

Document de Slanesh



Par:
Nicola Dubois

Slanesh

Dieu des Plaisirs, du Travail, de l' Argent, et des Jeux

Le Puissant Mortel qui accéda au Panthéon était surdoué et aimable
Il offrit aux peuples de ses confrères les plaisirs,
Jeux, Alcool, Argent
Mais les douceurs viennent rarement seul,
L'excès l'accompagne souvent...

Le Tout-Puissant Seigneurs des Plaisirs fut autrefois, selon les légendes, un simple mortel. Mais tout a changé. Désormais, ce Dieu est vénéré à son juste titre, au titre d'une entité vénérable et surpuissante qui procure aux bêtes et aux créatures des biens, des plaisirs, des secrets cachés de la vie inespérés. Dans sa bonté, il donna les vices des douceurs sacré qui tiennent tant à cœur.

Les Slanns

Slann, un autre titre pour les adorateurs du Maître des Plaisirs... Ils sont tous, hommes ou femmes, des fervents adeptes des plaisances et de la vie. *Vis chaque jour comme si c'était le dernier...* Un adage très populaire chez les vénérant de Slanesh. Dans le même sens, ils sont pour la plupart des gens attirés par les richesses, rongés par l'avarice. Un véritable priant ne se lassera jamais d'un des côtés de son Dieu. Un authentique croyant ne sera jamais déprimé. Le véritable adepte sera toujours aux côtés de son Dieu lors des fêtes et des réjouissances de tout types. Le fervent adorateur ne cessera jamais de croire en ces convictions, il continuera toujours au fond de lui de vénérer le Seigneur des Plaisirs. Ils ne sauront sans doute guère faire la distinction entre le temps d'arrêter et celui de continuer. Leurs défauts sont nombreux, mais leurs qualités sont grandes. Ils sont peut-être pourris par l'avarice, la débauche et parfois le mensonge, mais ils restent néanmoins des formidables hommes (ou femmes) charismatiques, entreprenants, ambitieux, productifs et travailleurs.

Travailleurs : Tout un paradoxe que celui du Dieu des Vins, ils prônent la paresse mais encouragent tout autant le travail acharné. Une fois la fête terminée, il faut tout ramasser et tout récupérer. Le temps, c'est de l'argent... Malgré leurs tendances aux fêtes, les bons priants Slann récupèrent le temps perdu en alcool et beuveries pour se mettre à l'ouvrage.

Habituellement, les prêtre (ou les simples adeptes) ont deux visages, le jour, ils sont d'habiles et passionnés travailleurs et la nuit, ils deviennent de bon vivants éméchés par les fêtes nombreuses. Malgré tout, ce rythme acharné pèse et rare sont ceux qui survivent à un tel régime de "vie".

Symbolique

Le Maître des Plaisirs, est aussi nommé le Dieu aux Mille Symboles, au fil des ans, des symboles se sont démarqués, par leurs symboliques puissantes et leur simplicité.

Les Dés: Ils symbolisent la fatalité, le destin. Seul, il représente la dernière chance, l'espoir insensé d'un coup de chance. On raconte qu'auparavant, les Slanns lançaient un dé avant leurs grandes décisions. Si le résultat était de un, ils annulaient purement et simplement leurs démarches, y voyant un signe de malchance. À deux, ils représentent le hasard, mais surtout : la chance. C'est aussi le symbole représentant l'amour des jeux.

Le Masque: Un masque mi-souriant, mi-sanglotant. Mi-souriant; Le côté artistique, le théâtre. Le visage difforme représente l'extravagance et le charisme. Mi-sanglotant; C'est aussi, les mensonges, le bluff; la tricherie. C'est aussi les sautes d'humeurs des gens qui ont toujours tout. Il est désormais très représenté par les troupes de théâtres, et les illusionnistes.

L'alcool: La liberté, le calme, et paradoxalement, la fête. L'alcool raffiné représente le plaisir mérité et la modération. Alors que l'alcool meilleur marché, représente la débauche et l'esprit d'entraide.

La Monnaie: La richesse, les biens, la noblesse. La monnaie est très importante pour un véritable priant de Slanesh. Elle représente souvent l'effort mis dans le travail accompli, mais aussi le gain prochain qui se verra obtenu. Elle représente la qualité de vie que possède le Slann ainsi que l'ambition. Il est vu comme suit qu'une personne ayant des ambitions deviendra riche et une personne n'ayant aucune volonté ne gagnera que la monnaie de sa pièce.

Des Outils: La modestie, le travail. Le Juste priant de Slanesh est modeste, il a acquis son don par le travail, le mérite ne lui revient donc pas; tout réside dans l'effort, avec le temps, offrir -paradoxalement- de très bon outils à un artisans lui indique qu'il se tourne trop vers l'orgueil.

Traditions, us et coutumes

Bien sûr, les déboires, l'alcool, les plaisirs divers s'accompagnent souvent de fêtes, de festivités sacrées qui permettent aux priants de Slanesh (et parfois de tous les Dieux possibles) de se reposer des durs travaux. Nombreuses et souvent peu officielles, voici une liste des plus connues, des plus répandues et amusantes.

La traversée des Royaumes

Cette tradition est une initiative prise par un groupe de Gitans et a commencé par un simple objectif, mais cette tradition a rapidement attiré de plus en plus de regards et est finalement devenu une fête Slanns. Le tout a commencé lorsqu'un groupe de Gitans a décidé de parcourir tous les Royaumes de leur continent pour y transporter la fête, le jeu et la débauche. Fort aimée des va-nu-pieds et des vagabonds de tous genre, cette tradition leur apporte de la compagnie et un objectif qui se veut purement plaisant.

Les Gitans se rassemblent donc en un lieu bien précis décidé à chaque année et ils parcourent tous les Royaumes qui ne leur sont pas hostiles, ne vivant que des jeux, de l'animation et de la fête qu'ils apportent dans ces Royaumes. Lors de leur passage, tous ceux désirant les rejoindre lors de leur traversée sont les bienvenus et peuvent parcourir les différents Royaumes en bonne compagnie. Les participants doivent s'attendre à faire la fête à chaque soir et vivre de très belles expériences, mais il reste que même si l'ambiance est à son meilleur, c'est chacun pour soi question monétaire. Ainsi, une personne risque de ne pas pouvoir suivre les autres voyageurs s'il ne trouve pas un moyen de se faire de l'argent en animant les différents Royaumes.

Chacune de leur pause dans les Royaumes est très brève, mais très peu de Royaumes refusent leur venue. La traversée se fait généralement en début de l'été et s'achève à la fin de celui-ci, question de rendre les circonstances du voyage les plus vivables et les plus plaisantes possibles. Il s'agit là d'un grand voyage procurant plaisir, culture et histoires à raconter au retour, peut-on rêver mieux pour un Slann ?



La Vigne Morte

Une des plus plaisantes et des plus étranges coutumes Slanns est celle de la Vigne Morte. En fait, c'est grâce à cette traditions que les Vins Sacrés voient le jour. Lorsqu'un priant qui suivait particulièrement les dogmes de Slanesh s'éteint, la coutume veut que l'on plante une vigne de raisin sur la sépulture du Slann. Ainsi, plus tard, les Vignons, prêtres affectés à la tâche, récoltent le raisins qui a poussé sur les principes mêmes de Slanesh, et offriront à la communauté un vin exceptionnellement toujours exquis. Cette coutume varie énormément d'un lieu à l'autre. Dans le Sud, seuls ceux ayant abusé des boissons

ont le mérite de voir une vigne s'épanouir sur leurs tombes. Certains hameau éloignés permettent aux familles de récolter le raisin seul, sans l'aide de Vignons. Néanmoins, dans tous les cas, l'alcool ainsi extrait est toujours considéré comme sacré.



Le festival du Barde-Dieu:

Cette fête célèbre il y a longtemps, la victoire de Slanesh sur les Dieux. Lors de celle-ci des pièces de théâtres et de marionnettes sont organisées. Des festivals de talents dramatiques ou musicaux sont organisés à travers les royaumes. Ce festival attire chaque années une masse immense, et les régions où le festival passe s'en ressortent souvent gagnantes.

Qui dit gens, dit clients, qui dit clients, dit profit. Il y a donc aussi un gigantesque marché, où une lutte sévère opposera les différents marchands du culte du Plaisant.



L'As de pique

L'As de pique est reconnu pour être une fête et une tradition Slanesh qui se perdure depuis un temps très ancien. En vérité, cette fête a lieu dans le mois où Slanesh a fait l'exploit de devenir un Dieu en trompant les autres Dieux grâce à la lettre. La tradition consiste à ce que chaque région se rassemble entre Slanns et qu'ils auraient une journée pour accomplir le plus grand coup fumant, la plus grande farce ou la plus grande arnaque qu'on ait connu pendant cette année. Les participants ont donc une journée complète pour accomplir ce coup et la journée suivante, pratiquement à la même heure, les priants se rassemblent à nouveau pour raconter leur exploit et pour apporter une preuve si possible.

La tradition se veut que celui qui aurait fait l'acte le plus impressionnant serait alors le Roi de la fête et qu'une grande tournée serait offerte à chacun des participants. Cette fête est pour symboliser le grand exploit qu'à fait Slanesh en devenant un Dieu et elle tire son nom de l'expression commune qui se veut qu'un As de pique soit un arnaqueur, un voyou etc.

Les plus grands faits de chaque Royaume sont ensuite envoyés au grand temple de Slanesh pour qu'ils y soient racontés et lors d'un grand rassemblements des priants les plus respectés et les plus connus, un grand cadeau est envoyé au gagnant de la fête pour l'honorer d'avoir participé. Ce présent a, au travers les âges, été nombre de choses, mais le Grand Roi de la fête en est toujours reconnaissant.

C'est une journée pendant laquelle les priants ne travaillent pas et se consacrent à accomplir ce qui serait digne du Roi de la fête et chacun est sur ses gardes pendant cette fête. Bien peu veulent se faire avoir pour qu'ensuite leur nom reste dans la mémoire

comme étant l'un des grand bernés de cette journée bénite par le divin Slanesh.



Le Jour du Crabe

Curieux nom, pour la fête de la plus longue journée de l'année. Du moins, à l'époque. Cette fête a débuté au commencement même du culte de Slanesh, pour célébrer la plus grande journée d'ouvrage, le jour le plus long de l'année. Le Jour du Crabe tient d'ailleurs son nom, que c'est en cette journée que les mythiques crabes bleus commencent leurs migrations, années après années, en ce jour le plus long de l'année.

Ainsi prit forme la première version du Jour du Crabe, une compétition entre tous les artisans Slanns, pour le simple plaisir. Prendre la journée uniquement pour réaliser son oeuvre. Puis au crépuscule, tout les priants se rassemblaient, et désignaient un champion.

Néanmoins, cette forme d'utilisation de la meilleur journée de travail déplût tout de suite à de nombreux artisans, et fût donc souvent reportée. D'ailleurs, elle n'est jamais la même date au même moment. On raconte aussi que certains artisans s'organisent pour assister à tous les Jours du Crabe en voyageant de village en village.

Désormais, le déroulement de la journée est le même, malgré qu'il ne soit plus toujours à la même date, mais la nuit venue, la Fête du Crabe devient aussi la fête de la bonne saison. Un gigantesque feu de joie est bâti et tous viennent boire et s'amuser. Le Champion de la journée a d'ailleurs droit à la première lampé de vin. Et toute la nuit, les chants et les rires emplissent les campagnes environnantes, vaguement éclairées par un feu et de la joie.



Guerrier de la Barrique:

Littéralement un Saint guerrier chez les priants de Slanesh, ils doivent leur nom au bouclier dont ils ont l'usage. Celui ci est fabriqué à partir de planches de tonneau placées à la verticale. Ainsi, leur rôle est tout aussi important que l'honneur qui leur échoit. Ils sont les Saints Protectors lors des festivités et ils gardent les trésors des prêtres et sont les armées du Dieu du Plaisir. Malgré leur nombre relativement élevé, ils est difficile d'un devenir un. Un Slann peut prouver sa valeur et devenir un Guerrier de la Barrique.

Une cérémonie fascinante et envoûtante s'en suit, ou l'aspirant devra démontrer son charisme, talent et son endurance à tous.

Histoires et Légendes Slanesh

La plupart des adorateurs de Slanesh adorent les histoires, qu'elles soient contées autour d'un feu ou d'une chope.

Le Misérable

C'était par une belle journée ensoleillée que dans un lointain village, la famille Duvanson manquait cruellement d'avoirs. Le père de la famille fut donc forcé de se rendre directement au marché pour y acheter vivres et espoirs. D'un pas chancelant, encore un peu ivre de la veille qui fut fortement arrosée, il s'y dirigea nonchalamment et savait que cette journée, personne ne lui marcherait sur les pieds.

Fort décidé d'en achever au plus vite et passer le moins de temps possible dans un endroit auquel il n'était guère habitué, Monsieur Duvanson fit rapidement le tour du marché pour y amasser tout ce qui semblait le plus alléchant. Une fois devant le vendeur pour lui fournir la monnaie durement gagnée, il échappa au sol quelques unes de ses piécettes de cuivres qu'il se dépêcha de ramasser.

Mais alors qu'il y mettait la patte, un vieil homme s'était déjà penché pour la prendre comme un vautour. Tendait poliment la main pour recevoir sa monnaie, Monsieur Duvanson fut surpris d'être éloigné du revers du poing, comme si l'homme s'était lui-même enchaîné aux quelques maigres pièces. Il s'exclama donc comme suit :

« Monsieur! Ces pièces me reviennent de droit! »

Et le vieux misérable de répondre :

« Pardonnez-moi, mais par chez moi, tout ce qui est au sol appartient au monde entier »

Fou de rage, Monsieur Duvanson se contenta de donner une bonne leçon à cette charogne d'or. Il prit ses effets et n'ayant plus assez d'or pour prendre la totalité de ses biens, il en laissa une bonne partie là où leur regard s'était froissé.

Incapable de revenir chez soi pour y annoncer qu'il n'avait ramené que du maigre pain, n'ayant plus les moyens, il marcha dans la ville à réfléchir à une solution. Ce qu'il vit éclaira sa chandelle, si bien qu'il se dirigea tout droit, le sourire aux lèvres.

Plus loin se tenait le vieux misérable qui s'était assis sur un banc pour y attacher ses bottes, ses achats fraîchement faits et bien au-dessus de ses moyens. Monsieur Duvanson s'approcha de lui et il empoigna les sacs pour se remettre en marche. Le vieil homme

alors de hurler :

« **Comment osez-vous !? Donnez-moi mes effets jeune fainéant!** »

Et Monsieur Duvanson de répondre, sourire aux lèvres. :

« **Pardonnez-moi, mais par chez moi, tout ce qui est au sol appartient au monde entier** »

Une fois chez lui, lorsque Monsieur Duvanson ouvrit les sacs, ce qu'il y découvrit suivait comme-ci :

Un paquet de mensonges.



Le Phénix vert

Une légende Slann raconte que quelques fois, généralement à chaque décennies, on peut apercevoir dans le ciel une grande forme verdâtre aux lueurs métalliques surplomber le ciel. Si vous avez la chance de voir ce gigantesque oiseau un de ces jours, sachez que vous êtes béni par Slanesh! Cet oiseau est un présage de richesse, de plaisir et surtout de... Pureté! Son histoire remonte à très loin... Laissez-moi donc vous la raconter et profitez-en pour boire un peu.

Des années et des années suite à l'ascension divine du grand Slanesh, alors que son culte grandissait de plus en plus et qu'il rassemblait les plus fiers travailleurs, les plus grands fêtards, de nombreux bons vivants et de grandes quantités de riches nobles se convertissant, les autres Dieux reprochèrent à Slanesh de profiter de ses fidèles en leur faisant croire à de faux talents et des faux mérites sans ne rien leur donner.

Slanesh, fort offusqué, se fit la promesse de prouver à tous les Dieux ainsi qu'à tous les habitants du monde qu'il était digne des pouvoirs des Dieux et qu'il méritait sa place au divin panthéon.

On dit qu'il réfléchit longuement à ce qu'il ferait pour prouver ses talents et donner une réponse digne à ses fidèles. Un bon jour, il descendit lui-même sur terre et alla miner une quantité faramineuse de Platine en un temps record. Il eut tôt fait de vider certaines mines avant de retourner dans le Royaume divin avec l'immense masse de platine.

Il se mit alors à travailler le métal le plus dur connu avec une telle habileté, une telle adresse, un tel talent qu'il eut tôt fait de terminer... Après des mois et des mois de travail, chose qu'aucun homme n'aurait pu accomplir seul, il avait enfin terminé son oeuvre. Il le présenta donc avec empressement à chacun des Dieux.

Ils avouèrent finalement tous son véritable talent et sa place parmi les leurs. Ce qu'il leur présenta était le gigantesque oiseau de platine. Chacun des plus minimes détails étaient gravés et taillés dans le métal de sorte à ce qu'on aurait pu croire qu'il était véritable et vivant... Et c'est pourtant ce qui arriva.

L'énorme oiseau de platine prit vie devant chacun des Dieux qui furent tous étonné d'un tel miracle. Sans le vouloir, la perfection qu'avait offert Slanesh envers sa sculpture avait suffi à lui accorder la vie. Il lui fût donné comme nom « Le Phénix vert », symbolisant le mythe du Phénix qui renaît de ses cendres, cet oiseau est né au plein cœur d'une flamme de passion.

Donner la vie, seul, relevait définitivement d'un don divin qu'aucun Dieu ne pu contredire. Pour se faire pardonner, chacun de ceux qui l'avaient offensé lui offrirent un cadeau. Tempus lui offrit un marteau, Narzull lui confia un bouclier et Sylvar lui donna une dague de pierre.

C'est depuis ce jour que l'oiseau vole à travers le monde. Portant un véritable mythe sur ses ailes, beaucoup de légendes disent que cet oiseau serait capable de pondre des œufs en Or et ce n'est qu'un aperçu de tout ce qui se dit sur cet oiseau. Sa valeur est véritablement inestimable, il serait fou pour un marchand que de vendre l'enfant même de Slanesh!



Le Dieu aux milles symboles

Après avoir prouvé à chacun des Dieux de quoi il était capable en créant le Phénix vert de ses propres mains, ceux-ci trouvèrent tout de même un moyen de mettre en doute son statut divin : Slanesh ne possédait aucun symbole ou une représentation fixe. N'y ayant jamais réellement porté attention, il eut tôt fait de s'apercevoir que c'était vrai et que pour être un véritable Dieu, il lui fallait un symbole. Slanesh le grandiose, comme à son habitude, le prit la tête bien haute tel un défi et se jura qu'il aurait un symbole digne de ce nom. De cette façon, plus aucun Dieu ne pourrait douter de sa place.

Il pensa et il pensa pendant un long moment à ce qu'il devait faire pour remédier à ce problème. Il était plutôt compliqué que d'imposer un symbole à un nombre si grand de priants et de tous leur faire savoir pour qu'ils soient tous sous la même bannière. Soudain, un éclair de génie le transperça. Son idée était faite et il ressortirait glorieux de ce défi personnel qu'il s'était lancé.

Il fit savoir à chacun des plus grands dirigeants de la religion, les plus pieux et les plus fidèles, que dans une semaine exactement, une grande fête cérémonial devait être faite à la tombée de la nuit et que pendant cette fête ils devaient rassembler le plus de priants possibles et surtout : Présenter une représentation personnelle et matérielle du grand Dieu.

Ainsi Slanesh n'aurait qu'à choisir parmi toutes les représentations présentes celle qui conviendrait le mieux à son image et il serait enfin sur le même piédestal que les autres Dieux.

Le soir venu de cette cérémonie à laquelle Slanesh était impatient d'assister, énormément de priants s'étaient rassemblés, bien fidèles à la demande de leur seigneur. À son grand étonnement, les objets présentés étaient très représentatifs et beaucoup lui plaisaient. Il n'était pas aisé de choisir parmi tous ces symboles le seul qui le représenterait le mieux.

On pouvait compter dans ces objets :

Un masque représentant son côté extravagant et artistique, surtout pour interpréter un rôle.

Une paire de dés représentant son grand penchant pour le jeu et sa grande foi envers la chance.

Une bouteille d'alcool représentant la débauche par l'eau de vie et ses effets si libérateurs.

De la monnaie représentant son amour pour les richesses et le matérialisme.

Des outils représentant sa passion pour le travail et les œuvres bien faites.

Une coupe représentant la fête et l'appétit de la noblesse.

Des instruments de musique représentant son côté musical et artistique.

Un jeu de carte représentant une fois de plus son attrait pour le jeu.

Et bien d'autres symboles moins connus. Après un bon moment, Slanesh prit une décision. Tout se déroulait comme il l'avait souhaité depuis le début. Plutôt que d'adopter un seul de ces symboles, il choisit de tous les considérer comme ses emblèmes. Il est aujourd'hui pratiquement impossible qu'une personne ne possède pas un seul symbole de Slanesh tellement ils sont nombreux.

Après avoir prit sa décision et l'avoir annoncé à chacun de ses fidèles qui s'en réjouirent. Slanesh alla à la rencontre des autres Dieux et leur mentionna semblables paroles :

« Voilà, je possède plus de symboles que l'ensemble des autres Dieux, je suis donc bien plus divin que chacun d'entre vous. »

Le Conquérant

Il y avait un roi, à une époque où les royaumes n'étaient pas les mêmes qu'à notre actuelle époque, orgueilleux et ambitieux qui s'était donné pour but de conquérir tout le nord de l'Empire... Et il y parvenait plutôt bien, il faut l'admettre. Il aimait particulièrement éprouver ses adversaires en les rabaissant et voyait ainsi qui lui donnerait du fil à retordre.

Un jour, continuant sur sa conquête, il arriva dans un petit royaume Slann avec pour monarque un homme sage modeste et rusé. Il prenait un malin plaisir, d'ailleurs, à redresser les pêcheurs dans le droit chemin des Plaisirs et du Travail.

Le Conquérant entra dans la cour et exigea un cheval. Le Roi appela ses conseillers pour entendre leur avis. Tous protestèrent; il ne fallait pas céder. Après une heure d'argumentations durant laquelle le Monarque n'avait rien dit, il répondit calmement un simple;

"- Pourquoi refuser un cheval à un voisin ?"

Et il donna le cheval.

Le Conquérant revint et exigea la princesse. Le Roi appela ses conseillers pour entendre leur avis. Tous protestèrent ; Il ne fallait pas céder. Après une heure de d'argumentations, durant laquelle le monarque n'avait rien dit, il répondit calmement un simple;

"-Pourquoi refuser un femme à un voisin ?"

Et il donna sa fille.

Le Conquérant revint et exigea mille arpents de terre inutilisé. Le Roi appela ses conseillers pour entendre leur avis. Certains optèrent pour donner, d'autres désiraient garder leurs terres, coûte que coûte. Le roi ne fût pas muet, il s'insurgea.

"-La terre est le fondement de mon peuple, de l'État, des familles ! Comment pourrait-on la donner !"

Et pour réponse au Conquérant, il lança son armée fin prête et détruisit l'armée adverse, qui était persuadé que c'était là un peuple lâche, faible et soumis.

Ceux qui avaient opté pour céder les terres durent se passer de tout ce qui provenait de celles-ci pendant une année et comprirent à quel point notre terre est notre bien le plus précieux.

Faites semblant d'être faible et encouragez-le à l'arrogance.