

LE SOUTHAM

Un supplément pour le jeu de rôle amateur Ameyca

Par James Manez

13/08/07

INTRODUCTION

« Nulle part ailleurs ai- je autant ressenti la présence de la Fortune. Elle illumine chaque créature, chaque plante de cette terre, comme pour raviver l'éclat terni de notre bonne étoile. »

Ode à la beauté sauvage du Parasite Halry Red

Pour les fortunés, le Southam apparaît comme un véritable paradis terrestre. Son climat à la fois chaud et humide fournit en abondance tout ce dont l'homme a besoin. Mais cette apparence idyllique est trompeuse, car le Southam recèle de nombreux dangers...

Au cours de ces quelques pages, nous allons découvrir la colonie Fortunée de New ainsi que les autochtones du Southam, les Ardents.

GEOGRAPHIE DU SOUTHAM

Des jungles luxuriantes et chamarrées occupent l'essentiel du paysage, parfois entrecoupées de pics acérés et de fleuves à l'eau d'un bleu éclatant. Le Southam fait dans la démesure : les couleurs sont incroyablement vives, les plantes gigantesques. Il n'est ainsi pas rare de voir des

arbres de plus de 100 mètres de haut! Et au contraire des forêts silencieuses du Sheed, ici la jungle déborde de vie : les clameurs des Crieurs côtoient le chant mélodieux des Douce-Voix, le grognement de la Vive succède aux gloussements du Charognard...

Les amoureux des climats tropicaux seront servis avec le Southam, qui ne connaît que deux saisons : une saison sèche qui dure 4 mois entre mai et septembre et une saison humide qui occupe le reste de l'année. La température moyenne se situe aux alentours des 30 degrés.



Mushry

L'Illumen Mushry a tenté de remonter le cours du fleuve il y a un an, mais aucune nouvelle de l'expédition n'est encore parvenue.

Lessel

L'expédition héroïque de l'Illumen Lessel a remonté le cours de ce fleuve long de près de 500 kilomètres et dont les rives sont parfois éloignées de plus d'un kilomètre. Il a découvert aux abords de la source du fleuve un gisement d'Arna. 10 hameaux d'une vingtaine d'habitants ont été fondés le long du fleuve, à une distance d'environ 50 kilomètres les uns des autres.

Les Acérées

Cette imposante chaîne de montagnes, qui dépasse les 4000 mètres d'altitude, s'est formée au moment de la destruction de la conscience terrestre. Du fait de leur extrême jeunesse, les montagnes revêtent des formes très anguleuses, ressemblant de loin aux crocs d'un gigantesque prédateur. Traverser les Acérées n'est pas chose aisée : les cols praticables sont rares et les chutes de neiges sont fréquentes en altitude.

Terres des Ardents

Au sud-est des Acérées s'étendent les terres des Ardents, encore inconnues des Fortuned. Cette civilisation est divisée en quatre tribus : Peur au nord-ouest, Ire au nord-est, Joie à l'est, et Amour au sud.

La Marque

Cet immense cratère, large de plus de 20 kilomètres et dont les bords sont à 1200 mètres de hauteur est le principal lieu de rassemblement des Ardents. Dans la mythologie Ardente, la Marque est la bouche du monde, l'endroit où Peau Rêche trouva la Faim pour l'amener au Béant (voir la section [une histoire des origines](#).)

L'Insondable

Cette partie particulièrement touffue de la jungle Southamienne et inconnue des Fortuned doit son nom à l'être mystérieux qui y réside. Les rares Ardents qui s'aventurent dans la zone ont en effet vu un humanoïde de grande taille, qui chantonne des airs ressemblant étrangement à ceux des Ardents. Cependant personne n'a encore réussi à l'approcher.

Les Ruines Etincelantes

L'ouest et le sud du Southam sont parsemés de ruines des anciennes cités de la Confédération Sud-Américaine. Les Ruines Etincelantes sont les plus importantes de la région, s'étendant sur une vingtaine de kilomètres. Cet ensemble improbable d'immeubles éventrés par des lianes, de rues déchirées par les racines, n'a encore jamais été vu par les Fortuned. Si les ruines recèlent des artefacts technologiques pouvant attiser la convoitise d'un Illumen, elles portent aussi la marque du fléau qui ravagea la Confédération : la Flétrissure. Certains générateurs électriques fonctionnent encore, illuminant ainsi la cité lorsque survient la nuit.

La Flétrissure

Ce mal foudroyant avait déjà sévi en Ameyca en 3887 et a détruit la Confédération Sud-Américaine dans les années 4000. Après une période d'incubation d'une semaine, il provoque chez l'homme une impression de brûlure permanente, qui s'exacerbe au fil des heures ; la peau se calcine et devient horriblement fripée. Au bout d'une journée, le malade est entièrement consumé ; il ne reste de lui qu'un tas de chair noircie.

Bien qu'aujourd'hui la Flétrissure ne soit plus qu'un sujet de légendes chez les Ameykin, le germe de la maladie est toujours présent dans les ruines Etincelantes...

NEW

Fondée il y a trois ans, New accueille déjà plus de 1 500 habitants et constitue la principale colonie Fortuned en Southam. Bien loin des immenses immeubles en béton de la métropole, les maisons de New sont en bois et ne dépassent pas les 10 mètres de hauteur. Seuls les bâtiments de la Wood Inc et de Bella sont en pierre. L'urbanisme concentrique cher aux Fortuned a toutefois été respecté.

Services de la ville

Service d'hygiène : le centre de soins de la ville.

Feeder: le créateur de Feeder, John Ushton, a trouvé une formule simple mais efficace pour faire prospérer son entreprise: il achète à Bella les peaux d'animaux exotiques, les fruits de Jutta, les racines de Hot, pour les céder contre de l'argent et des aliments en provenance de la métropole qu'il revend à prix d'or à New.

Chop Shop : tenu par le peu bavard Harry Fetter, ce service de vente généraliste prodigue aussi bien armes que vêtements ou livres de compte. Face à la concurrence de Feeder, la vente d'aliments a été abandonnée.

Wood Inc : autrefois une des plus importantes sociétés de transformation de matière première dans le domaine du bois, Wood Inc était très bien implantée dans le Sheed. Mais en tardant à se positionner dans le Halla, la société avait commis une erreur stratégique qu'elle ne compte plus renouveler. C'est pourquoi elle a conclu un arrangement avec Bella, et installé une usine de fabrication de planches à New.

Bella : la Cump 'Nhy compte près de la moitié de la ville à son service : chasseurs, cultivateurs, cueilleurs, bûcherons... Son influence est donc considérable ; la plupart des membres du conseil de gestion local font partie de la société. Le bâtiment de Bella est immanquable : c'est le seul bâtiment en pierre et il est situé en plein centre de New.

Personnages principaux de la ville

Jer Ballick

1211 points de bonne conduite

Installé depuis à peine six mois, le gouverneur de New est un homme prudent et pragmatique, qui cherche avant tout à réfréner les ardeurs des hommes de la Cump'Nhy Bella. S'il apprécie Colligton, il se méfie de son esprit fonceur : il ne désire pas avoir une guerre sur le bras sans connaître la force du peuple récemment découvert.

Description physique: avec son jean délavé et sa chemise grossière, Jer ressemble plus à un ouvrier qu'à un homme de pouvoir. Et pour cause ! Fier d'avoir pu gravir tous les échelons de la société Fortuned, Jer ne craint pas d'afficher ses origines. Son franc-parler n'a pas été édulcoré par le langage abscons des Shelned, ce qui peut décontenancer les habitués des joutes verbales interminables.

Hare Colligton

850 points de bonne conduite

Le numéro deux de Bella supervise toutes les opérations de la Cump’Nhy dans le Southam. Sous son air faussement indolent se cache un tempérament bouillonnant. Il encourage par tous les moyens exploration et exploitation du territoire, afin de satisfaire son ambition ultime : devenir le président de Bella. Atteint d’une grave maladie qu’il sait mortelle, il veut à tout prix atteindre le nombre de points suffisant pour briguer la place de ses rêves. La découverte d’un gisement d’arna dans les Acérées est pour lui une aubaine et il n’entend pas être gêné par les autochtones.

Accessoirement, il est aussi le membre le plus éminent du Conseil de Gestion Local.

Description physique : c’est un homme petit et très mince, qui parle d’une voix douce et monocorde. Ses paupières sont perpétuellement à demi- closes. Lorsqu’on lui parle, il est difficile de détacher le regard de ses mains, parsemées de petites tâches noires et constamment en mouvement.

Gerd Lessel

710 points de bonne conduite

Avant de devenir Illumen de la Cump’Nhy Bella, Gerd était un Parasite connu sous le sobriquet de « poète meurtrier ». Il est en effet responsable de plusieurs attentats sanglants, qu’il signalait par des poèmes écrits sur les murs d’édifices publics. Il se mit au jeu dans l’espoir d’échapper aux forces de l’Ordre en obtenant le statut d’Illumen. Désormais, Gerd a laissé de côté ses engagements passés mais a conservé le goût du sang qu’il avait contracté alors. Bien que parfaitement cordial dans la plupart des occasions, il lui arrive d’avoir des bouffées de violence terribles qu’il ne parvient pas toujours à contrôler.

Description physique : Ce grand gaillard au regard fuyant aime les tenues vives, au contraire de bien de ses concitoyens. Il affectionne tout particulièrement les habits dorés qui mettent en valeur ses cheveux blonds qu’il porte fort long.

Fedrik Ushton

810 points de bonne conduite

Fedrik revient de loin. Propriétaire d’un service de vente d’aliments au bord de la faillite à Fortuna, il tente le tout pour le tout lors de la création de New et y redéploie ses activités. Le pari était risqué mais il a payé : la société est aujourd’hui en pleine croissance et il vient d’intégrer le Conseil de Gestion Local. Mais son succès a amené la Cump’Nhy Bella à devenir de plus en plus gourmande, et à lorgner vers d’autres services de vente. Sentant venir le danger, Ushton s’est rapproché de la Cump’Nhy Ever pour fomenter un complot contre Bella...

Description Physique : c’est un homme entre deux âges qui porte les séquelles d’une maladie nerveuse. Son visage est constamment affligé de tics particulièrement déplaisants qui ne facilitent pas la concentration de son interlocuteur.

Bej Ollowtrop

110 points de bonne conduite

Certains hommes quittent leur terre pour rechercher gloire et richesse, d’autres par attrait de l’aventure ou pour réaliser un rêve... Bej a gagné le Southam parce qu’il ne supportait plus son métier de Cadre. Il aspirait à retrouver l’état de béate insouciance qu’il pense être le propre des anciens hommes. Son adaptation à la vie de colon a été très rapide ; aujourd’hui il

passé pour être un des meilleurs chasseurs de New. Cependant, on le considère comme un excentrique, du fait de son caractère emporté et de ses séjours prolongés dans la jungle. Ces séjours ne sont pas seulement à mettre au compte de son caractère solitaire ; Bej est en effet en contact secret avec les Ardents il y a 3 mois. Il en rencontra lors d'une expédition qui l'avait mené un peu trop loin et vécut quelque temps au sein d'une tribu. Il n'a pas révélé son expérience, de peur que les hommes de la Cump'Nhy Bella ne tente de s'accaparer les richesses des Ardents. Depuis une semaine, il est victime d'un violent accès de fièvre.

Description physique : C'est un homme d'une trentaine d'année au corps puissant et aux traits marqués. Lorsqu'il parle, on a l'impression qu'il vous gronde, tant sa voix est grave.

Kelja Eddiburg

432 points de bonne conduite

Kelja dirige le modeste service de santé de la ville qui ne comporte en tout et pour tout que deux personnes : elle-même et son assistant Abbert. Médecin émérite, elle s'est installée à New depuis un an dans l'espoir de gagner rapidement les points suffisants pour atteindre le rang de Puissant. L'ambiance putride de New ne lui convient guère, et elle n'hésite pas à le faire payer à ses patients, qui doivent endurer patiemment sa mauvaise humeur s'ils veulent être soignés.

Description physique : c'est une brune de 34 ans, au visage un peu empâté. Bien que ses tenues soient généralement austères, elle ne rechigne pas devant un peu de maquillage pour souligner ses beaux yeux noirs.

LA CIVILISATION DES ARDENTS

« A proximité du point 214A, notre équipe arriva en contact avec des humanoïdes non identifiés. Leur physionomie était semblable à la notre. Les principales différences provenaient de leur constitution plus lourde et de leur peau plus claire que la notre. Ils portaient tous des masques étranges et un pagne blanc et se sont enfuis à notre vue. »

Rapport d'exploration de l'équipe 3 de la Cump'Ny Bella

Une histoire des origines

Qui sont les Ardents ? Les uns vont les décrire comme des sauvages à peine dignes du nom de bête, d'autres vont les voir comme des êtres d'une infinie sagesse. Les deux points de vue sont aussi valables l'un que l'autre ; on ne peut enfermer une fois pour toutes les Ardents dans une case bien définie. Comprendre les Ardents n'est possible que si l'on plonge corps et âme dans leur mythologie: écoutez donc l'histoire que je vais vous conter et pénétrez vous de ses significations profondes...

Le monde est né de l'épanchement des quatre Passions : Ire, Joie, Amour et Peur. Chacune s'accoupla à l'autre pour engendrer êtres vivants et inanimés. Puis ensemble, elles s'unirent pour créer les Ardents, qui étaient chargés de veiller à ce que les Passions emplissent toujours le monde. Mais un tel destin ne convenait pas à l'un de ces Ardents, celui que l'on nommait le Béant. Pour lui, les Passions n'étaient que des « maîtresses capricieuses », des entraves à la liberté humaine. Grâce à l'art de la méditation, il parvint à trouver le moyen de s'en libérer.

Ses paroles fallacieuses ébranlèrent les convictions de ceux aux passions vacillantes, les amenant à faire l'expérience de la « Liberté Vraie ». Le nombre de ses fidèles s'accrut à tel point que les Passions délaissées s'étiolèrent. Alors se forma la Marque, la bouche du monde exigeant pitance. Car le monde se nourrissait des Passions ; sans elles, il était réduit à se dévorer lui-même. C'est ainsi que la terre se flétrissait un peu plus chaque jour, que les arbres se rabougrèrent, que les animaux moururent à petit feu, comme consumés de l'intérieur. Heureusement, des Ardents restés fidèles aux anciennes traditions découvrirent l'ampleur du désastre ; ils virent la Marque et osèrent y pénétrer, atteignant les entrailles du monde. Ils y trouvèrent rien de moins que la Faim, à la fois fille des quatre passions et leur raison d'être. En effet, la Faim ne se résume pas à un vulgaire besoin de nourriture ; désir insatiable et toujours renouvelé, elle est à la source même de la vie. A la simple vue de la faim, nos courageux aventuriers Ardents furent submergés d'envie. Le plus rusé de ces héros, Peau Rêche, réussit à contenir ses pulsions et lui parla en ces termes: « Toi qui te languis ici sans jamais pouvoir combler ton appétit, laisse nous te guider à la surface. Là tu pourras trouver la satiété. » La Faim se laissa convaincre et suivit Peau Rêche. Celui-ci la mena jusqu'au Béant en personne, plongé dans une de ses interminables trances.

« Espères-tu provoquer mon Ire en venant troubler mon repos, hôte malvenu ? » demanda le Béant en émergeant de sa torpeur.

« Au contraire, Je t'offre le moyen de m'ôter la mienne... Vois cette étrange créature qui repose à mes côtés ; en apaisant son désir, tu détiendras la clé qui te permettra d'extirper la passion du monde. Comprend bien, le Béant, tu as devant toi la Faim qui ronge tous les êtres, la Faim qui engendre ces passions si destructrices... Si tu la plies à ta volonté, ta chère Liberté Vraie sera enfin réalité ! »

Les paroles de Peau Rêche firent grand effet sur le Béant. Celui-ci contemplait avec avidité la Faim, pris de vertige à l'idée que son rêve pourrait se réaliser. Puis il comprit le piège qui lui était tendu, ainsi que l'imposture de ses croyances. Même le Béant connaissait desirs et passions, et la simple envie de s'en libérer montrait bien qu'il ne pourrait jamais s'en détacher entièrement. La mort dans l'âme, il quitta son repaire et gagna les lointaines terres du nord, incapable d'affronter ses propres contradictions.

Suite à la fuite de leur maître, les rangs des disciples fondirent comme neige au soleil et les passions retrouvèrent leurs droits.

Cette histoire des origines nous révèle la place particulière que tiennent les passions chez les Ardents. Au lieu d'être assimilées à un mal nécessaire, elles sont vues comme le fondement de la vie. C'est pourquoi les Ardents sont divisés en quatre tribus, chacun adorant une des quatre Passions : Ire, Joie, Amour, et Peur.

La société Ardente

La société Ardente est divisée en quatre castes :

- Les **Guerriers** défendent le territoire du clan. Si les autres castes peuvent combattre à leurs côtés, eux seuls sont autorisés à porter les armures en écorce de Hijito. Les armes privilégiées sont les sarbacanes et les fouets en liane Coupe-Gorge.
- Les **Nourrisseurs** forment la caste la plus nombreuse. L'essentiel de la nourriture provient de la chasse et de la cueillette ; la seule plante cultivée est le Majadro, le Rêve Eveillé. Cette plante est consommée lors de la fête de la Bombance.
- Les **Consumés** vont de tribus en tribus pour échanger biens et entamer des pourparlers. On les accueille avec mépris, car ils sont considérés comme étant des demi-hommes, aux passions trop étiolées pour mériter le nom d'Ardent.

- Les **Façonneurs** constituent l'élite des Ardents ; ils fabriquent les objets nécessaires au quotidien. Les plus prestigieux d'entre eux sont les façonneurs de masques. Les masques, comme nous allons le voir plus bas, revêtent en effet une importance particulière chez les Ardents.

Gouvernement

Lors du premier jour d'une saison, chaque caste choisit un représentant qui sera en fonction pour le reste de la saison. Ce quatuor de dirigeants prend toutes les décisions de la communauté. Traditionnellement, le représentant des façonneurs est le plus puissant : il parle en premier lors des réunions et sa voix compte double.

Economie

L'économie des Ardents est principalement basée sur la chasse et la cueillette. Les animaux chassés sont nombreux ; du cerf au jaguar en passant par le tapir.

Chaque tribu dispose aussi d'animaux d'élevage regroupés dans un enclos.

Le travail du bois est très développé ; les artisans sont capables de confectionner des arcs de grande qualité ainsi que des maisons de belle facture. Par contre les métaux sont rares et seulement utilisés en tant qu'ornements. La pierre est peu employée, à part l'**arna** qui sert à la confection des masques et des armes.

Comment les Ardents voient-ils les Fortuned ?

Pour les Ardents, les Fortuned sont les héritiers du Béants et du culte de la « Vérité Vraie. » Le fait qu'ils proviennent du Nord, là où étaient partis les disciples du Béant, qu'ils soient aussi froids et pragmatiques constituent autant de preuves en faveur de cette hypothèse. Les Ardents les considèrent donc avec méfiance. Par contre, un personnage aussi passionné que le bouillant Lessel serait plus apprécié et pourrait plus facilement s'intégrer dans une communauté ardente (celle de l'Ire pour Lessel.) Grâce aux informations prodiguées par Bej Ollotrop, la tribu de la Joie est bien renseignée sur les Fortuned. Elle a préféré ne pas révéler ces renseignements aux autres tribus, de peur qu'elles n'aient recours à des solutions violentes et que soit troublée sa tranquillité. Mais lorsqu'une expédition Fortuned tombera sur des Ardents, la tribu sera bien obligée de faire quelque chose...

Mode de vie

Calendrier

Chez les ardents, une année est décomposée quatre saisons de 80 jours nommées d'après les quatre passions : Joie, Amour, Ire puis Peur. Entre deux années survient le temps de la Famine, durant lequel les Ardents vont réfréner leurs passions afin qu'elles se régénèrent. Ils portent alors leurs masques rituels jusqu'à la Bombance, une grande fête se déroulant aux abords de la Marque. Cette fête réunit les représentants de chaque tribu et marque le début de la nouvelle année. Elle symbolise aussi l'union des Passions pour refonder le monde et garantir sa pérennité.

Habillement

En guise de vêtement, les Ardents se contentent d'un simple pagne en coton. La couleur du pagne dépend de la tribu d'appartenance : noire pour l'Ire, blanche pour la Peur, rouge pour l'Amour, verte pour la Joie.

Les Masques

Ils sont portés lors de la période de la Famine afin que les Ardents musèlent leurs passions jusqu'à l'heure de la Bombance. Fabriqués en Arna, les masques recèlent de curieux pouvoirs. Lorsqu'on les enlève, on ne sait jamais si on conservera son visage ou non; certains malheureux se retrouvent avec une face affreusement calcinée, comme elle avait été brûlée par leur masque.

Leur chair morte témoigne de la faiblesse de leurs Passions, que la Bombance n'est pas parvenue à renouveler entièrement. Ils doivent alors rejoindre la caste des Consumés. Chaque Ardent dispose de son masque personnel attribué à sa naissance et dont la forme est censée indiquer les traits dominants de son caractère.

Nourriture

Les Ardents mangent deux fois par jour, le matin et en fin d'après-midi. Le matin, ils se nourrissent essentiellement du sang des animaux qu'ils élèvent et de sève des plantes qu'ils cultivent ; ils considèrent ces fluides comme étant l'essence des Passions.

Habitations

En général, les maisons sont construites en bois et sont de forme rectangulaire. Elles ne comportent qu'une seule pièce contenant un tapis en feuilles de palmiers, des nattes faites d'écorce de bois servant de lit et des crochets pour suspendre les affaires.

Une tranche de vie d'une chasseuse de la tribu de la Joie

L'aurore commençait déjà à poindre lorsque le Crieur réveilla Essolo. Le petit marsupial vint se nicher auprès de l'oreille du jeune homme en prenant un air faussement innocent. D'une pichenette, Essolo l'expédia sur le tapis de feuilles de palmiers qui couvrait le sol de la maison. Puis elle se leva d'un bond, terriblement excitée : c'était jour de chasse aujourd'hui ! Elle prit ses armes en toute hâte avant de partir rejoindre les autres chasseurs à l'enclos des singes. Là, elle et ses confrères entaillèrent la peau des bêtes avec leur couteau en os, faisant jaillir le sang qu'ils aspirèrent ensuite afin de se nourrir. Une fois rassasiée, la troupe partit dans la jungle, prête à ramener du gibier pour la communauté. Mais pas n'importe quel gibier ! Comme nous étions en pleine saison de l'Ire, seuls les animaux engendrés par l'Ire pouvaient être tués ; il fallait laisser le temps aux autres passions de se reconstituer...

Fourbus mais heureux de leur prise, les chasseurs revinrent au village en portant quatre cadavres de léopards. Essolo ne pouvait contenir son sourire tant elle était fière d'en avoir tué un ; quand le félin s'était jeté sur elle, elle n'avait pas fuit, ni lancé précipitamment son projectile. Au contraire, elle avait su attendre le dernier moment pour lui enfoncer la lance dans sa gueule grande ouverte.

Ce soir, tous honoreront sa bravoure par des chants et des danses ; nombreux seraient les hommes à vouloir partager sa couche. Qui sait ? La semence de l'un d'entre eux donnera peut-être vie à un Ardent aussi passionné qu'elle...

FLORE ET FAUNE DU SOUTHAM

Crieur : à l'entendre, on pourrait imaginer que le Crieur est une bête énorme et féroce. Pourtant, ce n'est qu'un minuscule marsupial, à peine plus grand que la main d'un homme. Lorsqu'il crie, sa tête enfle démesurément, pouvant parfois tripler de volume. A cette occasion, il est possible de modifier le son de sa voix en pressant délicatement les glandes de son cou. Cette curieuse particularité est exploitée par les Ardents ; ils se servent du Crieur non seulement en tant que vigile mais aussi comme instrument de musique.

Douce-Voix : si vous désirez égayer vos oreilles malmenées par les hurlements d'un Crieur, laissez-les traîner auprès d'une Douce-Voix... Ce singe de la taille d'un enfant ne se plaint pas dans les gesticulations et autres braillements; sa placidité n'a d'égale que la beauté de son langage, ce qui fait de lui un animal de compagnie très recherché par les Fortuned « branchés ». Personne ne peut rester insensible au chant d'une Douce-Voix, car il met à nu leurs émotions les plus profondes. En effet, pour une Douce-Voix, chanter est bien plus qu'un simple divertissement, c'est avant tout un moyen de perpétuer la Mélodie qui emplit le monde et est à l'origine de sa création. Mais rares sont les humains aptes à saisir cette facette surprenante de l'animal...

La Vive : chez les Ardents, les légendes vantant l'agilité et la ruse de cette gigantesque panthère abondent. On la dit née de l'union de la Peur et de l'Ire; mieux encore, elle aurait été conçue afin de rabaisser l'orgueil des hommes si prompts à s'aduler. Car la nuit venue, lorsqu'elle rode à la lisière de leurs habitations, les garants de l'ordre naturel n'en mènent plus large : fini les bravades et autres rodomontades dont ils sont si coutumiers ! Blessés dans leur fierté, les hommes la taxent de maléfique, mais la Vive ne tue jamais sans nécessité, au contraire de ces parangons de vertu. Elle se contente de leur rappeler leur propre faiblesse...

Pour les Fortuned, une Vive est avant tout une mine de doll'r : sa peau est utilisée pour confectionner des habits dispendieux dont raffolent les amateurs d'exotisme.

L'Estrella Roja: avec ses fleurs étoilées de la couleur du carmin, L'Estrella roja mérite bien son nom. Cette plante serait la manifestation primordiale de l'Amour ; personne ne peut humer son parfum sans être gagné par le plus fervent des transports. Les Ardents de la Tribu de l'Amour réduisent les pétales en poudre et s'en servent pour « colorer d'amour » corps et habits.