolérerait un groupe autonome sur ses terres très longtemps, et les persécutions ne sont pas entièrement terminées.

De nos jours, les communautés d'artistes itinérants sont fréquentes dans toutes les parties de l'univers. La purge de l'Eglise a amené les jaïnites à des croyances raisonnables et une attitude plus ouverte, et a condamné les divergents au silence.

Les différents groupes itinérants ont désormais retrouvé leur liberté d'agir, même s'ils doivent encore agir avec prudence. On ne peut guère parler d'un esprit jaïnite, mais rares sont ceux qui rejettent leur héritage séculaire, et les références à de grands hommes bâtisseurs de destinées sont fréquentes dans toutes leurs expressions artistiques. Beaucoup rêvent d'un retour à la prospérité, à l'aventure et aux explorations, mais la plupart se contentent d'une vie simple consacrée aux arts.

Toujours à la frontière des Mondes Connus, les jaïnites font désormais partie du paysage.

Culture et mœurs

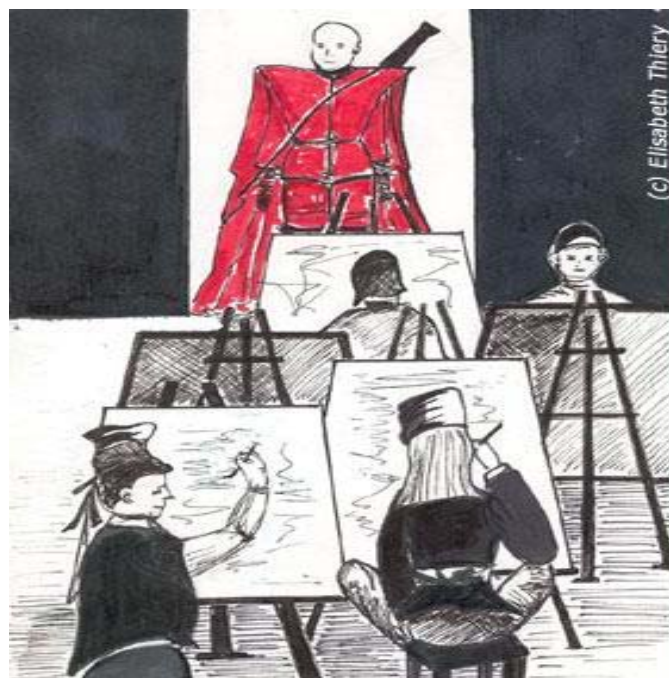
« Il n'y a pas un jaïnite. Il y a des jaïnites ». Ce proverbe est souvent utilisé par les artistes itinérants pour faire comprendre qu'on ne peut pas les ramener à un seul groupe, défense fréquente face aux accusations de malhonnêteté ou d'hérésie parfois lancées contre un groupe en particulier.

Cet adage correspond pourtant bien à une réalité : il n'existe pas deux groupes poursuivant les mêmes objectifs, organisés de la même façon ou composés du même panel de personnes.

La Compagnie

Une des formations les plus communes aux jaïnites reste la compagnie. Généralement formée autour d'un meneur charismatique, il s'agit d'une unité sociale fermée et soudée, qui poursuit des objectifs communs.

La plupart du temps, cet objectif est simplement la survie, mais en période de prospérité d'autres buts viennent enrichir la vie de la communauté. Il s'agit souvent de recherches artistiques, de recherche de reconnaissance ou encore de recherche d'objets d'arts pour une collection (voir plus loin, patrimoine culturel).





Au sein d'une compagnie, les membres ont une relative liberté, sauf s'ils disposent d'un talent indispensable au groupe.

Dans ce cas, l'artiste a une responsabilité qui lui est sans cesse rappelée. C'est pourquoi, les jâinites cultivent souvent leur pluridisciplinarité. C'est une simple question de survie à long terme.

Le meneur dirige sa compagnie plus ou moins fermement en fonction de son tempérament, mais reste seul juge au sein de son groupe. Les plus timorés délèguent souvent les tâches pour vaquer à leurs recherches personnelles.

Les compagnies se déplacent sans cesse ou s'établissent dans des ateliers (voir plus loin) pour éviter d'être placées sous la coupe d'un pouvoir quelconque, et accessoirement éviter impôts et taxes.

Mécénat

L'activité artistique est souvent la seule source de revenu d'une compagnie. De temps en temps, le meneur décide de rendre des services (souvent illégaux) à certains groupes afin de gagner un salaire supplémentaire.

Mais une des solutions les plus rentables pour une compagnie est le mécénat, même si cela signifie se mettre sous la protection d'un noble particulier, au risque de perdre sa liberté. La forme de mécénat la plus recherchée (et la plus rare) est le mécénat familial, qui permet à une compagnie d'être "partagée" entre des nobles d'une même famille, et donc de se déplacer sur les planètes sous domination de ces familles. Cette forme de mécénat est plus un contrat à long terme et amène son lot d'exigences. Impossible de se reposer sur ses lauriers.

Beaucoup plus tranquille mais moins lucratif, le mécénat individuel est une solution acceptable, à condition de tomber sur le bon mécène. Un seigneur susceptible risque de devenir un tyran pour la compagnie, qui se retrouve dépendante de ses largesses. Il n'est pas simple de faire la distinction entre un noble qui s'offre les services d'une compagnie pour améliorer son image et un véritable esthète.

Les formes de mécénats impliquant des notables de l'Eglise ou de la Ligue sont plus rares, mais possibles. Ils restent toutefois

l'apanage de quelques originaux puissants, qui peuvent se permettre ce genre de fantaisies sans risquer le qu'en-dira-t-on.

Les Règles

La société des jâinites a beau être libre, elle se doit toutefois d'obéir à certaines règles sans lesquelles la survie du groupe n'est pas possible.

Le secret : un jâinite doit toujours rester discret sur tous les aspects de la vie du groupe, même les plus anodines. Il est trop simple de mettre la puce à l'oreille à cause d'un mot en trop. Cette tendance au secret indispose souvent les interlocuteurs du groupe, aussi apprennent-ils rapidement à détourner les conversations avec humour et désinvolture.

Les oreilles : le groupe a toujours besoin d'être informé au maximum de son environnement pour pouvoir prévoir et esquiver les difficultés. Chaque membre du groupe doit donc se renseigner discrètement et garder les oreilles ouvertes sur les pouvoirs locaux, quels qu'ils soient. Les renseignements importants doivent immédiatement être portés aux oreilles du meneur de la compagnie.

Utilité : chaque membre doit se trouver une ou plusieurs occupations dans le groupe. Un membre inutile est rapidement prié de quitter le groupe ou de se trouver une occupation utile à la compagnie. Chaque membre a forcément un rôle principal fonction de son talent (artistique, commercial, physique, etc.) et un ou plusieurs rôles secondaires pour lesquels il est à même de seconder le responsable attitré.

Recherche artistique : le point commun de tous les membres de la compagnie est une recherche de l'art. Même si certains n'ont absolument aucun talent, ils sont presque toujours motivés par l'acquisition ou l'élaboration d'œuvres artistiques ou par l'augmentation des collections culturelles de la compagnie.

Décisions importantes

Dans de très rares cas, les problèmes rencontrés dépassent le cadre de la compagnie. C'est notamment le cas lorsqu'un groupe puissant menace tous les jâinites d'une planète ou d'un domaine.



Lorsque la solidarité est nécessaire, une assemblée particulière est convoquée. Elle s'organise assez longtemps à l'avance, les compagnies ne disposant pas de moyens rapides et sûrs de se prévenir mutuellement. Les compagnies convergent alors vers un lieu décidé à l'avance et les meneurs se rassemblent et discutent tandis que les autres membres échangent connaissances et compétences.

Ces assemblées sont rares, et toujours impressionnantes. Le lieu choisi est souvent à la hauteur de ces rassemblements, soit sur le domaine d'un noble amical ou dans un lieu neutre, à l'écart de la civilisation. Elles peuvent durer plusieurs jours, voire des semaines, ne se terminant que lorsque le problème a trouvé une solution convenable.

L'assemblée peut choisir de nommer parmi ses membres un délégué, investi d'une mission particulière et limitée. Cette personne devient alors l'interlocuteur des factions externes et rend compte à tout le monde. Il a toutefois latitude de prendre les décisions qui s'imposent dans les limites fixées lors de son investiture.

Lorsque le problème dépasse le cadre d'une planète ou d'un domaine, ce délégué est également envoyé représenter les jaïnites dans une rencontre interplanétaire, formant une hiérarchie pyramidale temporaire en situation de crise.

Relations

Rarement un groupe aussi mineur que les jaïnites a été autant pris en considération par les puissances des Mondes Connus. Cela tient à plusieurs raisons. D'abord, le groupe est vulnérable aux attaques de part son statut marginal. Les pressions semblent donc simples. D'autre part, leur caractère itinérant fait souvent d'eux des informateurs de premier ordre ou des messagers/transporteurs discrets. Enfin, leurs bonnes relations avec la population de serfs (même s'il y a des exceptions notables) peuvent les amener à jouer le rôle d'espions ou d'indicateurs de popularité.

Les Nobles

Les relations avec les nobles sont très fluctuantes. Bien qu'il soit souvent fait appel aux jaïnites pour animer des réceptions importantes et rendre de menus services, leur autonomie fait grincer des dents. Beaucoup tentent de s'attacher de manière permanente les services d'une compagnie, parfois même par la force.

Traiter avec un noble est pour un artiste un travail qui met en jeu toutes les compétences diplomatiques, et il est parfois nécessaire de connaître certains secrets pour mieux négocier. Plus d'un noble s'est vu ruiner après avoir asservi une troupe itinérante.

Al-Malik : cette famille se trouve probablement parmi les clients les plus recherchés des jaïnites, mais également les plus exigeants. Les relations sont cordiales et amicales, le salaire juste. Ce respect mutuel n'est toutefois garanti que dans le strict cadre artistique, les Al-Malik n'aimant pas qu'un étranger se mêle d'affaires qui devraient normalement le dépasser.

Decados : un jaïnite doit vite leur faire comprendre qu'il n'est pas une simple marchandise s'il veut garder sa liberté. Le rapport de force est inévitable, mais les nobles Decados ont généralement des secrets à cacher. Il est toutefois nécessaire de posséder des talents artistiques réellement étranges pour les séduire...

Li Halan : peu réceptifs à l'art autre que religieux, les Li Halan font des employeurs vraiment pingres.

La Ligue

Fondé sur le principe de services mutuels, les relations avec la Ligue des marchands sont cordiales et neutres. Les négociations se font toutefois plus simplement qu'avec les nobles ou l'Eglise, et les deux groupes s'apprécient généralement assez pour se rendre des services « à charge de revanche. »

Auriges : une compagnie itinérante a forcément besoin des auriges à un moment ou un autre. Les marchands leur trouvent généralement des places dans des cargos ou proposent la compagnie des jaïnites à de riches nobles en transit. En échange, les artistes fournissent des renseignements à



caractère commerciaux, comme les marchés potentiels rencontrés ou les concurrents locaux.

Fouinards : le transport par jaïnites est lent, mais terriblement sûr. Il n'est pas rare que les compagnies passent des contrats d'informations ou de marchandises illégales pour récolter des fonds. L'échange d'informations se fait toutefois plus souvent dans les deux sens.

Baillis : lorsqu'une compagnie se met dans de beaux draps, les baillis sont souvent les seuls défenseurs possibles. Malheureusement, lorsque cela se produit, d'âpres négociations au cas par cas sont nécessaires pour fixer le prix de cette défense. Souvent, cela se conclura par un accord pour une aide plus ou moins légale dans une autre "affaire" gérée par le bailli ou par la guilde.

L'Eglise

Des trois puissances, l'Eglise est la moins favorable aux jaïnites. Si beaucoup de compagnies affichent une dévotion parfois exagérée pour se défendre, il s'agit là d'un moyen efficace pour assurer la survie et la tranquillité du groupe.

Avestites : il y a toujours une enquête ouverte sur un groupe de jaïnite quelque part. Il est souvent simple de trouver une trace d'hérésie dans une pièce de théâtre ou dans une œuvre. Les avestites ne sont jamais très loin, souvent pilotés par l'Orthodoxie. Mais ces attaques sont gourmandes en ressources, et elles ne sont désormais plus menées que dans un but strictement politique, pour rendre service à un noble en échange d'un rapprochement de l'Eglise, par exemple.

Amalthéens : sans doute l'ordre le plus favorable aux jaïnites, les amalthéens savent très bien que l'art est souvent un baume pour l'âme. Les jaïnites savent également qu'ils peuvent toujours obtenir de l'aide dans un dispensaire, en échange de quelques notes de musique pour les malades.

Eskatoniques : curieux et ouverts, mais souvent inquiétants, ils sont autant appréciés que craints par les compagnies, pour qui une association avec cet ordre bizarre est à la fois source de nouvelles inspirations et de nouveaux ennuis.

Patrimoine

De part leur nature itinérante, peu de compagnies possèdent en propre des biens. Tout au plus peuvent-elles bénéficier de l'usufruit d'un bâtiment ou d'un lieu géographique précis, mis à disposition par un mécène (noble, marchand, ou même éventuellement clérical). Mais ce genre de bénéfices n'est que rarement acquis sur la durée, les baux étant facilement remis en question à chaque changement politique (mort d'un seigneur, tensions entre les jaïnites et le clergé, etc.).

Il arrive pourtant que des terres tombent dans le giron d'une compagnie lorsque (fait rarissime) un noble décide d'entrer dans le groupe, abandonnant son identité et faisant don de ses richesses à sa nouvelle famille. En règle générale, de tels changements déplaisent beaucoup à la famille du noble, qui engagera tout son pouvoir et ses relations dans une bataille pour la reconquête des biens ainsi perdus. C'est pourquoi les territoires jaïnites sont souvent des bouts de terrains mal situés dans un environnement hostile, et ayant appartenu à des nobles eux-même déjà mis à l'écart ou sans héritier.

Les Ateliers

Une des exceptions fréquente à ce manque de bases solides sont les différents ateliers que l'on voit fleurir dans les centres culturels. Des jaïnites ayant suffisamment parcourus le monde et ayant amassé quelques richesses les investissent souvent dans la création d'un lieu dédié à l'expression de leur culture.

Les ateliers sont donc fondés par des artistes déjà passablement vieux, et souvent spécialisés dans le domaine de prédilection de son fondateur. Ainsi, on peut citer l'atelier de peinture de Colonstran sur Bizantium Secundus, dont les toiles ornent désormais de nombreuses chapelles de la planète impériale ou encore l'Ecole Gurinosky de Teyr-Sainte (en fait située sur son satellite lunaire) dont les danses exécutées sous des gravités restreintes sont même citées en thérapies psychiatriques par certains amalthéens.

Dans les ateliers, les lois des compagnies sont momentanément mises entre parenthèses.



Elles ne sont jamais très loin dans les pensées, mais leur intensité est amoindrie pour rendre la vie sédentaire plus souple. Ainsi, le fondateur d'un atelier reprend généralement son ancien nom ou s'en invente un nouveau sous lequel ses œuvres seront ensuite diffusées.

A la mort de son créateur, un atelier devient souvent un lieu de troubles, car les élèves les plus brillants se partagent souvent de manière exclusive l'héritage du maître. Lorsque ce dernier a eu la présence d'esprit de former un successeur, les ateliers peuvent perdurer durant de nombreuses années, mais leur extinction est quasiment inévitable.

Certains jaïnites prétendent que cette extinction est la première condition de l'accession du maître au statut de légende mais cette idée va tellement à l'encontre du principe d'humilité qu'elle n'est que rarement exprimée en face de membres de l'Eglise.

Quoiqu'il en soit, les ateliers peuvent servir de havres d'accueil à des jaïnites solitaires, la loi des familles entraînant une hospitalité qui n'est limitée que par le danger que peut représenter l'invité. La plupart des vrais artistes dans les compagnies rêvent d'ouvrir un jour ou l'autre un tel atelier, mais cela exige d'eux qu'ils amassent à la fois richesses et réputation en parallèle. On comprend alors pourquoi il s'agit de l'œuvre d'une vie.

Patrimoine culturel

Mais au-delà des simples biens matériels, les jaïnites disposent d'une richesse prodigieuse : l'amas culturel de toute l'humanité. Etant des collectionneurs invétérés, ils traquent les œuvres d'arts antiques partout où ils le peuvent, amassant des collections uniques dans tout l'univers.

En général, ces collections restent bornées au domaine que s'est choisi une compagnie, mais d'autres œuvres d'art servent à l'échange et au commerce entre les jaïnites. On mesure souvent le statut d'une compagnie à la richesse ou la rareté de sa collection, avant même la qualité de ses membres.

La compagnie du Trésor qui voyage dans les environs de Vera Cruz et qui est d'ailleurs placée sous protectorat Hazat possède la

collection de gemmes taillées la plus étincelante de tout l'univers connu. On comprend mieux pourquoi cette compagnie évite les lieux sordides et dispose de plus d'hommes capables de se battre que certains temples des Frères d'Armes.

A l'inverse, la compagnie de l'Image Sainte ne possède de vraiment remarquable que la plus vaste collection d'images représentant les disciples de Zacharie de tout l'univers. Même les membres de l'Orthodoxie ont demandé à les voir afin de parfaire leur représentation de ces saintes personnes.

Les jaïnites prennent souvent des risques insensés afin d'amasser ces collections. L'obtention d'une pièce rare tourne parfois à l'obsession chez certains, qui iront jusqu'au vol (ou pire !) pour se procurer l'objet recherché. Que cette attitude soit en totale contradiction avec le principe d'honnêteté de la communauté n'est qu'un paradoxe de plus à mettre sur le compte de cette drôle de caste. Certains nobles (Decados, principalement) connaissent cette faiblesse, et s'en servent souvent pour s'attirer les bénédictions d'une compagnie, obtenant ainsi un accès à des informations et des divertissements dont les Decados sont friands.

La bibliothèque d'Aylon

L'une des plus intéressantes créations jaïnite est la Collection Musicale de Soraya. Cette bibliothèque contient un nombre incroyable de partitions musicales de l'ensemble des Mondes Connus et même de cultures xénomorphes.

Elle fut créée par Afir al-Malik, désespéré d'avoir perdu sa fille unique Soraya, des suites d'une maladie alors qu'il était en guerre sur le front Symbiote. Soraya avait un amour immodéré pour la musique et était très curieuse. Sa mère disait d'elle qu'elle « avait gravi la première montagne en voyageant par l'écoute ». Son père bâtit donc ce lieu en souvenir de sa fille, et invita les jaïnites à l'aider dans cette tâche.

Aujourd'hui, la bibliothèque contient beaucoup de parchemins, et dépasse même certaines bibliothèques cléricales en savoir accumulé, de nombreuses légendes dépréciées par l'Eglise s'y trouvant consignées sous forme de chansons. De fait, l'Orthodoxie aimerait bien pouvoir exercer un droit de censure sur la Collection. Afin de ménager les susceptibilités, la direction de la bibliothèque limite les consultations à un nombre restreint de personnes.

On y trouve également des enregistrements de la Seconde République, un musée des instruments de musique et une école très sélective, dans laquelle tous les musiciens rêvent de rentrer un jour.

Personnalités

Joseph Kaliosto, maître martien

Une rencontre avec Joseph Kaliosto fait toujours une très forte impression. Mesurant plus d'un mètre quatre-vingt dix, et d'une carrure imposante, on l'imagine fort bien broyer des rochers à main nues. De caractère aussi trempé que son physique, il apparaît comme déterminé et volontaire.

Dirigeant une troupe d'artistes d'un genre particulier sur Mars, il parcourt les étendues désertiques de la planète et gère sa communauté avec justesse et fermeté.

Il faut dire que son environnement ne laisse pas de place au hasard : sa troupe se déplace dans des véhicules terrestres lents et oxygénés, et les sorties se font en scaphandres.

L'activité artistique de la communauté est la sculpture de paysages. La communauté cherche un lieu intéressant, puis s'y établit quelques jours ou semaines. S'attelant à sculpter les parois rocheuses, ils y impriment des scènes ou des travaux impressionnistes avant de quitter le lieu vers d'autres endroits. Ce travail vain est la fierté du groupe, qui se targue d'avoir réalisé pas moins de 40 sites sur la surface de la planète ou dans des grottes naturelles.

Evidemment, le groupe ne vit pas de cette activité, mais perd également beaucoup de temps à réaliser des sculptures "dévotes" qui pourront être vendues dans les différents dômes. L'achat de l'oxygène et l'entretien des scaphandres coûte en effet très cher.

Joseph Kaliosto fut à l'origine de ce groupe, quittant un groupe de sculpteurs du dôme Alpha avec quelques suivants. Rapidement, sa détermination l'a amené à être connu de tous

les jaïnites de Mars (environ une centaine de personnes) et à gagner leur respect. Il est également à l'origine d'un rassemblement annuel de tous les jaïnites dans un lieu variable afin de souder la communauté et à lui rappeler que sa force est justement l'union.

De fait, Joseph parle souvent au nom de toutes les communautés et est une interface idéale pour discuter avec les différents pouvoirs de Mars, et en particulier l'Eglise. Grâce à ses nombreux contacts dans toutes les strates de la population, c'est un homme plus puissant qu'il n'en a l'air.

Thomasi Aquino

Le cas est suffisamment rare pour être remarqué : Thomasi Aquino est un prêtre qui est entré dans une communauté jaïnite sur Vera Cruz. Ayant obtenu une autorisation spéciale de l'évêque, motivé par le besoin de se rapprocher du peuple, il a débauché quelques jaïnites des autres groupes afin de former une communauté qui se dédie entièrement à l'art religieux.

Toutefois, le rapprochement s'est fait dans les deux sens, et Aquino a rapidement pris les habitudes des artistes itinérants, en particulier le goût du secret (qui fait grincer des dents l'évêque qui s'attendait à obtenir des renseignements utiles) et l'esprit de groupe qui le déchire souvent dans ses décisions.

Sa bonté, sa foi et son côté humain très émouvant l'ont rendu très populaire, et le pauvre homme est quelque peu dépassé par son succès. Son groupe est en effet de

plus en plus grand, les fidèles découvrant dans cette voie artistique une nouvelle façon de vivre leur foi. Très apprécié des nobles Hazat, les productions de son groupe sont fortement rétribuées, bien au-delà de leur véritable valeur.

Jalousie oblige, les autres communautés de l'espace Hazat ont un peu tendance à prendre Thomasi en grippe, mais ses liens avec l'Eglise



(c) Elisabeth Thiery



empêchent toute manifestation de mauvaise humeur publique.

Agé de près de quarante ans, plutôt petit et sec comme une branche morte, Aquino donne l'impression d'être un enfant face aux problèmes qu'il soulève quotidiennement. Heureusement, son côté candide parvient à sauver son sommeil. Passant la plupart de son temps libre à travailler sur ses tableaux représentant des scènes de l'Evangile Omega, Aquino poursuit à sa façon la quête des anciens jaïnites en tentant de trouver dans l'art les réponses qu'appellent les mystères de la Création.

Olver, architecte impérial

L'atelier d'Olver sur Byzantium Secundus est un modèle de réussite pour les jaïnites.

Ancien serf d'un duché Decados, Oliver était chargé de la supervision de bâtiments publics sur Severus. Les conditions de travail déplorables associées à un conflit plutôt personnel avec le frère d'une noble qui l'avait pris pour amant lui valurent une condamnation à mort sous la forme d'une chasse à l'homme dans la jungle. Après avoir failli mourir à de nombreuses reprises, Oliver parvint à se réfugier dans une troupe de jaïnites de passage (bref) sur la planète.

Durant longtemps, Oliver Cardell (de son vrai nom) a vécu comme parasite dans ce groupe d'acteurs ambulants. Il faut dire que son talent était bien maigre et que ses représentations étaient suffisamment pitoyables pour être écarté et confiné dans un rôle de suivant. Mais ses voyages nombreux lui permirent d'étendre son sens de l'architecture.

Ce n'est que de passage sur la riche Byzantium Secundus qu'il eut l'occasion de quitter la troupe pour se mettre au service d'Abdelhafid al-Malik sous le pseudonyme d'Olver. Il dut pour cela déployer tout son culot pour harceler littéralement le noble en question en lui présentant à plusieurs reprises des notes et des dessins pour un petit palais de province, que les influences mélangées de différentes cultures rendaient fort attrayant. A force de patience, et manquant plusieurs fois d'être tabassé par les gardes du corps d'Abdelhafid, il parvint à le convaincre de l'intérêt et de l'originalité du projet.

Sa première réalisation fut un succès envié par de nombreux autres notables, et grâce au soutien financier de son patron et une aide discrète des fouinaras, il parvint à monter un atelier d'architecture.

Le fait qu'il fut obligé de s'engager à travailler en priorité les al-Malik et à mettre à disposition des fouinaras les plans des bâtiments qu'il construit n'est connu que de rares personnes.

De plus, son peu d'implication chez les jaïnites (et surtout le peu de reconnaissance qu'il manifeste à leur égard) tendent à l'isoler de ses anciens camarades. Les vieilles habitudes Decados ont refait leur apparition, et Olver se trouve à nouveau pris entre de nombreux feux. Il ne manquerait plus que les Decados retrouvent sa trace...

Grand-Père

Il est une légende mystérieuse parmi les jaïnites qui concerne un vieillard itinérant. Considéré par beaucoup comme un être surnaturel, cet homme, baptisé "Grand-Père" faute d'un meilleur nom, parcourt les Mondes Connus et surveille les jaïnites de loin. Apparaissant tour à tour comme une personne protectrice ou vengeresse, personne n'a jamais prétendu l'avoir rencontré, mais nombreux sont les artistes qui pensent l'avoir vu de loin. D'autres disent que ceux qui l'ont rencontré ont reçu pour consigne de ne jamais en parler. Le fait que les dirigeants des communautés gardent un silence réservé à son sujet est la source de nombreuses rumeurs. Grand-Père serait-il le chef de tous les jaïnites ?

Grand-Père sauverait, paraît-il, la vie des jaïnites en difficulté. Ancien artiste itinérant lui-même, synthèse des esprits du peuple voyageur, il serait également là pour punir ceux qui portent du tort à leur communauté, et sert donc également d'épouvantail pour les enfants. Cela dit, rares sont ceux qui prennent cette légende réellement au sérieux. Il s'agit plus d'une légende communautaire, qui donne un fond commun à des coutumes très disparates en fonction du groupe.

Le fait que cette légende ait traversé les siècles indique que ce vieillard serait immortel. Quelques jaïnites particulièrement croyants pensent qu'il s'agirait d'une incarnation du pancréateur, mais ils restent discrets sur cette



croissance. Les avestites qui ont eu vent de cette légende pensent plutôt à un démon lié par les premiers jaïnites, du temps de la diaspora. Durant cette période, en effet, les distinctions entre le bien et le mal étaient plus difficiles, et les bourgeois aventureux de cette période étaient toujours prêts à faire de nouvelles expériences.

Physiquement, les rares témoignages restent très contradictoires. La seule constante serait un âge assez avancé, et des vêtements souvent élimés, comme s'ils avaient été portés sur de très longues périodes. Les rides fortement prononcées font également partie du personnage, mais selon les versions, il serait grand et fort ou alors petit et agile.

Dans tous les cas, ses capacités physiques sont nettement au-dessus des moyennes pour son âge apparent, et il possède la faculté surnaturelle d'échapper à ses poursuivants en toute circonstance.

Règles de jeu

Les personnages jaïnites

Voici quelques concepts de jaïnites.

- **Protecteur de compagnie :** attaché à une compagnie particulière, vous assurez sa protection physique, réactive ou préventive. A ce titre, il vous arrive de préparer le terrain pour une prochaine arrivée de la compagnie.
- **Peintre mystique :** vous recherchez l'illumination en effectuant de nombreuses expériences souvent hérétiques, tentant d'y puiser l'inspiration pour réaliser votre Œuvre Majeure.
- **Fugitif :** vous êtes recherché par une puissance qui veut vous voir mort, et vous avez pu chercher refuge au sein des jaïnites sous un faux nom. Vous serez protégé aussi longtemps que vous serez utile à votre nouvelle famille.
- **Historien de l'art :** votre compagnie vous a confié comme mission permanente d'effectuer une compilation de tous les courants musicaux. Vous voyagez à la recherche de nouvelles musiques, en particulier les spécialités culturelles locales.
- **Artiste de l'extrême :** spécialiste des happenings, vous cherchez toujours un nouveau moyen spectaculaire et

exceptionnel pour montrer les possibilités créatrices de l'humanité.

- **Précepteur :** au service d'un noble qui souhaite donner une éducation culturelle à ses enfants, vous servez également parfois de conseiller. Votre place enviée provoque des jalousies.

Mettre en scène des jaïnites

Les jaïnites peuvent être placés dans presque tous les scénarios sous la forme de PNJs qui peuvent attirer les soupçons à cause de leur attitude repliée sur eux-même. On trouve de grands groupes dans les villes, ou des compagnies plus modestes sillonnant les zones rurales.

- un reliquaire de grande valeur a été dérobé dans une cathédrale. Très rapidement, les soupçons se portent sur un groupe de jaïnites campant à l'extérieur de la ville. Des personnages, mandés par un noble sympathisant des artistes, les lancent sur l'enquête en parallèle des autorités qui concluent rapidement à la culpabilité. Et pour cause : le vol est destiné à éliminer le groupe qui fait chanter le seigneur local depuis trop longtemps.
- Dans un champ archéologique sur Midian datant de la Seconde République, les chercheurs sont pris de curieuses hallucinations qui les mènent vers la folie. La faute en revient à un objet technologique permettant d'altérer les sens des personnes dans son rayon d'action, à l'origine pour améliorer l'impact d'un spectacle. Un jaïnite serait prêt à tout pour remettre la main sur cet artefact. Mais pourquoi cet objet agit-il contre les chercheurs ?
- Un al-Malik organise un concours de chant sur Istakhr, doté d'un prix fabuleux. De nombreux jaïnites et nobles affluent jusqu'à la cité. Un matin, un des favoris est retrouvé mort, émasculé. La piste semble mener jusqu'au al-Malik et une affaire de mœurs familiale, mais le passé du mort sur une planète Decados laisse penser qu'il s'agit d'une fausse piste volontairement tracée...