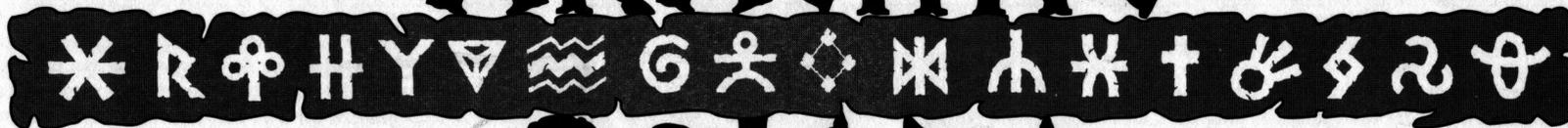


LA TOILE

N°2
Décembre 94
35 F.

D'ARACHNÉ

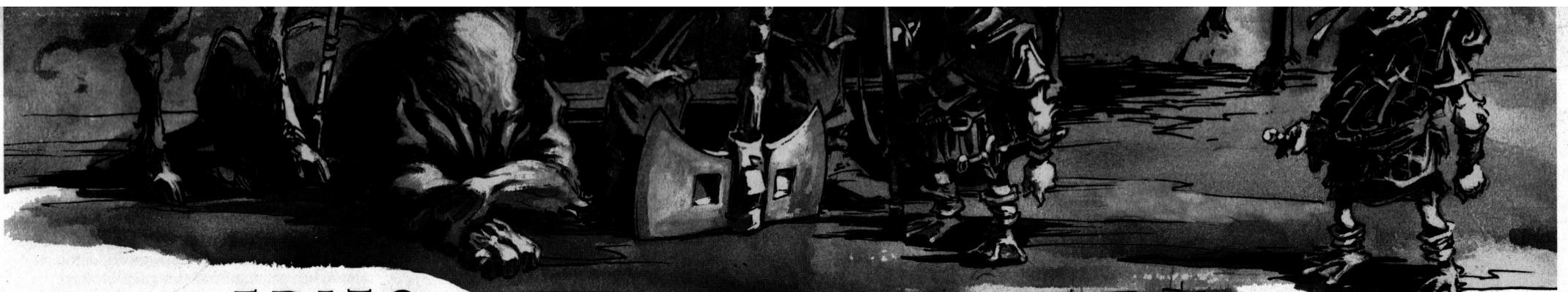


SOLARA

LE ZINE CRÉATIF ET INDÉPENDANT

POUR RONEQUEST® ET TOUT GLORANTHA





EDITO

En retard, dites-vous ?

EH, OUI ! EN RETARD, comme dirait le lapin d'*Alice aux pays des merveilles*... Si la réalisation du premier numéro d'un journal n'est pas de tout repos, le plus dur est certainement de sortir un N°2 — ne parlons pas du 3, dans les délais prévus et de la même qualité que le N°1. Ceci n'a été possible que grâce au soutien de tous les fans de RQ que vous êtes, et je n'entends pas par là que le soutien financier, mais aussi les encouragements, les abonnements et les coups de main de certains. N'oubliez pas que LA TOILE, c'est votre journal et que vous pouvez nous aider. Nous le répétons, la France regorge de talents : envoyez-nous donc vos scénarios, règles, et suggestions — pour tous renseignements, écrivez-nous en joignant une enveloppe timbrée avec votre adresse.

★ À ce propos nous aimerions remercier... Casus et Tatou pour leur coup de pub réciproque, ainsi que Radio Tour Eiffel (95.2). Le soutien des boutiques nous a été aussi droit au cœur, certaines n'hésitant pas à s'engager tandis que d'autres... Cela dit nous cherchons encore :

★ Des contacts se chargeant de la vente auprès des boutiques des villes & pays suivants : Marseille, Montpellier, Toulon, Nice, Grenoble, Brest, Le Havre, Tours, la Belgique et le Canada (*fumistes s'abstenir*). Nous contacter au bigophone.

Pour ce qui est des nouvelles, nous nous sommes rendus au FSO de Toulon, une rencontre annuelle, sympa et dynamique mais où RuneQuest (hélas !) est absent — un mal qui sera peut-être réparé l'année prochaine. Je ne résiste pas à l'envie de vous dire que nous avons rapporté le prix du Meilleur Fanzine 1994...

Autres nouvelles, d'Angleterre cette fois-ci, où la *Reaching Moon Megacorp* de David Hall organisait cet été, sa 3^{ème} *Convulsion*. Nous y avons rencontré tout Chaosium — y compris le Grand Chaman Greg, ainsi qu'une délégation d'Oriflam. Tous nous ont encouragé vivement. Les 200 fans européens & américains de RQ mirent une ambiance délirante qui culmina avec un TrollBall GN, l'avant-première du célèbre *Nephilim* (version US) et un Free-Form *Roleplay* sur le 7^{ème} Concile Ecclésiastique Malkioni. *Lords of Terror*, supplément sur les cultes chaotiques, ne va pas tarder à sortir alors que RQ4 devrait rester dans les cartons.

Côté frenchy, Oriflam vient de traduire le supplément *Shadows on the Borderland* sous le titre évocateur «Sous le signe du Chaos». On aurait aimé voir d'abord éditer le background de «la Rivière des Berceaux» plutôt que les scénarios, mais la raison commerciale a

LES HOMMES BÊTES DE GÉNÉRTÉLA

ses raisons que le cœur se doit sans doute d'ignorer... Ce supplément sortira d'ailleurs sous deux livrets : l'un arrière-plan de campagne sur le fleuve Zola-Fel ; l'autre (*Troubled Waters*) sera la campagne bas niveau qui s'y rattache...

Ces deux voyages nous ont donné, c'était inévitable, quelques idées et la Toile se prépare à lancer sa propre mini-convention à Paris... Pour finir, insistez auprès des boutiques pour que celles-ci commandent des Toiles et enfin — je sais, c'est d'une banalité affligeante — ne faites pas de photocopies de la Toile ! — Achetez-la ou offrez-la si vous voulez que nous survivions. ■

G. STAFFORD

EXERGUE

Les Hommes-Bêtes, ces inconnus...

QUEL EST LE JOUEUR qui, découvrant l'univers de Glorantha n'a pas été surpris par la variété des peuples qui l'habitent ? Quand certains jeux de rôles ne proposent que les traditionnels nains ou elfes de la littérature d'Heroic Fantasy, Glorantha démontre qu'il est possible de mélanger à des figures classiques d'autres cultures intelligentes, plus exotiques, voire complètement originales et même de réinterpréter les mythes existants pour les transformer entièrement — regardez la version gloranthienne des trolls !

Si ces tours de force créatifs se sont avérés possibles et surtout crédibles, c'est parce que tout un travail rigoureux sur le background de chaque race a été effectué afin d'en comprendre les moindres comportements et motivations... Décrire un individu c'est avant tout expliquer une société. Autant de détails qui font qu'un personnage est palpable, cohérent mais aussi dépayçant à jouer. Qui suis-je ? Quelles sont mes origines ? Qui sont mes ennemis ?... Ces questions que l'équipe de Chaosium a compris qu'il fallait se poser pour créer et comprendre une culture sont les clés du charme unique que dégage le monde de Greg Stafford.

D'ailleurs, toutes ces questions, chaque RuneQuesteur se les est un jour posé en tentant de développer son propre personnage et chacun n'a pas manqué d'y répondre à sa manière : ainsi Glorantha s'enrichit continuellement de nouvelles visions. Les points de vue ne sont jamais les mêmes mais participent tous à ce "dépaysement".

Dépaysement ai-je dit ?... Et oui, c'est en fait le motif premier de ce numéro consacré aux Hommes-Bêtes. Les Hommes-Bêtes, chacun de nous en a entendu parler une fois au moins, mais qui sont-ils donc ? Car on sait peu de chose finalement sur eux, surtout lorsque l'on regarde page 125 des *Secrets*... Les Hommes-Bêtes constituent en fait une des alternatives les plus attrayantes à l'interprétation, ô combien courante d'un PJ issu d'une des races aînées ou d'un simple humain. À même de se frotter aux cultures humaines — sous certaines conditions —, les Hommes-Bêtes recèlent d'attraits, de caractère et surtout sont une source nouvelle d'amusement ou d'originalité auprès de joueurs un peu las. Subtils, pleins de profondeur, nous espérons que cet article vous incitera à les introduire dans vos campagnes, et que tout du moins nous aurons levé — à notre manière, les quelques voiles qui les entourent.

Voilà, la pub est faite : « Jouez des Hommes-Bêtes ! »

HOMME QUOI ?

En fait, le terme "Homme-Bête" est assez trompeur. Si toutes les créatures hybrides de Glorantha devaient être rangées dans cette famille, la liste serait longue. Surtout quand on connaît la prolifération délirante de son créateur ! Tout ce qui est mi-bête ou mi-homme n'est pas forcément "Homme-Bête". A commencer par les créatures hybrides du Chaos — les hommes-scorpions et les broos — qui ne sont pas des Hommes-Bêtes. De même pour les espèces animales douées de raison — catégorie de bêtes dites "intelligentes" telles que les babouins, les morokanths, les newtlings et dans une certaine mesure, les slarges et les timinits.

Enfin, il existe une dernière catégorie dans laquelle les érudits rangent tout ce qui échappe à leur tentative de classification. Ces

rieurs leur ont été une source de troubles : les humains sont compliqués et plus fourbes les uns que les autres. Pour un Homme-Bête, il n'est pas bon de se poser trop de questions : il faut se fier à sa nature et répondre avec son cœur...

LE PEUPLE BÊTE ET SON DOUBLE

«Le vent qui fait bruire les branches cherche-t-il la direction où son souffle le porte ? —non. La nature guide et le hasard fait le reste : les humains sont tristes des questions dont ils se remplissent la tête —et auxquelles ils ne leur appartient pas de répondre. Ils cherchent toujours le mieux, creusant, rasant, construisant là où ils abattent les arbres ! Et tout ça pour quoi ?... Il suffit à notre mère d'écartier ses bras et la terre, dans

au pire, méprisés et haïs. Créatures dégénérées aux desseins obscurs, l'abattage aveugle des forêts et la pollution des rivières semblent être leurs seules activités notoires. Les Hommes-Bêtes qui ont eu affaire à eux s'en méfient comme de la peste et parlent de leur dégoût visible pour la verdure. Ils semblent de même exéquer le concept de hasard ou de liberté, motif amplement suffisant à un Homme-Bête pour fuir ces êtres secrets et incompréhensibles.

Il existe en revanche de nombreuses autres races qui ont les faveurs des Hommes-Bêtes : lorsque les domaines des Hommes-Bêtes avoisinent les hautes montagnes des enfants des vents, des rapports amicaux et féconds ont lieu. Indépendance et goût de la liberté les rapprochent et les unissent contre leurs maux communs.

Dans la Passe du Dragon, il arrive parfois que les Hommes-Bêtes aient affaire aux babouins : ce sont souvent des rapports mercantiles limités à un troc bruyant mais fructueux pour les deux parties. Les babouins et le Peuple Bête ont cela en commun qu'ils se méfient des humains et cherchent tous deux à préserver leur liberté par des démonstrations de force sur leur territoire. Il arrive ainsi que des Hommes-Bêtes et des babouins s'associent dans le cadre d'actions communes ou même que ces derniers soient invités au Temple de la Bête.

Tous les Hommes-Bêtes haïssent en revanche les êtres mauvais, harpies, monteurs de sangliers, engances du chaos, et cherchent à les détruire aussi souvent que cela est possible.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur...

créatures empruntent à l'occasion un appendice animal, comme une queue de poisson (*tritons*) ou des ailes (*enfants des vents*). Certaines créatures ambiguës (monteurs de sangliers et harpies) sont aussi incluses dans ce troisième groupe.

Comme on le voit, Glorantha est fertile en formes de vie et l'amalgame tentant —En fait, seuls les centaures, les faunes, les minotaures (ou *oranis*), les manticores, les canards (*durulzs*), les femmes-renardes (*éluræes*) et les hommes-lions (*ithilian-fanes*) forment véritablement le groupe mythique des Hommes-Bêtes. Pourtant cette classification semble défier la logique car aucun critère physique particulier n'a permis d'affirmer le caractère unique de cette famille hétéroclite. Qui plus est, les Hommes-Bêtes n'utilisent pas ce terme et parlent plutôt de "frères-bêtes" en parlant à la fois d'eux-mêmes mais aussi des animaux. Ils n'établissent pas de frontière franche entre l'animalité et l'humanité : la faculté de penser n'est pas considérée comme étant en opposition avec la part animale de leur être, pas plus qu'exclusive des créatures naturelles ne possédant pas de conscience propre.

LA NATURE, MÈRE DE TOUTE CHOSE

Les Hommes-Bêtes ont tous des origines très diverses : la plupart ont perdu le lien qui les unissaient à leurs ancêtres, d'autres s'en sont volontairement coupés. Or l'on sait que sur Glorantha, perdre ses racines, c'est un peu perdre de sa force : s'éloigner de son créateur, c'est perdre la protection d'un dieu. Voilà qui révèle le dénominateur commun qu'ont les Hommes-Bêtes : perdus dans un monde hostile, chaque espèce s'est réfugiée dans la nature, dernière entité à prendre en son sein protecteur les exclus...

LE PEUPLE-BÊTE

Lorsque l'on parle des centaures, tout joueur avisé sait à peu près à quoi s'en tenir : il classe instinctivement cette race dans la catégorie des Hommes-Bêtes sans pour autant savoir "qui" ce terme barbare est sensé représenter... il en est de même à priori, pour les faunes et les minotaures. Le lien en fait est rapide et se rattache simplement à ce qu'évoque ce nom d'"Hommes-Bêtes" dans notre esprit : créature sans doute mi-humaine, mi-animale — bref, créature étrange et difficilement classifiable — ayant un vague rapport avec l'humanité...

Bien sûr, le Quêteur de Rune moyen pourrait se satisfaire d'une telle classification mais Glorantha ne saurait se suffire d'une telle imprécision !...

un soubresaut reprend son dû —Je plains l'humain, esclave de son frère, inca-



Sans jamais oser l'imaginer

EN CONCLUSION

Que dire, que dire en conclusion ?

Tout d'abord, que nous nous sommes attachés à développer ce peuple étrange parce qu'il nous a semblé qu'il était potentiellement une source d'amusement et d'exotisme dans des parties pas toujours très inventives. Nous avons eu aussi beaucoup de plaisir —et de travail !— à développer —ou à inventer— ces races laissées vierges d'informations par Greg. Autant de zones d'ombres ont amené des visions fort différentes et des discussions sans fin.

Evidemment les perspicaces ne manqueront pas de noter que certaines espèces n'ont pas été abordées —les fameuses femmes-renardes, les harpies et les terribles manticores—, ou simplement délaissées. S'il en est ainsi c'est tout d'abord par manque d'espace : La Toile est un zine qui aimerait avoir un peu plus de place mais cela coûte cher. Ensuite nous nous sommes cantonnés aux Hommes-Bêtes de Génertéla même s'il est certain que le continent de Pamaltéla abrite lui aussi de nombreuses formes de vie — dont les *rascullus*.

En ce qui concerne les *éluræes* et les *hyaleurcas*, nous avons eu de nombreuses idées : lorsque questionné à propos des femmes-renardes Greg

Recueillis par Dame Nature et survivant grâce à elle depuis l'Aurore, chaque famille d'Homme-Bête a été obligée d'effectuer un retour sur elle-même et de prendre conscience de sa part animale jusqu'à présent ignorée. Un éveil en forme de renaissance qui les rapprocha tous un peu plus et les souda les uns aux autres : un biotope commun, une animalité collective et la perte de leurs racines expliquent ainsi la formation, le plus souvent au sein des forêts d'une communauté de créatures intelligentes qui bien que très indépendantes les unes des autres, se reconnaissent et s'entraident.

Tous les Hommes-Bêtes sont pacifiques. Vénéralant la terre et la vie, ils abhorrent tout ce qui détruit gratuitement. La violence, corollaire immédiat, est aussi méprisée : ce dégoût explique les raisons de l'isolement du doux Peuple Bête. Trop souvent les contacts exté-

de son frère, incapable de jouir du moment présent».

L'Homme-Bête est en opposition philosophique avec l'humain qui s'évertue sans cesse à maîtriser son environnement : l'homme tente de recréer un univers à son image car —prétexte-t-il— la nature lui est hostile. A contrario, le Peuple Bête est lui, en harmonie avec la nature : un Homme-Bête se sert directement de ce qui croît dans la forêt et cela lui suffit amplement. De même, un physique souvent plus robuste lui permet de résister aisément aux caprices parfois cruels de Dame Nature. Pour tout dire, il n'y a pas de notion de progrès chez les Hommes-Bêtes : ils vivent au jour le jour, heureux simplement... *Carpe diem!*

La figure mystérieuse d'Arachné Solara est d'ailleurs révélatrice de ce dilemme nature/culture : l'ensemble du Peuple Bête vénère cette entité —pourtant abstraite—, de manière unilatérale et directe. Toucher à la nature, c'est toucher au grand compromis et donc, sacrilège. Des offrandes et un culte lui sont ainsi toujours rendus, même si au niveau des règles l'absence de structure permet d'affirmer que son adoration ne constitue pas un culte véritable. N'empêche, l'Araignée Soleil est omniprésente dans chacun des rituels et des moments de la vie des Hommes-Bêtes. Toutes leurs histoires relatent d'ailleurs avec une étonnante précision l'instant mythique du Grand Compromis. Les chamans du Peuple Bête racontent aussi que c'est Arachné elle-même qui leur révéla le sort unique de **Soins des Bêtes**. Encore une particularité qui permet de considérer les Hommes-Bêtes comme une ethnie homogène et unie.

...ET LES AUTRES ?

L'adoration d'Arachné procure également au Peuple Bête une perception plus globale du rôle de chaque espèce vivant sur Glorantha. Sa relation avec les autres races subi évidemment l'influence de cette vision —certes, le Peuple Bête se méfie des humains puisque ceux-ci se croient en opposition avec la nature (tels les malkionis) ou tentent de la modifier (les lunars). Les races aînées sont en revanche plus liées à Glorantha et malgré leurs propres querelles, leur héritage des jours anciens leur permet de saisir la subtile harmonie qu'instaure la nature pour maintenir le compromis ainsi que l'immanence de la Déesse de la Nature. Inversement, les Hommes-Bêtes leur offrent de nouvelles perspectives dans leurs relations réciproques.

Leur amitié la plus solide se porte évidemment envers les aldryamis. tous les rapprochent de cette race végétale farouche. Pour les trolls c'est un autre problème : prédateurs par essence, les uz détruisent souvent la vie et se repaissent des plus faibles qu'eux, ce qui ne plaît guère au Peuple Bête d'autant plus qu'il est l'allié traditionnel des elfes. Néanmoins, c'est aussi une règle de la nature que périsent les plus faibles... Les uz sont donc perçus avec fatalité comme étant un mal nécessaire. Les centaures et les ithiliens les considèrent comme des adversaires dignes de combat, épreuve vivante à défaire pour acquérir respect et influence au sein du groupe. Les trolls évitent les puissants minotaures mais n'hésitent pas en revanche à "chasser" les autres espèces...

A l'image des humains civilisés, les nains sont au mieux ignorés,

Stafford s'est montré assez évasif se contentant de dire qu'elles avaient «un lien érotique avec les humains» (!?!). Pour notre part, nous considérons que les éluræes sont à l'origine des esprits des bois qui avaient le pouvoir de prendre forme physique —à la manière des esprits des bambous et des *hengeyokais* du folkore japonais. Mais à force de s'incarner sous forme animale, ces esprits se sont lentement "enfermés" dans ces corps, incapables au fur et à mesure de retourner à leur état éthéré. Mais, êtres aux origines magiques ces esprits n'en avaient pas pour autant perdu tous leurs pouvoirs, dont celui de polymorphie : Espiègles de nature, ils [ou elles] aimaient à se moquer des humains, se permettant en guise de farce, de les séduire temporairement... Leurs formes préférées étaient alors celles de femelles, moitié renardes, moitié humaines.

C'est pour cela que les éluræes —ainsi que les *hyaleurcas* et les *man-ticores*— ne devraient pas être des créatures jouables : en marge du Peuple Bête, ces créatures sont soit trop "monstrueuses", soit trop étranges pour constituer des PJ crédibles.

Il est à ce propos très important de bien comprendre comment fonctionne les Hommes-Bêtes, que ceux-ci interviennent en tant que PNJ ou PJ : les Hommes-Bêtes ne sont ni bons, ni mauvais, ils ont simplement une façon de penser le monde différente de celle des humains. Il est tout à fait possible d'en faire des intervenants néfastes dans vos scénarios —tout comme les orlanthis apparaissent barbares et incultes aux yeux d'un groupe de PJ lunars. Le principal écueil à éviter en insérant des H-B est bien celui du manichéisme.

Autre danger : celui de mettre des Hommes-Bêtes partout ou de faire jouer des H-B à tout va. Il n'existe que peu de raisons pour qu'un centaure ou un faune ne s'aventure hors de sa forêt : la curiosité ou le banissement. Dans le premier cas, il s'agira d'un H-B particulièrement effrayant qui ne se sera jamais satisfait du savoir de sa société d'origine ; Il ira chercher les réponses aux questions qui le hante dans d'autres sociétés prêtes à l'accepter. Le banissement est une exclusion qui peut trouver ses origines dans un acte criminel ou l'effraction aux lois sociales de la communauté...

Ces deux cas mettent néanmoins en avant l'aspect "anormal" qu'aura un Homme-Bête PJ.

SOINS DES BETES

Sort spirituel, variable, touché, instantané

Tout comme le sort traditionnel de Soins, il permet de guérir spécifiquement les points de vie de toutes les créatures appartenant à la famille des Hommes-Bêtes, sans que cela nécessite deux points de sort. Les chamans Hommes-Bêtes qui connaissent ce sort reçoivent de plus la capacité de l'utiliser avec la même efficacité sur tous les "vrais" animaux sauvages —mammifères et oiseaux. Les esprits de sort qui délivrent ce sort sont évidemment uniques et ne peuvent engager de combat spirituel avec des humains —sorte d'interdit magique. Ils sont appelés les "esprits d'Arachné".

...À PROPOS DES REMODELEURS

Beaucoup de savants pensent encore à l'heure actuelle que les Hommes-Bêtes sont pour la majorité les descendants des résultats insolites que donnèrent les expériences magiques de l'Empire des Amis des Wyrms. Des preuves nous sont en effet parvenues du deuxième âge prouvant que l'élite de cet empire s'était divertie en mélangeant, au cours de cruelles expériences de laboratoire, les espèces animales qui peuplaient alors Péloria. Forts de leurs pouvoirs draconiques, ces mages pensaient pouvoir ainsi mélanger de manière durable, des formes de vie qui n'avaient pourtant rien de commun. Les pensées draconiques permettaient en effet un tel prodige, mais souvent ne produisaient que souffrance et malheur... Depuis l'histoire nous a appris que l'homme n'était pas apte à entreprendre ce que seule la nature pouvait concevoir et engendrer.

Il est aussi dit que ces expériences avaient en réalité pour but de recréer les créatures que la Guerre des Dieux avait fait disparaître. Tentatives saugrenues certes, mais le Collectif des Pensées Wyrms n'en était pas à cela près. Les centaures de la Passe du Dragon sont semble-t-il donc, le résultat de ces expériences.

Mais il est aussi rapporté que beaucoup d'autres créatures hybrides —à l'esprit éveillé ou "fixé"— s'échappèrent des laboratoires lorsque suite aux terribles Tueries Draconiques, l'Empire tomba. La plupart moururent faute de viabilité biologique, d'autres stériles ne réussirent pas à se reproduire mais certaines survécurent. Les *barpies* (ou *hyaleurca*) et les femmes-renardes (éluræ) furent de celles-là. Hélas, ces nouvelles espèces étaient éveillées et chacunes d'entre elles continuaient à souffrir de la suture originale. On sait comment les centaures de douleur trouvèrent grâce à la quête d'Harfrastos le fondateur, le chemin vers une existence plus harmonieuse. Les éluræes s'épanouirent auprès des Immortels Sauvages trouvant là leur nature véritable, malicieuse et toujours changeante. Les *barpies*, n'eurent pas cette chance : n'ayant pas hérité —ou développé— de pouvoirs de polymorphie à la manière de leurs ex-voisins de cellules, les *barpies* durent capturer leurs partenaires sexuels afin de se reproduire. Cet acte amoral les poussa lentement à une marginalité toute étonnante eu égard au Peuple Bête. C'est ainsi que mises au banc, elles en vinrent à convoler avec des déités malsaines, telle Malia, puis chaotiques, telles Thed et Ragnaglar.

Lire page 107 et 111 du Roi de Sartar, à propos de l'Occupation Inhumaine et des Remodeleurs.

Origines & Mythologie

Les origines des centaures sont troubles et cristallisent bon nombre de questions que se posent les érudits à propos de l'ensemble des Hommes-Bêtes.

Toutes les cultures primitives et notamment les *hsunchens*, parlent d'un âge où les hommes et les animaux étaient réunis en un seul être, heureux et libre. Mais cette harmonie primordiale fut perdue et à la place deux populations virent le jour : les animaux et les humains. L'histoire des centaures n'échappe pas à cette allégorie et beaucoup pensent que les centaures sont à l'origine – et bien avant le commencement du Temps – des chevaux et des monteuses de chevaux. C'est cette histoire que raconte les très anciens descendants survivants des monteuses de poneys de Ralios, à l'ouest de Génertéla.

En ce sens, les origines des premiers centaures remonteraient bien avant les expériences des mages draconiques de l'Empire des Amis des Wyrms, événement qu'avancent traditionnellement les sages pour expliquer l'origine de ces créatures.

En effet, ces théories plus modernes conçoivent comme géniteurs de tout le Peuple Bête, les Remodeleurs du Collectif des Pensées Wyrms. Ces magiciens empreints des pouvoirs draconiques tentèrent de recréer par des expériences souvent viles et grotesques, les races qui existaient déjà ou celles qui avaient disparues. Ainsi naquirent les *Centaures de Douleurs* de la Passe du Dragon, créatures hybrides assemblant au torse humain, une partie cheval. Cette suture douloureuse et par essence contre nature fut à l'origine du désespoir des *Centaures de Douleurs*, incapable d'exister mentalement avec deux natures opposées. Les *Centaures de Douleurs* en s'accouplant engendrèrent ainsi d'autres centaures, plus stables psychologiquement et mieux constitués corporellement. Mais certains restaient toujours insatisfaits. C'est pourquoi Harraftos le Fondateur partit en quête héroïque afin de trouver une solution : le Dieu Soleil et la Déesse cheval (ce qu'il restait d'Hippogriffe ?) intercédèrent en leur faveur et ainsi naquit la tribu des Herbivores (*lire à ce sujet p. 111 du Roi de Sartar*). Les centaures de la Passe du Dragon sont donc depuis cette époque les ancêtres des monteuses de chevaux de la région des Pâturages.

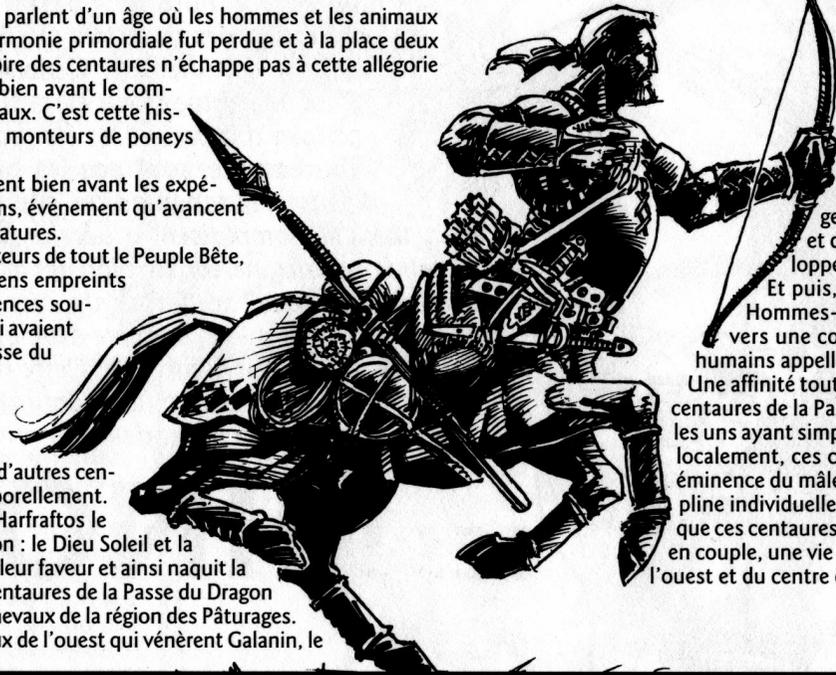
Il existe donc deux populations différentes de centaures : ceux de l'ouest qui vénèrent Galanin, le fils de Lofalk, le dieu des animaux à sabots et les déesses de la Terre ; Et ceux du centre de Génertéla : ceux-ci vénèrent un panthéon solaire proche de celui des yelmites pentiens. C'est le peuple de Sabot-de-Fer et il habite dans toute la Passe, de Tarsh jusqu'au Pays Saint.

Description

Les centaures sont comme on l'a compris des Hommes-Bêtes, mi-chevaux, mi-hommes, identiques aux centaures de la mythologie grecque classique. La partie cheval est cependant plus en rapport avec la taille d'un poney ou d'un double poney qu'avec celle d'un cheval. Il en résulte malgré tout que les centaures sont hauts de taille en comparaison des humains (facilement 1 m80 pour les femmes et 1 m95, pour les hommes) et qu'ils héritent d'un corps solide et musclé à l'image de leur partie équine.

Les centaures peuvent porter de lourdes charges sur leur dos cheval, voire des humains — mais bien trop fiers ils rebutent devant pareille dégradation de leur personne. En fait, tout ce que peut faire un cheval bien dressé se résume à une tâche triviale pour un centaure : une meilleure vision, un sens de l'équilibre accru et surtout, une discipline bien supérieure font d'eux de redoutables cavaliers. Seuls les Monteuses Herbivores rivalisent d'adresse et de culot...

Le centaure est donc un adversaire terrible en cas de combat. Puissant, le corps à corps ne lui fait pas peur et les centaures sont d'habiles archers. L'attaque de la lance montée est elle aussi, moyennant de par l'effet de



stitieusement laissé de côté par les hommes. Amenés à côtoyer les aldryamis, ceux-ci leur ont confié de vastes terres boisées, en échange de l'assurance d'une garde imperméable. Assurément les centaures ont rempli avec vigilance cette tâche, développant de nouveaux rapports avec les autres habitants Hommes-Bêtes de la forêt. Les aldryamis se sont d'autre part trouvés heureux de s'être adjoints les services de créatures fortes et rapides pour leurs expéditions vers "l'extérieur".

Les relations avec leurs autres frères Bête sont bien entendu excellentes comme l'a prouvé l'histoire au travers de la figure légendaire de Sabot-de-Fer, meneur et défenseur de la gent Bête de la Passe. Les centaures ont cela en commun avec les canards de pouvoir communiquer aisément avec les humains. Les canards sur un pied d'intelligence, les centaures sur un pied de force. Ainsi, doublé d'une intelligence et d'une curiosité, un centaure peut, semble-t-il plus rapidement, développer une dimension de crédibilité que n'aura pas forcément un *durulz*...

Et puis, les centaures réunissent tous les penchants de toutes les espèces Hommes-Bêtes en eux. Leur sens incomparable de la vie, les amène de plus vers une compassion et une compréhension innée de leur frère... Ce que les humains appelleraient une "humanité".

Une affinité toute particulière unit la tribu des Herbivores des Pâturages de Tarsh aux centaures de la Passe du Dragon. Ils savent que leur origine mythologique est la même, les uns ayant simplement été séparés de leur autre moitié. Une origine qui explique que localement, ces centaures ont une tendance très "solaire" à vénérer la terre. La prééminence du mâle (yelmite) est accrue dans la harde : les mâles gagnent alors en discipline individuelle ainsi qu'en "pureté sexuelle", devenant monogames. Il arrive même que ces centaures quittent la harde et s'installent dans la Vallée des Bêtes pour y mener en couple, une vie pastorale. Telles sont les différences notoires entre les centaures de l'ouest et du centre de Génertéla.

Religion & Magie

Les centaures vénèrent tous, peu ou prou, la terre et la nature. La tribu de l'ouest est plus liée à Ernalda et ses filles, que ne le sont les centaures de la Passe. Aldrya et Voria sont particulièrement respectées, certains centaures prennent même la peine de s'initier à Aldrya et d'apprendre les sorts chers aux aldryamis. Galanin est aussi vénéré même s'il ne possède pas une structure tangible de culte. En fait ce sont plus ses descendants qui sont vénérés en tant qu'esprits-ancêtres, fondateurs de hardes célèbres : le représentant spirituel de la harde est un centaure chaman qui contacte ces ancêtres-là. L'aspect terre est hautement vénéré bien qu'il n'y ait pas de temple de la terre au sens strict ; en fait le chaman joint des esprits locaux de la terre (oréades, limoniades, auloniades et autres nymphes), "Filles de la Lande", bien connues de la harde. Un culte saisonnier leur est ainsi rendu. En échange, ces nymphes possèdent des femelles choisies pour leur piété et leur apprennent certains sorts spirituels uniques. Seules ces centaures peuvent sacrifier du POU pour des sorts runiques (sur la base d'une utilisation) spécifiquement liés aux pouvoirs de la terre (type

Restaurer la Santé, Bouclier, Revigorer, Pouvoir de la Terre, Commander Serpent et Gnome, Quérison totale, plus d'autres sorts de magie divine commune). Evidemment, ces Filles de la Lande ne sont pas des êtres de grand pouvoir et il est rare de voir tous ces sorts disponibles.

Les centaures de la Passe sont plus axés vers un panthéon solaire que leurs cousins de l'ouest : la terre y est présente mais maîtrisée sous la ferme poigne de l'orbe

De tous les Hommes-Bêtes les centaures sont sans doute les créatures les plus connues... et les plus répandues. On les connaît parce que certains de leurs représentants, tel Sabot-de-Fer sont devenus des figures célèbres et puis aussi, parce que le centaure n'est pas finalement si différent physiquement de l'homme. De plus, le cheval est un des animaux les plus respectés par l'homme. Le centaure est en fait une créature agréable à jouer : passionné, loyal avec un besoin d'espace nouveau, il aime découvrir — Bref, c'est un aventurier né !

LES CENTAURES

(Centaurus Centaurus)

CARACTÉRISTIQUES

| | Mâles | Femelles | |
|------------|--------|----------|-----------------------|
| FOR | 3D6+6 | 3D6+3 | Mouvement : 10 |
| CON | 2D6+6 | | Pts D'armure : |
| TAI | 4D6+10 | 4D6+5 | 1 Pt de cuir sur |
| INT | 2D6+6 | | la partie équine. |
| POU | 3D6 | | |
| DEX | 2D6+6 | | |

des ennemis ou d'affrontement au sein de la harde, c'est le mérite personnel qui détermine la station sociale du membre au sein du groupe.

La deuxième caractéristique sociale unique du peuple centaure est la harde. La harde est une sorte de communauté regroupant cinq à vingt familles de centaures et c'est par l'intermédiaire de ce groupe que le centaure, créature grégaire, vit et surgit. Sorti de village



montée est elle aussi meurtrière de par l'effet de charge. Les centaures sont aussi endurants et tout autant capables que les chevaux de parcourir de longues distances. Cette activité physique très présente, nécessaire même chez eux, explique pour une grande part l'appétit énorme qu'ils montrent à tout instant. Omnivores, les centaures adorent manger et sont de bons cuisiniers. Les mets roboratifs ne leur font pas peur. Et qui dit manger, dit boire : l'alcool est une de leurs passions qui attise leur joie de vivre, qu'il s'agisse de vin, de bière ou d'eau-de-vie.

Bien sûr, le boire et le manger sont deux aspects de leur amour des plaisirs terrestres. Le centaure est un bon vivant qui aime bouger, faire la fête — bref, vivre avec un grand "V". Autant de passion amène a fortiori son cortège de défauts et d'extrêmes : le centaure est têtu et orgueilleux. Facilement offensé, il faut des trésors de patience pour parvenir à le calmer et à discuter sereinement. Ennemi farouche qui n'oublie pas les torts qui lui sont faits, il se montre néanmoins pacifique à la première rencontre et digne de confiance s'il se voit respecté. Hélas, comme tous les Hommes-Bêtes, le centaure est simple et ne perçoit pas la cupidité ou le machiavélisme caché derrière certains gestes des autres races. Heureusement l'expérience lui a appris à se méfier des humains à la parole volatile...

Société & Culture

Le peuple centaure est semi-nomade : il migre vers de nouveaux espaces (plaines, forêts) en fonction des saisons ou selon les nécessités (famines, conflits, etc.). C'est un peuple vagabond qui aime les grands espaces et les parcourt sans cesse chassant et cueillant même s'il reste toujours pendant quelque temps dans une même région.

Les centaures vivent de la générosité de la nature et cela semble suffire à leur appétit pourtant légendaire — comme quoi la Déesse Terre sait faire profiter de ses largesses à ceux qui la vénèrent fidèlement. Raison pour laquelle les centaures ne cultivent et n'élèvent pas. Cela va également contre leur esprit libertaire et leur sens de l'équité : ce qu'ils veulent manger, ils considèrent qu'ils doivent le mériter et donc l'attraper par leurs propres moyens. « Comment peut-on manger ce que l'on a asservi ? Quelle sorte de fierté peut-on bien tirer d'un tel acte ?... Il faut toujours laisser une chance à sa proie — Comment se respecter soi-même sinon ? ».

Tel est le respect qu'ont les centaures pour la nature et ses enfants. Ils ne se voient pas en opposition avec elle comme le font les humains. Les centaures sont dans la nature comme elle est en eux. Le concept de progrès leur est d'ailleurs étranger : plus saine et plus forte, leur vitalité ne les oblige pas sans cesse à recréer d'habitat pour se protéger pas plus qu'à inventer de nouvelles techniques.

L'honneur et le respect de soi-même sont les deux pierres angulaires de la société centaure ; ils permettent de bien comprendre l'individu ainsi que la place qu'il tient en son sein. Chacun des membres de la harde prend en effet la place que ses pouesses lui ont réservé : qu'il s'agisse de chasse, de combat contre

taure, créature grégaire, vit et survit. Sorte de village mouvant où chacun a un rôle déterminé, tous les centaures s'unissent pour la harde et le bien commun. Le "Cerele de Nuit" est l'illustration la plus parfaite de l'unicité de la harde : quand le crépuscule descend sur la forêt, les centaures se regroupent et se positionnent les uns contre les autres, flanc contre flanc, si nombreux que la harde entière forme un énorme cercle. L'espace central, vide, retient souvent les enfants (centaurins) et les possessions de la harde. Cette formation insolite leur permet de ne jamais être surpris face à un agresseur nocturne tout en permettant la conservation de la chaleur du groupe.

Sans qu'il y ait de clivage entre les sexes et les tâches, certaines activités sont traditionnellement exécutées par les mâles (telle la chasse) ou par les femmes (cuisine, éducation des petits). Ceci étant dit, les centaures permutent facilement ces rôles et les femmes savent aussi être de redoutables chasseresses.

Le chef de la harde est le mâle le plus fort et le plus doué de ses pairs : il est "l'Époux". A la fois le mari et l'étalon des centaure(sses) qu'il aura conquises, il est aussi et surtout le premier protecteur de la harde. Ce statut lui assure, de prime, l'obéissance de ses congénères (en dehors de l'époque du rut) ainsi que le choix de ses concubines. Cette époque (saison des pluies) est une période violente, instable où les hommes s'emportent facilement et durant laquelle la hiérarchie mâle est souvent chamboulée au profit du nouvel époux. Heureusement, ces conflits bien que spectaculaires de virilité et d'énergie restent avant tout rituels et symboliques : tests de bravoures durant lesquels les jeunes mâles en mal de reconnaissance tentent d'impressionner la harde — et les jeunes centaures. Ces épreuves plus proche de tests de force et d'intelligence que du combat au sens strict, sont surveillées de près par le chaman et les doyennes de la harde : les anciens ne permettent pas la perte des individus toujours utiles au groupe, pas plus que des hostilités durables qui risqueraient de provoquer la scission de la harde. Cette période passée, les rancœurs sont oubliées et les antagonismes s'effacent d'eux-même. La harde retrouve alors sa sérénité : il y a toujours de la place pour celui qui sait reconnaître humblement plus fort que lui...

La polygamie de la société centaure qui choque si souvent les "deux-jambes" s'explique de manière tout aussi naturelle. Ces unions servent en fait les intérêts et les attentes des centaures qui de tout temps ont recherché la sécurité auprès des individus forts de la harde : la nature a beau être généreuse elle n'en reste pas moins violente : hivers rudes, bêtes sauvages... Autant de facteurs qui expliquent que les femmes centaures s'inquiètent d'abord de leur survie et de celle de leurs enfants avant de se poser des questions d'ordre sentimental ; Et même au sein de la harde, ces mœurs trouvent leur justification : Les centaures sont souvent entreprenants et le choix d'un époux les protègent des avances brutales des autres mâles indésirables.

Comme on le voit, rien n'est étrié chez les centaures : les marques d'affection et d'amitié sont toutes aussi démesurées. Il n'y a pas plus fidèle qu'un cen-

APP 3D6

Localisation des Coups & Répartition des PdV : Livret du Maître des Runes.

Compétences : *Agilité* : canoter (00), Grimper (00), Sauter (30), Équitation (00), Nager (25) ; *Communication* : Chanter (15) ; *Connaissance* : 1° Soins (15), Con. Animaux (15), Con. Plantes (15), Con. du Monde (10) Con. des Centaures (15) ; *Manipulation* : Jouer (Lyre) (25), Inventer [Pièges d'extérieurs] (05) ; *Perception* : Pister (15), Orientation (15) ; *Discrétion* : Déplacement Sil. (00), Se Cacher (05).

Combat : les centaures utilisent traditionnellement la lance (En mêlée : la Lance Courte [à deux mains], Att. & Par. (25) ou la Lance Montée, Att. seulement (30) avec une targe (25)). A distance : l'arc composite (25). Les centaures ont souvent recours à une bonne ruade (25 ; 1D6 pt de dégâts) pour se débarrasser d'un adversaire : cette attaque spéciale s'effectue 3 rangs d'action après la première attaque de mêlée, à l'exception évidemment d'une attaque en charge à la lance (voir les règles p.52 sur la Grande Lance et la charge).

Notes sur les Bonus aux Dégâts : ceux-ci sont uniquement calculés sur la base de leur FOR lorsqu'ils utilisent des armes de mêlée. Ainsi, multipliez pour ces dégâts spécifiques leur FOR par 2 et utilisez ce total sur la table des Bonus en Dégâts. Pour toutes les autres attaques (Ruade, Charge), utilisez la formule classique (FOR + TAI).

Langue : Langage des Bêtes (30)

Age : 15 + 1D10

Table des occupations : utiliser la table du Livre du Maître p. 174.

taure, pas plus loyal. Les sentiments et les émotions sont toujours exaltés, déployés et ce sont ces passions qui font cohabiter instincts et raison, là où chez l'homme, ceux-ci s'opposent souvent tragiquement. Les centaures restent néanmoins beaucoup plus modérées que les centaures : un centaure est très ancré dans le présent, il ne réfléchit que dans l'instant, agissant et prenant les décisions qui s'imposent. Les femmes centaures sont plus sensibles au passage du temps. Ainsi ce sont elles qui gardent les traditions orales de la harde, conseillant souvent avec le chaman, l'Époux quand des décisions graves doivent être prises.

Par leurs besoins intenses de liberté, les centaures sont très liés aux grands espaces naturels, plaines ou prairies, qui ont pour caractéristiques communes d'être vides de présence humaine. L'amenuisement de ces espaces au cours des âges a expliqué en partie leur migration sous le couvert protecteur du grand manteau d'Aldrya — dernier territoire a n'être que super-

céleste, comme chez les Herbivores des Pâturages. Les centaures et les Herbivores ne vénèrent pas pour ainsi dire les mêmes figures, même si toutes sont placées sous la houlette de Yu-Kargantz le soleil et de son vaste panthéon (voir p.111-112 du Roi de Sartar). Un des fils du soleil, Jardan Arc Doré, est ainsi prépondérant chez ces centaures tandis que Hyalar Dressechevaux l'est chez les Herbivores.

En fait, seuls Jardan le Sagittaire et Orest (sorte de panaché étrange de la femme-terre sous un aspect solaire) sont réellement et directement adorés. Tamar (Seigneur des Bêtes Sauvages), Dastal (le chasseur) et Henir (le chef et musicien), tiennent une place mineure. Pour les cultes de Jardan et Orest, des temples — réciproquement itinérants et sédentaires — existent, sortes de petites chapelles entretenues par un minimum d'initiés : ces petits lieux de culte sont trouvables dans toutes la Vallée de la Bêtes. Seul un temple commun est présent au grand Temple Sauvage.

Dernier point qui rassemble nos deux populations : Les centaures reconnaissent tous l'immanence et la supériorité de la nature dans la figure mythique d'Arachné Solara. Chacune des cérémonie du Temple Sauvage de la Vallée des Bêtes lui est ultimement dédiée. En fait, les centaures et tous les autres Hommes-Bêtes savent presque dès la naissance, par une sensation sourde et indiscible ce que tous les sages s'évertuent à comprendre depuis l'entrée du Chaos dans le monde : que la nature dépasse toute chose et qu'elle doit être protégée.

Les centaures en tant que PJ

Que de facettes pour un Homme-Bête !... Le centaure est bien la créature idéale pour commencer à jouer un représentant du Peuple Bête. Espèce la plus courante de tout le collectif bête, elle est très souvent confrontée aux cultures humaines : parfois les rapports sont haineux, d'autre fois neutres mais il arrive que des échanges aient lieu. C'est souvent l'occasion pour les jeunes centaures de faire connaissance avec les humains. Il est vrai que l'attraction pour certaine culture comme celle des hsunschens ou des orlanthis est parfois forte chez les jeunes. Si l'homme est souvent fasciné devant le fabuleux homme-cheval, la réciproque est aussi souvent vraie.

Le centaure — passionné comme il est — est souvent curieux des us et coutumes des autres cultures. Ceci explique pourquoi l'on trouve des centaures ailleurs que dans les forêts : mercenaire loyal, rapide et endurant, il lui est facile de trouver du travail quand la langue n'est plus une barrière. Son apparence bien qu'hybride n'est pas aussi omniprésente que chez les autres espèces. Certes, il y a des décalages certains entre les deux sociétés : le caractère entier du centaure fait que celui-ci a du mal à se courber aux conventions sociales souvent malsaines des deux-jambes... mais il existe aussi des cultures qui valorisent ces mêmes valeurs. Le centaure peut alors devenir un champion de mérite et transcender, aux yeux humains, sa nature pour devenir un être sujet au respect et aux responsabilités.

(*) Deux-jambes : les (pauvres) humains.



Origines & Mythologie

Avant que le temps ne commence et avant même que ne débute la Guerre des Dieux, la déesse Eiritha vivait en paix dans le grand jardin de Genert. Déesse animale et Mère du Troupeau, la fille d'Ernalda et d'Hykim, se maria au fougueux Taureau-Tempête lorsque celui-ci se rendit dans l'immense vallée de Prax.

Ses fils le suivaient partout et naturellement, ceux-ci se marièrent avec les nombreuses déesses de cette lande fertile, les filles d'Eiritha. Tous aidèrent leur père à défendre le Jardin quand le chaos pénétra dans le monde. L'un d'eux, Hrothmir le héros corné, poursuivit jusqu'aux enfers Tien où il rencontra une fin tragique. Un autre, du nom d'Oran, défendit l'épouse de son père quand celle-ci tomba sous les coups de la Mort. Mais hélas, il paya de sa propre vie cet acte héroïque. Le Grand Tada, aidé des fondateurs des tribus nomades, ensevelit alors le corps inerte de la déesse sous les Mamelons, tandis qu'amères, les enfants d'Oran se réunirent : ils quittèrent cette terre maudite et ravagée qui avait vu la mort de leur père et se dirigèrent vers l'ouest. Cet ouest inconnu d'eux, d'où était venue la maison du Taureau-Tempête.

Suivant leur route aux travers des ténèbres qui étaient subitement tombées, les oranis s'établirent dans la Passe du Dragon en une communauté soudée et indépendante. La verte vallée d'alors était pourtant un pays où les conflits étaient nombreux : une certaine reconnaissance mutuelle avec les aldryamis, leur permit ce-pendant d'améliorer leur capacité à survivre. Peu belliqueux, les minotaures étaient très naïfs et les elfes les aidèrent en leur prodiguant conseils et protection. Néanmoins, une partie du peuple corné était insatisfaite et exprima le désir parmi ce tumulte, de reprendre la route afin de trouver une terre de repos, une terre où les minotaures seraient laissés à leur paisible existence.

C'est ainsi que la deuxième tribu des oranis se rapprocha des côtes de la mer de l'ouest. La grande forêt d'alors était calme et les aldryamis tout aussi tolérants. Depuis cet âge sombre, les minotaures sont donc restés isolés. Prenant très rarement part aux événements du dehors, la taille de ces deux foyers de peuplement a diminué tandis que les bois, si sacrés aux aldryamis, étaient abattus et morcelés par les avancées de la civilisation humaine du deuxième âge : L'Empire des Amis des wyrms (EAW) pour la Passe du Dragon et par les incursions des malkionis dans l'intérieur des terres (forêts de Gilboch, de Kanthor et de Jorest'l). Heureusement, la chute de l'EAW amena un renouveau dans la région de la Passe. Interdite d'accès par d'étranges barrières magiques, la région retrouva sa nature première et redevint sauvage pour plus d'un siècle. Tous les Hommes-Bêtes de la région en bénéficièrent, les minotaures compris. Pour l'Ouest, il n'en fut pas de même : La submersion d'une partie de Seshnéla en 842, amena la destruction de la Forêt méridionale (Forêt de Jorest'l) et donc la disparition de toute la population Bête qui y vivait.

Au troisième âge les minotaures se retrouvent donc dans toutes les communautés d'Hommes-Bêtes avec deux grandes présences, l'une dans les îles Kanthor (et la Côte des Châteaux) et l'autre, dans la mythique Vallée des Bêtes.



Les savants de petit savoir catégorient souvent et avec mépris les fabuleux minotaures parmi la population des monstres qui écumant le continent de Génertéla. C'est une grave erreur et un signe certain d'incurie : les Hommes-Taureaux ne sont pas les bêtes hideuses et sanguinaires que certains se complaisent à décrire pour faire peur aux incrédules. Non, les minotaures appartiennent à une race puissante, aux origines divines et ils ont à leur manière développé une société unique sur Génertéla. Cette race sereine et pacifique mérite plus l'admiration et certes pas cette peur absurde.

Les minotaures s'excitent donc rapidement en situation de stress ou lorsqu'on les contrarie trop. Il en est de même s'ils aperçoivent du sang dont ils ont beaucoup de mal à supporter la vue. La violence amenant la violence, il est donc conseillé de ne jamais brusquer un orani.

Leur capacité particulière à devenir berserk, fait d'eux des guerriers terribles, difficilement manipulables, mais redoutables en tant que troupes de choc. La mêlée étant plus dans leurs affinités que la manoeuvre subtile, les minotaures mercenaires sont donc plus souvent recrutés et formés pour enfoncer les lignes.

En combat découvert, leur taille fait en revanche d'eux, des cibles privilégiées. Un bonus de +10% peut être accepté pour tout projectile lancé sur un minotaure dont la TAI est supérieure à 20, à portée effective (+5% pour une portée maximale).

Société & Culture

La société minotaure est très particulière en ce sens qu'elle peut apparaître très frustrée à l'observateur exté-

LES MINOTAURES

(Orani Sapiens)

CARACTÉRISTIQUES

| | Mâles | Femelles | |
|------------|--------|----------|--|
| FOR | 3D6+12 | 3D6+8 | Mouvement : 4 ou 5 (Cf. la Taille) |
| CON | 1D6+12 | | Pts D'armure : |
| TAI | 3D6+12 | 3D6+10 | 3 Pts de cuir sur le corps entier. |
| INT | 2D6 | | |
| POU | 3D6 | | |
| DEX | 3D5 | | Loc. des Coups & Répartition des PdV : comme les humains. |
| APP | 2D6 | | |

Compétences : *Agilité* : canoter (00), Grimper (05), Sauter (15), Equitation (00), Nager (05) ; *Communication* (00) ; *Connaissances* (00) sauf : Con. des Animaux (15), des Plantes (15) et des *Oranis* (15) ; *Manipulation* (00) sauf : Cueillir (10) ; *Perception* : Ecouter (45), Chercher (35), Pister (15), Scruter (15), Orientation (20), Sentir (15) ; *Discretion* : Dép. Sil. (20), Cacher (30).

Combat : Toutes les armes à 5% en Att. / 00% en Parade, exceptés les haches (Att. 10/ Par. 05), le Gourdin (Att. 20/ Par. 10). Attaque spéciale de corps-à-corps : Étreinte (25) pour 1D8-1 Pts.

Langage des Bêtes (25) **Age** : 13 + 2D4

Occupations : il y a 2 "occupations" : celles du Chaman [98-00] et celle du minotaure commun [01-97] — choisir le sexe

rieur ; elle est en fait un condensé d'équilibre où chaque individu a un rôle déterminé et où l'interdépendance entre ses membres est des plus fortes.

Les *Oranis* sont tout d'abord des végétariens, et contrairement à ce que dit la rumeur — selon laquelle ils ne dédaigneraient pas la chair humaine (!) —, leur régime alimentaire est essentiellement constitué de repas à base de végétaux, cuisinés ou nature. Pour cela, la cueillette reste une activité prédominante et cruciale au sein de la tribu. Celle-ci privilégie effectivement les individus qui sont capables de ramener le maximum de nourriture au village. Là, les oranis mettent tout en commun, puis partagent en fonction des nécessités de chacun : Les femmes enceintes ainsi que les enfants sont toujours parmi les mieux servis, en plus d'être les premiers.

Cette cueillette générale est d'autant plus importante qu'elle est exécutée par les femmes à l'œil plus vif et au geste plus délicat. Les mâles restent donc en général au village à réparer ou à construire les habitations de la communauté.

Les hommes sont plus en effet, des artisans et des constructeurs que des "chasseurs" de verdure ; bien sûr, leur rôle est aussi de garder le village en l'absence des femmes. Leur artisanat pourrait paraître assez sommaire aux yeux de sociétés plus développées, il n'en reste pas moins évocateur et original dans ses réalisations. Comme chez les aldryamis, les oranis travaillent le bois, mais d'autres matériaux, naturellement, sont aussi utilisés.

Description

Les minotaures ou *orans*, sont de puissants humanoïdes, mi-hommes, mi-taureaux. A l'inverse des Faunes, cette espèce n'oppose pas le haut, humain, au bas, animal. Non, les *orans* sont un mélange subtil et dosé : leurs pattes sont comme chez tous les ongulés, à sabot. Leur corps entier est recouvert d'un épais cuir à poil (équivalent à 3 Pt d'Armure). Les bras noueux et les mains rugueuses de nos amis sont humanoïdes et plus d'une personne est morte dans leur puissante étreinte. Leur tête est proche de celle de nos bovidés communs avec une certaine différence : leurs traits sont plus fins et leurs yeux, certes plus expressifs. Leur taille — environ 2,30-2,50 m — tout en étant un avantage dissuasif en comparaison des races plus petites ou plus féroces (les trolls), les a souvent desservis puisque celle-ci est plus souvent considérée par les savants, comme un attribut monstrueux : le "grand" et "le fort", c'est inhabituel et donc forcément mauvais ou méchant...

Eh bien, non ! Les minotaures sont inoffensifs, végétariens et bien incapables de faire du mal gratuitement à quelqu'un. Tout d'abord parce que c'est une race calme —très très calme. Les minotaures vivent à leur propre rythme, lent et paisible. Et qui dit vivre, dit interagir, donc penser : les hommes-taureaux ne sont pas stupides, juste lents à réfléchir. Cela est aussi lié à leur mode de vie autarcique et simple. Leurs contacts avec l'extérieur étant réduits, les occasions d'être confrontés à des problèmes — entendez par là tout ce qui sort de leur ordinaire — est rare. Alors le minotaure est souvent déconcerté, et il lui faut y réfléchir pour savoir qu'en penser et surtout, comment y réagir.

Ceci explique aussi leur naïveté. Pour eux, tout est possible si cette chose leur est inconnue. Nos amis sont ainsi lents à s'adapter et leur nature est telle que la cupidité n'existe pas chez eux. Ils sont dignes de confiance et ont parfois du mal à réaliser les dangers : un minotaure moyen ne connaît pas vraiment la peur. Phénomène qui encore une fois s'explique par leur manque d'expérience du grand monde. En fait, vu sa taille et sa force, il existe peu de choses dans la nature qu'un minotaure ne craigne.

Étant des créatures essentiellement pacifiques, les minotaures sont très timides — "sauvages" dirions-nous. Un rien les surprend et ils ont une certaine nervosité quand les événements les dépassent. Ces "forces tranquilles" sont en effet très susceptibles au stress, peut-être parce qu'elles ne savent pas vraiment comment le gérer : un début de panique peut très bien avoir lieu dans un village tout simplement parce que des "sans-cornes en habits d'airain" y pénètrent. De même, un geste mal placé auprès du Grand Mâle peut tout de suite être mal interprété... et alors là, attention !

En règle générale, il ne faut jamais brusquer un minotaure : les légers filets de bave qui s'échappent de leurs bouches sont de très bons repères pour savoir si vous venez de dépasser les limites... Mais hélas, cela indique qu'il est aussi souvent trop tard pour réparer l'offense (ou la gaffe).

Un minotaure énervé est alors susceptible de se mettre dans un état de furie connu sous le nom d'état *Berserk*. Un jet de **Discipline**, leurs suffit alors pour se calmer. Néanmoins, un minotaure blessé (pour quelque raison que ce soit), rentre toujours dans cet état. Les effets sont alors les mêmes que pour le sort divin du même nom (p. 115 du livre des règles) : un minotaure sous les effets de ce spasme, ne peut plus parer, ni esquiver ou jeter de sort.

Cette caractéristique très particulière renforce évidemment l'impression négative et les préjugés que subit cette espèce. Mais que voulez-vous, tout le monde n'a pas le Taureau-Tempête pour ancêtre !... Ceci étant dit, les *orans* ne sont pas fou et avec l'âge — et l'intelligence, ceux-ci peuvent développer une compétence spéciale afin de se contrôler. Il est en revanche évident que la majorité n'éprouve pas le besoin de se maîtriser. Où est le mal à se laisser aller ? N'est-ce pas un signe des dieux, une véritable bénédiction que de pouvoir montrer sa force ? La force de la nature, elle-même.

DISCIPLINE (INT x3) : compétence spéciale, débutant à un pourcentage égal à l'intelligence x3 du minotaure. Un jet réussi permet à un minotaure de reprendre ses esprits lorsque celui-ci est 1) déjà berserk en combat, 2) en pleine situation dite de "stress" pouvant amener à cet état. Le test sous cette compétence se fait au RA 10 et ses effets ont lieu dès le round suivant. En combat, un minotaure ne peut tester cette compétence qu'au moment même où il reçoit une blessure — pas avant. Si le jet est un échec, le minotaure s'énervé ! Cette compétence ne s'augmente que par l'expérience. Pas de bonus particulier, son maximum est de 100% plus l'INT de l'individu.

mun [01-97] — choisir le sexe.

• **Commun** : Artisanat (bois ou terre cuite) x3, Artisanat (pierre / cuir / cuisine) x2, Con. Animaux x1, Con. Plantes x3, 1° Soins x1, Ecouter x3, Scruter x2, Pister x1, Sentir x2, Orientat. x3, Se cacher x3, Déplacement Sil. x3, Att. Poing x4 ou Étreinte x2, Att. (Gourdin, Baton) x3 ou Lancer (Pierre) x2 ou Esquiver x2. Pour les femmes, Cueillir x2.

• **Shaman** : Artisanat (bois ou terre cuite) x3, Artisanat (pierre ou cuir) x2, Con. Animaux x1, Con. Plantes x2, 1° Soins x1, Ecouter x3, Scruter x2, Pister x1, Sentir x2, Orientat. x3, Se cacher x3, Déplace. Sil. x3, Att. Poing x4 ou Étreinte x2, Att. (Gourdin, Baton) x3 ou Lancer (Pierre) x2 ou Esquiver x2. Ne pas oublier de définir un handicap conséquent à répercuter sur des compétences.



mais d'autres matières naturelles sont aussi exploitées : La terre cuite, la peau transformée en cuir — bien qu'en petite quantité, puisque nos Hommes-Bêtes ne chassent pas — et les os, les métaux sont utilisés bruts : sous forme de minerai non raffiné, les couleurs originales restent alors plus pures et c'est à travers ces couleurs (rares ou répandues) que les goûts, codes sociaux subtils, des minotaures passent. Le rouge reste cependant un interdit chez eux. Les chamans parlent de réminiscence du sang d'Oran quand celui-ci tomba pour Eiritha ou encore, lorsqu'Urox chuta du ciel, frappé par le Diable. C'est la couleur de la mort et de "Mônnn-noum-Nâhm" — expression désignant l'état d'excitation destructeur qui anime parfois les individus lorsqu'arrive la Saison des Douleurs ou quand ceux-ci rentrent en contact avec l'extérieur.

Cette terrible humeur est d'ailleurs crainte d'eux-mêmes, comme s'il s'agissait d'une seconde nature, sous-jacente et aliénatrice. Le seul moment où ces "spasmes de fureur" sont acceptés en société, c'est lorsque la saison des mers arrive : l'événement est alors fêté à travers différents rites de la fertilité et nombre de cérémonies rituelles. Pendant cette période, les hommes deviennent très susceptibles et lorsqu'une rixe éclate, très vite d'étranges esprits viennent posséder les deux protagonistes, avant qu'aucune blessure grave ne soit donnée et surtout, avant qu'aucun sang ne coule et ne touche terre. Si un tel événement a lieu avant l'heure dite des rituels annuels, il est alors perçu comme un très mauvais présage pour les proches du minotaure. Lors de ces grands rituels nocturnes, deux mâles s'affrontent en duel jusqu'à ce que l'un d'eux soit blessé... et que du sang tombe d'une blessure. Ce signe symbolique met alors fin au combat et l'Homme-Bête vainqueur peut alors choisir l'épouse de son choix.

La société minotaure connaît donc peu d'interdits — le combat et la "furie" entre individus du même clan est néanmoins clairement proscrit. Si un *orani* est trop violent et cède à sa fureur, celui-ci se voit petit à petit ignoré par la tribu. Le minotaure est alors obligé de s'exiler de lui-même. Cette exclusion n'est jamais pourtant prononcée. Seul le chaman sait exactement ce qui se passe envers le banni (voir plus bas).

Les *orans*, comme nous l'avons vu, sont plutôt autarciques, préférant les vallées retranchées des grandes forêts aux orées, plus proches des maisons humaines. Cet habitat, qui est le même que celui des elfes fait que les deux races ont souvent des rapports complices. Qui plus est, elles sont complémentaires. Les *orans* sont capables d'intervenir là où les aldryamis sont faibles tandis qu'inversement, les elfes malins sont plus à même d'entourer les Hommes-Bêtes. Une même niche écologique, un biotope similaire, que demander de mieux pour rapprocher deux peuples ?... une complémentarité de caractère ? vous l'avez ! regardez : les elfes sont rusés et plutôt du genre excité ; les minotaures sont simples et paisibles. Voilà qui forge des liens...

En ce qui concerne les autres Hommes-Bêtes, les rapports sont bons et particulièrement avec les centaures qui connaissent bien leur susceptibilité. Ceux-ci ⇨

Origines et Mythologie

Pendant la terrible Guerre des Dieux de nombreuses divinités furent blessées et encore plus nombreuses furent celles qui disparurent à jamais, volées de leurs pouvoirs et leurs noms effacés pour toujours. Certaines de ces divinités — qui n'étaient pourtant pas des créatures de destruction — se protégèrent grâce à leur pouvoir de création ou de fertilité en engendrant leurs propres suivants et en les dotant d'attributs plus guerriers. C'est ainsi que *Tolymar*, lors de ses jeunes errances dans les Terres Brûlantes (l'actuelle Pamaltela) créa avec l'aide d'Eurmal, la race sombre des agimoris.

Quand le Chaos apparut et menaça le monde, *Tolymar*, toujours fougueux, répondit à l'appel de la bataille. Ses mignons le suivirent fidèlement partout mais les dommages étaient terribles. Les *Hommes-et-Demi* soutinrent de terribles pertes et cherchèrent alors un moyen pour se reproduire. *Tolymar* était inquiet. Il lui fallait à chaque bataille encore et sans cesse recomposer ses rangs.

C'est sur l'un de ces champs sanglants qu'Eurmal, toujours bien inspiré — c'était quand même rare ! guida *Tolymar* vers une déité qui était encerclée et mise à mal, bien qu'elle se défendait avec fureur. Le Dieu à la Crinière était blessé et cerné de toute part. Toujours généreux, *Tolymar*, se jeta dans la mêlée et sema un effroi enflammé parmi les assaillants. Le blond Basmol fut ainsi sauvé. Remerciant le Dieu Brûlant, le noble fils de Fralar lui donna son préféré, *Fane*, le grand lion des montagnes et ses enfants, comme force d'élite et d'appoint. Heureux d'un tel don, *Tolymar* s'en alla vers d'autres combats.

C'est ainsi que certains agimoris en vinrent à monter des lions, puis à former une garde d'élite auprès de leur seigneur. Le chef de cette garde d'honneur s'appela *Ithil* et bien sûr il montait en toute complicité le beau *Fane*. Cependant au cours d'une autre de ces batailles, *Ithil* fut tranché en deux et *Fane* gravement blessé en défendant la dépouille de son maître. *Tolymar* répondant alors aux supplices du lion, décida, puisque ne pouvant les guérir tous deux, de fusionner les deux formes de vie. Ce drame donna naissance aux *Ithiliens-Fanes*, descendants de deux entités différentes mais alliant la force du lion à l'intelligence humaine. On sait ce qui arriva par la suite à *Tolymar* quand il rencontra pour la première fois le Chaos Rampant et qu'il le plongea au plus profond des entrailles de la terre. De même que sa chute aux mains habiles du Fils de la Nuit. Mais qu'en était-il advenu des *Ithiliens-Fanes* ?

Lorsque *Tolymar* remonta à la surface du monde, il n'était plus le même. Sa rage de combattre s'était mue en une fureur dévorante et destructrice. Nourri par une haine aveugle, *Lodril* ne semait plus que des cataclysmes sur son passage, tant et si bien que certains de ses alliés périrent même sous sa flamme affamée, désormais privée de toute retenue. Des *ithiliens* moururent ainsi sans que *Lodril* ne s'aperçoive de ses méfaits. Le cœur déchiré, les survivants des sautes d'humeur de *Lodril* s'en allèrent loin dans les montagnes. Oubliés de tous, y compris de leur père, les Hommes-Lions survécurent en se retournant vers la générosité de la terre et la clémence de la nature.

On trouve donc depuis l'Aurore, des *Ithiliens-Fanes* principalement dans les régions montagneuses du centre de Génertéla. Triangle très localisé, formé par les Montagnes des Bois de Pierres (du côté de *Ralios* à l'extrémité est de l'Est Sauvage), les Monts Mislari (de *Wenelia* en *Maniria*) et enfin dans la Vallée d'Ormsgone jusque dans la Passe du Dragon. Curieusement, il n'y a pas d'Hommes-Lions dans la Vallée des Bêtes et cela est sans doute à attribuer au terrain de la fameuse vallée habitée d'origine par les agimoris.

Les Hommes-Lions sont peut-être les représentants les moins connus de tout le Peuple Bête de Génertéla. Toujours confinés à leur royaume montagneux, les hommes de cette race puissante et belle sont peu nombreux et particulièrement discrets—les sages



son sang. Tout cela est à rattacher au fait que la communauté est ce qu'il y a de plus important, et que la tribu n'est qu'une grande famille. Par conséquent, celui qui se pose des questions sur lui-même fini par être exclu pour de bon.

En cas de guerre, les *ithiliens* privilégient les attaques surprises ou les embuscades, s'aidant de leur connaissance parfaite du terrain. Leur mobilité et leur habileté à se camoufler font d'eux de redoutables guerriers ou éclaireurs. Nous ne parlerons pas de leur vaillance, ni de leur sens du sacrifice. Les *ithiliens* malgré leur dur mode de vie, sont généreux, fiers et fidèles.

Les *ithiliens* ont peu de rapport avec les autres Hommes-Bêtes. La différence d'habitat est la raison principale de cette méconnaissance. Néanmoins, lorsque les montagnes des *ithiliens* sont entourées de forêts elfiques vous pouvez être sûrs que des rapports existent. Il est vrai qu'en plus de l'habitat, les *ithiliens* sont les seuls Hommes-Bêtes avec les *manticores*, à n'être pas qu'exclusivement herbivores. Ceci étant dit, les grandes cérémonies du Temps Sacré sont l'occasion de rencontres réciproques et d'échanges multiples — mariages inter-clans, marchandages, rituels magiques, conseil de guerre, décision d'alliance avec les "deux-jambes", etc.. Ils sont particulièrement respectés pour leurs capacités guerrières et *Sabot-de-Fer* ont souvent recouru aux talents des Hommes-Lions de la Passe et d'Ormsgone, pour sauver la tournure de certaines de ses batailles. Mais les *ithiliens* n'aiment pas la guerre — douloureux rappel de ce qu'est advenu *Lodril* — et essayent, autant qu'ils le peuvent, de rester discrets. Certaines tribus de *Ralios* entretiennent des rapports privilégiés avec quelques tribus orlanthies : pour ces humains respectueux, la race des hommes félins aurait quelque lignage avec *Yinkin*, le demi-frère de *Orlanth*. De curieuses légendes circulent à ce propos et laisse imaginer des croisements entre leurs propres sorcières félines et certains des *ithiliens*.

Les *hsunchens basmolis* de la proche région de *Basim* entretiennent aussi de bon rapports avec les *ithiliens* de *Ralios* même si leurs relations sont empreintes d'une déférence circonspecte. En effet, les *ithiliens* incarnent aux yeux des *basmolis* l'ancienne harmonie d'avant l'Aurore, quand les hommes et les animaux n'étaient qu'un. En ce sens, les *basmolis* regardent les *ithiliens* avec un certain respect, et pourtant... les *ithiliens* ne sont ni des bêtes, ni des hommes, mais des Hommes-Bêtes, règne indépendant et mal compris des *basmolis* dont leurs légendes ne parlent pas...

Les Hommes-Lions n'aiment pas les trolls et détestent les nains pollueurs qu'ils leur arrivent de rencontrer dans les montagnes. Les *aldryamis* sont laissés tranquilles puisque nombre d'autres espèces d'Hommes-Bêtes ont des alliances tacites avec ce peuple furtif — et puis, ne sont-ils pas des végétaux ?

LES ITHILIENS-FANES

(Centaurus Léonidus)

Religion & Magie

Les *Ithiliens-Fanes* vénèrent principalement leurs ancêtres, la voie initiale de *Tolymar* ayant été lentement abandonnée au cours de l'histoire, tandis que le Dieu Brûlant perdait lentement ses attributs et sa liberté.

Le lien religieux est désormais perdu et la mémoire de *Lodril* ne subsiste plus aujourd'hui qu'au travers des mythes racontés le soir, près du feu. Les chamans sont indifféremment femmes ou hommes.

Ainsi, une partie du Grand *Ithil-Fane* peut encore être contactée. Il est aussi adoré en tant que Dieu Chasseur et procure sous cet aspect, le sort spirituel du "Sacrifice de Paix". Il ne procure pas en revanche de sort de commandement d'animal spécifique. *Daka-Fal* est aussi vénéré dûment. Les esprits ancestraux procurent par

CARACTÉRISTIQUES

| | Mâles | Femelles | |
|-----|--------|----------|------------------------------|
| FOR | 3D6+3 | 3D6 | Mouvement : 3 |
| CON | 3D6+3 | | Pts D'armure : |
| TAI | 3D6+12 | 3D6+10 | 3 Pts à la tête |
| INT | 2D6+4 | | (crinière) ; 2 Pts |
| POU | 3D6 | | sur la partie lion. |
| DEX | 2D6+6 | | Loc des Coups & Répartition |
| APP | 3D6 | | des PdV : cf. les centaures. |



—habitat défavorable à leur mode de vie.

Description

Les Ithilians-Fraxes rassemblent aux centaures : ils disposent d'un torse humain et bien sûr, d'un corps de lion, bien que plus fin que ceux-ci. Ils sont plus bas que leur semblables équides—environ 1m60 de haut et 1m75 de long—, mais restent de formidables créatures, puissantes, massives, agiles et d'une rare beauté. Le buste humain, tout en muscle est d'une rare beauté. Le buste humain, l'origine—phénomène d'accrimation au temps plus froid et plus ouvert de Géneretida ? Les Ithilians sont tout de même mal comparés au type *uzurvan*. Les mâles arborent une longue et fine crinière, sorte de pilosité qui commence à la base du dos et finit à la chevelure. Ils sont quasiment imberbes du visage à l'exception de ces "pattes" naturelles. Le pelage est assez foncé, se rapprochant plus de celui des panins d'Amérique du nord que de celui des lions de Serenne d'Afrique—plus proche des basmoils. Les Hommes-Lions possèdent de très bons sens et particulièrement celui de la vue (surtout dans les pénombres et en milieu extérieur)—les *reges du Livre du Joueur* (P33) concernent l'obscurité sont ainsi à modérer pour un Ithilian). Leur odorat est bien plus développé que celui des humains, et équivalent à celui d'un chien moyen. Nos chiens de ville actuels en quelque sorte !

Les Ithilians se déplacent sans difficulté dans les milieux accidentés et sont habiles à s'y cacher. Ils ont, à cet égard, des autres félins, du mal à grimper aux arbres, celui-ci est dû à leur corps hybride. Ce sont des pisteurs hors pair et imployables, chassant aussi bien les petits gibiers que les plus gros. Étant omnivores avec un goût prononcé pour la chair (Gaile néanmoins), la chasse joue un rôle primordial dans leur société et influe sur leur mentalité. Les Ithilians sont ainsi singulièrement persévérants dans leurs tâches : la notion de but et de parole donnée est en ce sens étroitement liée à cette activité hautement symbolique de la survie de la tribu en dépend. Chaque Ithilien respecte l' fonction de sa capacité à chasser et à ramener au groupe de quoi survivre. Ce sont donc des êtres extrêmement sociaux : leur vie individuelle est totalement liée à celle des autres membres de la tribu. On peut à ce propos évoquer une certaine ressemblance de pensée avec celles nomades primitives : les similitudes sont toutes axées sur la survie de la communauté. Ainsi les belles Ithiliennes possèdent exactement le même statut que celui des mâles, respectées comme des êtres complémentaires et non antagonistes. Il arrive même parfois que des femelles dirigent la tribu. Clausurophobes au possible, la notion de liberté est essentielle chez les Hommes-Lions. Celle-ci va d'ailleurs de paire avec le concept du "territoire de chasse" qui permet à toutes les tribus d'Ithilians de coexister dans ces terres difficiles. Les Hommes-Lions respectent sans limite la nature et les éléments qu'ils affrontent pour tant quotidiennement dans la montagne. Les Ithilians sont fiers et braves, n'ayant aucunement perdu leurs talents de guerriers, qu'il s'agisse du combat à la lance ou du combat corps-à-corps.

et particulièrement discrets—les sages pensent qu'ils sont les survivants égarés d'une race plus ancienne et déclinée lors des Guerres Divines... pas si faux pour des érudits !

Société & Culture

Le peuple Ithilian est un peuple nomade. Il vit dans les premières hauteurs des montagnes et des passes, mais sans jamais aller trop haut. En fait il se contente d'étaler un peu moins peuplées. Hélas, les Ithiliens se sont souvent heurtés aux cultures humaines, d'où vient par là même les préjudices des humains, "purs ou véritables" comme ils se nomment. Ces conflits, tenus d'incompréhension ou de bellicisme aggravaé, se sont souvent conclus par la migration des Hommes-Bêtes vers des régions plus reculées—l'organisation et la technique aura encore une fois pris ses droits sur la nature et l'homme.

Il ne reste plus aujourd'hui que 27 petites tribus d'Hommes-Lions : Chiffre alarmant aux dires de certains humains. Ces quelques tribus sont principalement disséminées dans l'Est Sauvage de Ralios (14 tribus), les Monts Mistral (9) et La Vallée d'Ormsone (3). Une tribu très discrète a réussi à survivre dans les collines de la Passe du Dragon, l'anéanti qu'une dernière a été exclue du Cercle Sacré des Descendants et n'est pas réellement comptabilisée dans ce recensement. Cette tribu est essentiellement composée d'exclus et de proscrits, exilés de leur propre clan pour des crimes graves—un comportement de déviance. En effet, la réunion effectuée par Tohyms a été, pour une minorité de la population Ithilienne, la source étrange d'un conflit entre les deux moitiés, traités entre leur amitié les nées et leur humanité, ces individus n'ont jamais réussi à concilier leur double nature. Prouvés soit vers une violence toute bestiale soit vers un mutisme réfléchi, ils ont toujours été un poids—donc un frein—à la survie de la tribu des communautés Ithiliennes. La nature ne laisse pas de choix à ceux qui ne veulent pas se fier dans sa toile... Rejetés, ignorés ou pourchassés, les Ithiliens ont fini par former une tribu à eux seuls. Résultant par la violence quelques unes des règles de leur société d'origine, ces exclus parvinrent tant bien que mal à survivre. C'est une de ces bandes que met en scène le scénario de "La Chaire des Anchetes". Bien que leur chasse ait une propension carnassière, les Ithiliens refusent de manger de la viande d'une créature intelligente et ne chassent donc que les gibiers animaux. Ce régime alimentaire les oblige par conséquent à se déplacer assez souvent, tout en respectant l'équilibre vital d'autres tribus. Ces migrations sont donc d'un subtil mécanisme, fragile équilibre entre les terres occupées par les Ithiliens, les villages sédentaires des humains et les autres populations non-humaines (les trois pour ne citer que eux !). Cette relation directe et privilégiée avec l'environnement est d'ailleurs à rapprocher avec

Compétences : Agilité (00) sauf Esquiver (10), Grimper (15), Lance (25), Nager (20), Sauter (25) ; Communication : Chantier (05) ; Connaissances : 1° Soins (25), Con. des Animaux (25), des Plantes (15), du Monde (15) et des Ithiliens (20) ; Manipulation (00) ; Inventer (Pièges dextérieurs) (05) ; Perception : Escouler (30), Pistier (25), Scruter (40), Orientation (25), Sentir (20) ; Discrétion : Dép. Sil. (40), Cachier (35).

Combat : Griffes (30) pour 1D8 Pts ; Dextérité (30), 2D8 Pts de Dégâts. Utiliser les % de base de la culture nomade pour les armes.

Langage des Bêtes (30) **Age :** 12 + 2D4

Table des Occupations : utiliser la table de la culture nomade humaine (P.24 du Livre des Jisseurs) et remplacer Eleveur par Chasseur avec les modifications suivantes pour toutes les occupations : remplacer Equitation par Orientation ou Con. des Plantes ou mieux, des Animaux.

Armes : Les compétences *Alt. Dague/Griffes/Poing/Déclatier* sont permuables entre elles ; Utiliser les % en *Escouler, Inventer* pour les % des compétences de Perception, avec une préférence pour Pistier et Scruter. La compétence spéciale Con. des Montagnes (25) peut être optionnellement ajoutée. En ce qui concerne les armes, les projectiles se limitent à la lance, au javalot ou au Bola (selon les tribus) et les Attaques à une main, à la Lance.

..A chaque MJ dextrapoder // au background. celle des indiens d'Amérique, qui considèrent que la nature ne peut être possédée par quelqu'un. Le concept de propriété terrienne leur est ainsi totalement incompréhensible et n'a fait qu'être un facteur aggravant dans leur relation avec les cultivateurs des basses terres. "Mère Nature aux bras généreux donne si elle est respectée ; abusé d'elle, c'est se promettre une mort lente mais certaine. Prenez juste ce qu'il faut pour subsister à nos besoins et l'ornée productive, nous retrouverons peut-être gibiers".

Les Ithiliens vivent en groupe, sorte de harde où chacun tient sa place et son rôle. Chaque Ithilien respecte quelque soit sa tâche : il n'y pas d'activités qui soient interdites dans la société Ithilienne et celles-ci sont interchangeables entre sexes : les femmes chassent et les hommes s'occupent aussi de l'éducation des petits. L'union libre est d'ailleurs tolérée tout comme la polygamie, aussi bien pour les femmes que pour les hommes—étrangement, les cas de consanguinité sont rares : les Ithiliens essayent autant que possible, de s'unir avec des partenaires issus d'autres clans afin de renouveler le sang de la famille. Ainsi, il n'est pas étonnant de trouver un Ithilian en train d'élever un petit qui n'est pas de

préférence, des sorts aidant la chasse et permettant la fertilité ou la guérison.

Les Ithiliens en tant que PJ

Peuple fier et beau, les Ithiliens ne manquent pas d'attraits dont le principal en tant que PJ est celui de l'originalité. Bien sûr, en tant que race, ils ont leurs défauts : amoureux des grands espaces, ils supportent mal les villes et les endroits trop fermés. De même ils ont du mal à comprendre l'esprit très individualistes des humains, qui vivent en communautés mais ne partagent rien ; "comment comprendre que vous laissez les démons et les malades dans les rues, sans père-de-foyer pour s'occuper d'eux. N'ait tenu, n'ait feu... pas plus que de Soc Communautaire pour les nourrir... triste tribu que celle de vos frères".

Les Hommes-Lions sont entiers. Une fois leur parole donnée, ils s'y tiennent comme si leur âme ou leur propre estime en dépendait. Un Ithilian qui se méprise est un être social mort. Intransigeants, ils combattent mal leur orgueil aux contraintes des autres sociétés. Leur sens de la communauté fait qu'ils savent naturellement ce qu'ils doivent et à qui. En fait, les Ithiliens ne respectent les autres créatures que si celles-ci savent forcer leur respect à travers des qualités qui sont reconnues par leur société : courage, dévouement, modération (...), ou fierté : elle est toujours appropriée, utilisée au sein du clan, autant de traits qui résument ces Hommes-Bêtes.

Comme le reste des Hommes-Bêtes, les Ithiliens sont peut-être leur habitât ou de leur clan, si ce n'est pour une bonne raison, comme celle présentée dans le scénario. Un Ithilian qui sortira de sa tribu, aura un but précis à accomplir dans le "grand monde" : chercher de l'aide ou une personne spécifique, s'intéresser à la langue humaine. Il pourra aussi s'agir d'une épreuve individuelle, d'une quête qui l'obligera à interroger avec des humains...

Néanmoins il reste toujours la piste du déviant qui s'est fait expulser parce que trop sensible, trop humain. Restera à savoir si un tel personnage parviendra à trouver plus "d'humanité" et suffisamment de réconfort dans les sociétés humaines... pas sûr ! Mais toutes les cultures de type tribale se feront un plaisir d'accueillir un chasseur de plus, ou un guerrier. La culture Ithilienne offre ainsi beaucoup de similitudes de caractère (éthique) et de croyances (accoutumance et lien avec la nature). Evidemment, se faire accepter par des sociétés humaines plus développées sera beaucoup plus dur : au-delà des préjugés moraux, il y aura le physique animal de l'Ithilian difficilement dissimulable, beaucoup de cultes ou de professions seront alors ouverts à l'Homme-Lion. Les régions telles que la Passe du Dragon, habitées à tort beaucoup de choses étranges—du dimosaure au dragoneur—en passant par les taureaux célestes—devraient être propices à l'intégration...



Origines Mythologiques

De sombres légendes courent à leur sujet et même les sages sont assez indécis : les informations manquent cruciallement et de manière générale, quelques soient les lieux sur Génertéla. Un parchemin très ancien, extrait du Compendium de Jonston, est l'un des très rares documents connus qui fasse référence à leurs origines. En voici un extrait :

"[...] Il est dit que l'innommé frère des seigneurs des tempêtes est à l'origine de la création de cette race cornue. Mugliu semblait assez réticent à m'en parler et c'est juste avant de mourir, une dernière rasade de vin dans la gorge qu'il me fit cette confidence : «... Vois-tu, humain, nous autres Pied-de-chèvres, sommes les fils de l'oubli. Notre père n'existe plus, ou plutôt, c'est ainsi que nous préférons le considérer, car la honte de tout Gloranthà pèse sur lui.

[...] Il était pourtant puissant celui qui nous enfanta, et respecté alors... avant qu'il ne sombre. Il était l'égal de l'éclair qui tonne et dont tous ont peur. Mais sa puissance ne résidait pas dans l'air dont il était pourtant issu. Ses pouvoirs étaient hérités de tests manqués et d'un échec dont ses frères, alors soudés, le délivrèrent. Depuis ce jour, la fertilité fut son attribut, sa force — Comme tu as pu le constater, eh, eh, nous avons nous aussi hérité de ce trait. Mais c'est ce pouvoir qui l'amena à des actes sacrilèges et contre nature. Nous le suivions partout en dansant dans son cortège, hymne permanent à la Création. L'Innommé engendrait à chaque instant. Toute chose qu'il couvrirait devenait fertile et se reproduisait à son tour. Nous étions alors sa création principale, son engeance unique, ses enfants chéris... Mais L'Innommé eut de nombreux rejetons et, sois-en sûr, il participa à la création du monde même si tout ne fut pas du meilleur goût, comme le jour

Les faunes font partie intégrante de la famille des Hommes-Bêtes.

Peu connus parce qu'encore perçus avec de forts a priori négatifs, ce sont pourtant des créatures très drôles à jouer. Qui plus est, leur nature curieuse et mutine les amène parfois à rentrer en contact avec les humains — souvent à leur dépens, d'ailleurs.

mort honteuse de leur géniteur a influé sur leur caractère. Entité insane, le père des faunes a apporté le déshonneur sur sa famille et sa descendance, tant et si bien que pour survivre au parjure, les faunes durent oublier. Comment donc oublier, si ce n'est par l'abandon total de son être. Comment échapper à la réalité si ce n'est en la refusant, en se réfugiant dans une inattention souveraine et moqueuse au monde environnant. Telle est la version qui expliquerait ce caractère fantasque... Quand le rire est un ultime

de sexe masculin... Silène est un terme traditionnellement employé pour décrire un vieux satyre ; c'est aussi le nom d'une autre divinité rustique appartenant à la suite de Bacchus.

Société & Culture

Les faunes sont des êtres sociables tout en étant très individualistes. Ils vivent en petits groupes (sortes de bandes regroupées par les affinités de caractère ou de jeu qu'ont les individus qui la composent). Ces bandes sont nomades la plupart du temps et se déplacent au sein de la forêt, allant de site en site. Le faune a besoin de bouger et n'aime pas la routine. Étant omnivore, il chasse, pêche et cueille mais toujours juste assez pour se nourrir dans la journée. Demain est un autre jour et il improvisera !

Pour ces raisons, il n'y a pas de villages faunes au sens strict du terme, pas plus que de maisons, ni d'art ou d'objets "faunesques". Cette société est — dirions-nous en tant qu'hommes modernes —, limitée... Et bien, non !

Il y a deux tendances chez le faune. L'immédiat, comme nous l'avons vu : le sylvain n'investit alors que le strict minimum d'énergie pour réaliser ou élaborer son

faunes adorent danser et c'est peu que de le dire. La danse est d'abord considérée comme un don de la nature, une délivrance qui soulage l'âme, le corps et permet à tous les satyres et les silènes de se retrouver. La musique a, chez les faunes, un lien évident avec l'amour. Véritables frénésies bacchantes que rythment les mélées satyres, ces rencontres atteignent des sommets lors des rites de la fertilité de la saison sacrée. Les satyres et les silènes vivent en effet généralement séparés et c'est à l'occasion de ces courtes périodes d'échanges, à danser sous le ciel étoilé, que les deux sexes s'accouplent.

Cette distance entre les sexes ne semble s'expliquer que par le fait que les silènes sont étrangement moins nombreuses que leurs congénères masculins. Peut-être que la compétition entre les mâles, rendue trop importante par leur supériorité numérique a été la raison au cours de l'histoire de cette séparation.

Ce fait explique aussi pourquoi les faunes ont une propension bien connue, à rechercher des partenaires parmi les autres races. Les belles aldrymies, perchées dans les arbres savent se méfier des avances anodines de ces coquins de satyres... Les silènes, tout en étant aussi fantasques, sont plus discrètes que les satyres. Peut-être même que leurs farces savent rester plus subtiles, moins grasses que celles des mâles.

Autre particularité de cette race attachante : tous les sylvains sont fous de vin. Ce breuvage, ô combien sacré, est la seule chose que Dame Nature ne leur pourvoit pas spontanément et les faunes sont souvent obligés de commercer pour s'en procurer — quand ils ne le volent pas. On ne sait d'ailleurs pas trop d'où leur vient ce goût immodéré pour le "jus de raisin", toujours est-il que pour soudoyer un faune, le vin reste le moyen le plus sûr.

Les faunes sont rarement dirigés par un individu du type "chef". La simple idée d'être commandé paraît déjà grotesque : a-t-on déjà vu un faune obéir ? Non, parce que la tâche se révèle impossible. Un faune suit toujours ses pulsions ou l'impulsion du groupe si l'amusement semble en valoir la chandelle. Impossible à raisonner, il est très difficile de lui imposer une volonté extérieure. Seule exception et cas d'école unique : lorsque les sylvains sont menacés, un sentiment de groupe peut naître et donner lieu à des actions coordonnées... ou à une forme d'obéissance à un commandement, alors personnel, comme sous celui de Sabot-de-Fer dans la Vallée des

Bêtes. Mais cela est rare et totalement relationnel... — une affaire de "pots de vins" ?

Les faunes s'entendent bien à ce propos, avec les centaures et les canards. Plus parce que ceux-ci acceptent avec philosophie le caractère de leurs cousins que par réelle osmose. Les minotaures, très nerveux, évitent à juste titre les faunes et leurs farces douteuses. D'un autre côté, les sylvains savent la propension qu'ont les minotaures à s'énerver et nos pieds-de-chèvres lèvent alors le "pied".

Religion & Magie

Les faunes vénèrent la nature avec une entité abs-



LES FAUNES

(Faunus Riderum)

où il engrossa Dame Loure et q0ue celle-ci accoucha du Canard-Velu...

[...] et le rituel accompli, Le Grand Chaos pénétra dans le Monde : là, notre père — qui n'était déjà plus lui-même — engendra des monstres... Plus rien n'arrêtait sa luxure démente et ses pulsions les plus folles n'étaient plus retenues. C'est cette folie qui l'avait amené à souiller Thed, puis à copuler avec Malia qui finalement le poussa à accomplir le Rituel Terrible. L'Innommé copulait et copulait sur la masse du chaos informe qui pénétrait à travers la Brèche quand le Diable le vit. Mes ancêtres ne savent pas ce qui se passa mais cela peut se deviner... La Fourche fut son destin ultime et depuis son souvenir disparut. Ah ! redonne moi du vin, mon âme se refroidit [...].

(Extrait d'une copie des conversations de Mauldfroy, CorneBruine 1324 S.T., Côte des Châteaux.)

D'après cette source, il semblerait que Bagnard soit

remède au malheur...

Bien entendu, d'autres y voient là des raisons beaucoup moins prosaïques... Comme tout simplement l'héritage du caractère de l'Innommé. Certaines sources sembleraient en effet nous indiquer que la déité était elle-même farfelue quand le jeune Orlanth n'était encore qu'immaturation.

Les faunes sont ainsi faits : ils sont fantasques au possible, étourdis, moqueurs, menteurs et facétieux. Rien ne les arrête : la vie est une fête perpétuelle, un continu plaisir qui ne doit connaître aucune limite et dans lequel chacun de nous devrait se perdre. Voilà, les maîtres mots sont : abandon et plaisir, telles

CARACTÉRISTIQUES

| | Mâles | Femelles |
|-----|-------|----------|
| FOR | 4D6 | 3D6 |
| CON | 2D6+6 | |
| TAI | 2D6+3 | 3D6+10 |
| INT | 2D6+4 | |
| POU | 3D6 | |
| DEX | 2D6+6 | |
| APP | 3D5 | |

Pts D'armure :
2 sur les jambes
1 sur le torse.

Loc. des Coups & Répartition des PdV : comme les humains.

Mouvement : 4

Compétences : Agilité : Danse (40), Esquive (10) ; Communication : Baratin (20), Chant (15), Pitreries (15) ; Communication (20) ; Conscience (20) ; Danse (40) ;

D'après cette source, il semblerait que Ragnagnar soit le père des Faunes. Ces créatures seraient alors ses tout premiers enfants, sains de corps et d'esprit. Ce n'est que plus tard, ayant commencé à perdre la raison sous l'intensité de ses pulsions héritées de la Fosse à Sexe, qu'il en vint à engendrer à tout va et notamment à violer Thed. Ragnagnar est donc aussi – et depuis cet acte –, le père des Broos maudits et cela explique sans doute la haine folle que les deux races se portent l'une pour l'autre : les faunes haïssent en effet, comme nulle autre race ou culte, leur demi-frères chaotiques...

L'étrange ressemblance entre les Broos et les faunes, frères par leur père, s'expliquerait alors. La confusion entre les deux races chez les incultes a participé à la mauvaise réputation des Faunes. Il est vrai qu'on pourrait croire que les deux espèces ont des points en commun, mais confondre amour de l'Amour et luxure démoniaque, c'est faire un parjure que même Uléria ne saurait admettre.

Ujuvilk fut le tout premier des Faunes conçu par le frère d'Orlanth, avant qu'il ne devienne fou. Qui fut sa mère ? Nul ne le sait. Peut-être une divinité Bête, descendante d'Hykim, qui ainsi expliquerait leur moitié animale...

Description

Les Faunes sont des Hommes-Bêtes au physique caprin : torse d'humain et jambes de chèvre (poilues et à sabots). L'espèce des faunes comporte les deux genres – femelle et mâle – et ces derniers arborent des cornes de bouc ou de bélier. Ils sont toujours barbus. La queue est en revanche un attribut commun aux deux sexes, ainsi que ces longues oreilles qui leur permettent si bien de jouir des sons de la nature.

Trapus et musclés, les faunes sont en général de taille légèrement inférieure aux humains (1 m60 pour les mâles, 1 m45 pour les femelles). Leur force est souvent étonnante (14 en moyenne pour les mâles) en comparaison de leur petite stature, mais la vigueur physique est un trait commun aux hommes et aux femmes. Les hommes prennent parfois le nom chez les érudits, de *Satyres** et les femmes de *Silènes**. Le terme de *sylvains* est aussi parfois employé, notamment chez les humains de l'Ouest qui vivent en bordure des Forêts elfiques et qui parfois établissent des contacts avec cette race étrange et fugace.

Fugace, en effet, car cette race possède une bien étrange personnalité : les faunes sont par essence espiègles. Mais attention, car il n'existe pas plus espiègle que le faune si ce n'est peut-être le Bouffon en personne... Le terme espiègle étant bien sûr l'expression la plus avantageuse (ou tolérante) que l'on puisse trouver – car franchement, qui peut supporter un faune plus d'une heure ? Certes pas un minotaure qui vient de se faire réveiller par ces créatures en mal d'action ! ... Et quelle est, s'il vous plaît, la raison de cette terrible malice qui loge en chacun des sylvains, mâles ou femelles ?

Certains expliquent que la lente décadence, puis la

les maîtres mots sont lancés : abandon et plaisir, telles sont les mamelles de la vie sylvaine. Les faunes vivent pour s'amuser et jouir, ou jouir et s'amuser – c'est comme on veut. Les deux mènent d'ailleurs à la même chose : l'insouciance. Fuyant le sérieux, l'âme légère, le satyre est incapable de se projeter dans le temps. Pour lui tout se résume à l'instant. Ce qui est passé est passé (donc inintéressant) et ce qui arrivera... Quel ennui d'y penser !

Race festive, les faunes pourraient en fait se résumer en un seul mot : impulsif. Le caractère faune n'est fait que d'impulsions et le désir chez eux s'accompagne toujours de l'acte... qu'il soit bon ou mauvais, vol ou don, l'important n'est pas son sens moral : Il n'y a pas de morale chez les sylvains, seulement la recherche de l'assouvissement ! Et c'est une bonne chose à se rappeler quand on a affaire à eux. Ainsi, si telle babiole vous appartenant attire leurs regards – disons, un cristal sympathique –, vous pouvez être certain que celle-ci terminera dans la main agile d'un faune...

La conscience faune est par-là même floue, ou inexistante. Tout du moins, elle est loin d'être équivalente à celle des humains. Très liés à leur environnement, les faunes se considèrent comme issus de la nature : pour eux, toute chose provient de la nature et cela pourrait sembler logique dans la mesure où les faunes, tout comme les minotaures et les centaures, vivent dans la forêt. Seul milieu avec lequel il leur est donné d'interagir, les faunes considèrent ainsi que tout ce qui existe est bon, puisque tout est issu de la nature. S'approprier un objet qui n'est pas le leur n'est pas un "mal", puisqu'ils l'ont désiré à un moment ou à un autre. Et le désir, c'est naturel (ben, voyons !) Comment peut-on donc remettre en question la nature alors que l'on en est issu ? Que l'on est la nature. Les questions de droit ou de morale n'ont donc que rarement de sens pour cette espèce taquine.

Ceci explique aussi leur goût pour la vie. Pas de temps à perdre à se poser ce genre de question stérile. «*Vis, amuse-toi et arrête de te prendre la tête*», pourrait très bien être le credo faune. Il n'y a pas de frontière entre le désir et l'action : Les autres races qui sont toujours en train de se demander si ce qu'ils font est "bien" ou "mal" et ne cessent de réprimer leur désir, sont d'ailleurs péjorées par les sylvains comme étant étranges, voir malsaines.

Cette curieuse conception de la morale ne permet pas tout en revanche. Il existe des interdits ou, ce que les faunes appellent des déviations. Ainsi, parce qu'ils aiment trop la vie, la nature et ses bienfaits. Les faunes haïssent la violence et la destruction gratuite qu'ils ressentent instinctivement comme étant une perversion.

Les faunes restent une race étrange et sibylline. Traitez-les de "fouineurs", de trouble-fêtes ou de *sales petits emm...*, cela ne les gênera pas outre mesure – il est même possible qu'ils vous rient au nez en disant que vous avez tout à fait raison !

* *Satyres* et *Silènes* : Petite entorse à la tradition classique de l'antiquité ; Tout le monde sait qu'un satyre est l'équivalent d'un "faune" et que ceux-ci étaient toujours

(15) ; *Connaissances* (00) sauf : Con. des Animaux (20), des Plantes (15) ; *Manipulation* : Dissimuler (10), Jouer (Syrinx 40, autres 05), Inventer [Pièges d'extérieurs] (10) ; *Perception* : Ecouter (30), Chercher (30), Pister (20), Scruter (25), Orientation (25), Sen-tir (10), Goûter (20) ; *Discrétion* : Dép. Sil. (35), Cacher (35).

Combat : Utiliser les % de base des armes, sauf pour la lance 1M ou 2M (Att. 20) et le Lancé de Pierre (30).

Langage des Bêtes (30) **Age** : 15 + 1D8

Table des Occupations : Commune à tous les faunes : Baratin ou Courtiser x1, Pitrerie x2, Grimper x1, Danse x4, Chant ou Cérémonie x2, Con. Animaux x3, Con. Plantes x2 ou Artisanat x1, Jouer (Syrinx) x4, Chercher ou Pister x2, Scruter x2, Ecouter x2, Orientation x2, Att. Gourdin x2 ou Att. Poing x2 ou Att. Lance x1, lancer (Pierre) x3, Esquiver x2.

environnement : hutte de fortune pour la nuit – aussi vite abandonnée que construite – et il en est de même pour les autres objets usuels : canne à pêche improvisée, armes rudimentaires, vêtements sommaires, etc.

La deuxième attitude est plus étrange mais pas sans explication. Il suffit en effet qu'un sylvain éprouve un violent désir pour quelque objet qu'il aura vu mais qu'il ne pourra posséder, et il voudra alors recréer la "chose". Ceci est particulièrement vrai pour tout ce qui est beau. Les faunes, malgré – ou à cause de leur enveloppe souvent grossière, éprouvent des émotions terribles en face du "beau". Fasciné, le faune s'investit alors à fond dans sa tâche et nul être ou événement extérieur ne saurait le détourner de sa réalisation. Le phénomène est notamment vrai en ce qui concerne les objets, mais cet art se limite cependant à l'imitation. Le faune se révèle être alors un artisan habile et totalement absorbé.

Ce phénomène est tout à fait étonnant au regard de leur paresse légendaire que seul leur goût de la fête, de la musique et de la danse vient tempérer. La musique est en effet l'un des rares plaisirs intellectuels qui leur ait été donné d'hériter de l'Innommé. Affinité d'essence magique celle-ci n'en reste pas moins du domaine des sens. Pour cette raison les faunes sont de très bon musiciens, aptes à l'improvisation plus qu'à la composition ou au récital, leur art est surtout réputé pour son fort pouvoir de suggestion et ses envolées enivrantes. L'instrument favori est le *syrinx*, flûte composée de plusieurs biseaux liés, mais les faunes ne rechignent pas devant d'autres instruments quand ceux-ci sont simples d'utilisation et capables de porter loin – pour ne pas dire bruyants, tels les tambourins, les crécelles, etc. Quel est le voyageur égaré qui, entendant les mélodies jouées du sous-bois, n'a pas eu envie – curieux ou charmé – de sortir du chemin ?

Qui dit instrument, dit par conséquent danse. Les

Les faunes vénèrent la nature comme une entité abstraite, omniprésente et surtout, souveraine. Tout s'explique, se fait, à cause et pour elle – les faunes ne font pas la différence. "Mère-Nature", comme ils l'appellent, justifie chacun de leurs faits et gestes (ou délires). Ils s'en servent d'ailleurs comme excuse pour beaucoup de chose. Mais cela ne les gêne pas... ils rient, profitent du soleil, et vous conseillent d'en faire autant. Les pieds-de-chèvres savent que c'est le meilleur moyen de vénérer Arachné. Et puis les autres façons sont tellement ennuyeuses...

En dehors de ce premier niveau de croyance – certes un peu farfelu –, les faunes vénèrent leur ancêtre, Ujuvilk le-Premier-Né. Mais chose étrange, il n'existe pas de chaman faune. Alors comment expliquer l'existence du culte qui est rendu à son esprit bienveillant, et surtout, que celui-ci ait réussi à se pérenniser au travers du temps ? On serait en droit de penser que cette absence de figure emblématique les empêcherait de rentrer en contact avec leur esprit tutélaire, et ils priverait du même coup des bénéfices magiques inhérents à toute forme d'adoration (c'est-à-dire l'acquisition de sorts)...

Il n'en est rien !

Le phénomène est simple et pas si étranger à la nature magique de Glorantha. Nous savons que les faunes ont une nature sauvage et peu docile : De tous les Hommes-Bêtes, ils sont sans doute les plus revêches et les plus libres. Leur parenté restée très tenace, presque encore brute avec Ragnagnar, fait que les faunes ont conservé, bien qu'amoindris, beaucoup de ses attributs divins : pouvoir de fertilité et lien avec le Chant de la Création par ce talent évident qu'ils ont pour la musique. Ces affinités naturelles expliquent que les faunes ne rentrent pas dans le "carcan" habituel de la vénération, telle qu'elle est conçue par les sociétés humaines ou non-humaines dans Glorantha.

Les faunes possèdent en effet des capacités magiques presque innées et c'est par l'intermédiaire de leur ancêtre que celles-ci s'éveillent. L'esprit du Premier-Né se manifeste à des dates particulières (jours sacrés), en des lieux connus de tous les sylvains et ce, de manière spontanée (pas d'invocation) : ces regroupements sont peut-être suffisants pour justifier la survie du culte ainsi que la permanence de ses apparitions qui tiennent alors lieu, symboliquement, de cérémonies religieuses. Il est à noter que le Premier-Né n'éveille jamais au hasard les dons de ses enfants : les élus qui reçoivent l'Esprit, sont toujours choisis pour une raison particulière. Certains émulent si bien l'esprit du Premier-Né qu'ils sont ainsi récompensés, d'autres protègent "Mère-Nature". D'autres encore s'attirent les bonnes augures par des dons splendides... Il n'y a guère de règles qui puissent définir l'humeur d'Ujuvilk, premier d'entre tous les faunes. Le plus fou, donc...

À l'occasion de ces manifestations, l'esprit du Premier-Né possède en combat spirituel les jeunes faunes et éveille en eux leurs talents magiques. À la manière de l'acquisition d'un sort spirituel, l'Esprit-Ancêtre "imprime" la connaissance de certains sorts propres à la race sylvaine et à son culte. En terme de jeu, il s'agit de

Origines Mythologiques

Leurs origines aujourd'hui sont réellement inconnues... Inconnue tout du moins de la grande majorité des savants éclairés de Glorantha. Est-ce que cette incurie est issue du propre manque d'information qu'ont les canards à propos de leurs ancêtres ? Une chose est sûre à l'heure où nous vous écrivons, quelques chercheurs isolés auraient réussi à percer certaines des inconnues, nombreuses et épaisses qui grossissent le brouillard. A ce propos, voici un extrait du cahier de Rhurgard-le-grisé de la cité de Nochet, "une Tentative de Reconstruction du Mythe des Danseurs de la Roue Dorée" :

« L'histoire des Durulz m'apparaît à l'éclairage de mes dernières découvertes comme une grande tragédie — une tragédie effarante même. Aussi stupéfiant que cela puisse paraître les canards seraient les descendants d'une des cinq races aînées [...]. Le mythe bien connu des Danseurs de la Roue Dorée, serait en total corrélation avec le flou qui entoure leurs origines. On sait aussi peu de chose sur ces fameux danseurs, si ce n'est qu'ils étaient une espèce intelligente d'êtres vivants créés par Yelm pour le servir. Autant la rune de l'Homme associée aux autres éléments fut fertile, autant l'on ne sait si cette combinaison a été effectuée avec celle du Feu. Si une telle combinaison a eu lieu à l'Age d'Or, il n'est pas à douter que les Danseurs de la Roue Dorée ont été le résultat d'un tel mariage ; tout comme les trolls — enfantés de la combinaison de la rune des Ténèbres et de celle de l'Homme — le furent.

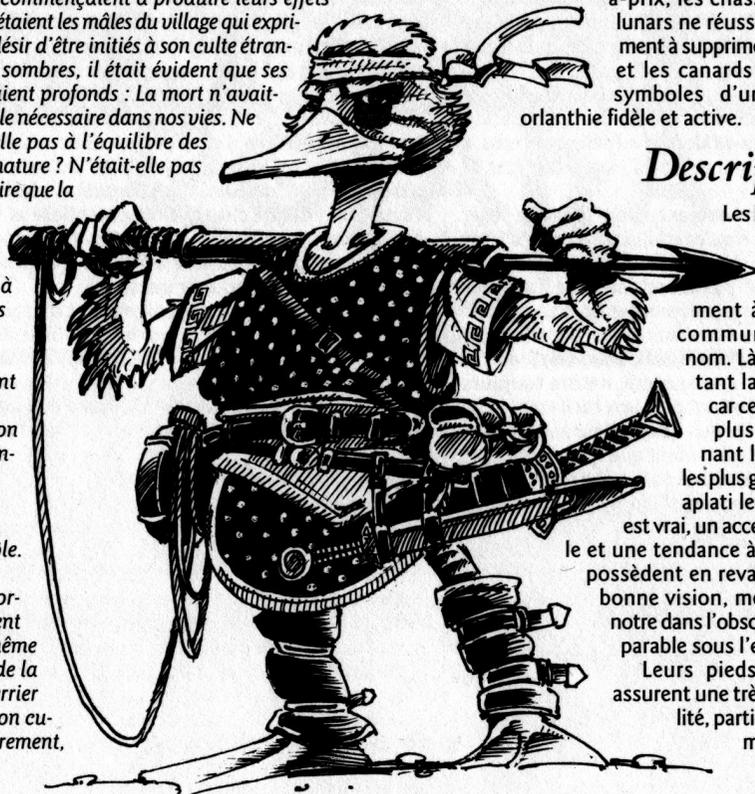
Qu'a donc engendré cette combinaison ?... Une race d'humanoïdes, forte et fière, liée au feu comme les tritons le sont à l'eau. Une race toute puissante d'hommes-oiseaux, volant autour de Yelm dans une danse immuable, chantant à sa gloire rayonnante. Une race de phénix maniant le feu solaire comme nulle race n'a jamais pu le faire jusqu'ici. Une race de splendeur au plumage en feu, ne posant jamais le pied sur terre et planant dans les Cieux Supérieurs avec grâce. Qu'a-t-il donc fallu à ces êtres de splendeur, bénis de Yelm, pour que ceux-ci retombent sur le sol traître des marais, affaiblis et ridicules ? Pour que d'oiseaux de feu, ils en deviennent des créatures palmipèdes confinées à des régions de désolation ? Un tel événement n'a pu être que la résultante d'une puissante malédiction de l'empereur de l'univers lui-même.

Quelles ont donc été les raisons d'une telle malédiction ? On sait que la chute d'Ehilm fut une épreuve terrible et sans équivoque pour tous les suivants du soleil-dieu : un de ses fils refusa de le suivre aux enfers et Vrimak, le père des oiseaux fut lui même maudit pour n'avoir pas honoré ses serments... En aurait-il été de même pour les Danseurs de la "Roue Dorée" (terme usité dans l'Est pour décrire Yelm) qui, devant la défection d'une partie des armées des Cieux, auraient hésité à suivre leur maître dans les mondes infernaux ? Si tel est le cas, je puis aisément comprendre la mesure de l'imprécation céleste que Yelm, alors déserté par sa progéniture, proféra. Mais plus terrible encore que la perte de leur capacité à voler ou de leur pouvoir de pyrokinésie fut la puissante amnésie qui les frappa. Une amnésie qui jamais ne pu leur permettre de savoir réellement quel avait été leur passé, pas plus que leur origine pourtant bien divine [...]. »

un être vivant pouvait survivre. C'était vraiment une chance incroyable que les rôdeurs du bourbier nord l'aient trouvé. Cun-Couan m'a dit d'ailleurs qu'il y avait des ruines pas très loin des berges où il avait été repêché. Rétabli, l'homme se montra affable malgré une certaine prudence. Les jeunes du village imitaient maintenant son étrange accent avec beaucoup d'humour. Le guerrier-aux-yeux-d'amande ne s'en offusquait pourtant pas plus que cela. (...)

Ses leçons commençaient à produire leurs effets et nombreux étaient les mâles du village qui exprimaient leur désir d'être initiés à son culte étrange. Bien que sombres, il était évident que ses préceptes étaient profonds : La mort n'avait-elle pas un rôle nécessaire dans nos vies. Ne participait-elle pas à l'équilibre des forces de la nature ? N'était-elle pas aussi nécessaire que la

vie lorsque celle-ci était naturelle ? Les créatures à moitié mortes et pourtant vivantes du marais étaient la parfaite démonstration de ce que donnait la mort quand elle était détournée de son rôle. Les mort-vivants du sorcier justifiaient l'existence même de gardiens de la mort. Le Guerrier Jaune avec son curieux accoutrement,



Descriptions

Les Hommes-Bêtes canards ressemblent évidemment à nos canards communs, d'où leur nom. Là s'arrête pourtant la comparaison car ceux-ci sont bien plus gros, avoisinant les 1m20 pour les plus grands. Leur bec aplati leur donne, cela est vrai, un accent un peu drôle et une tendance à "nasiller". Ils possèdent en revanche une très bonne vision, meilleure que la notre dans l'obscurité et incomparable sous l'eau.

Leurs pieds palmés leur assurent une très bonne stabilité, particulièrement en milieu boueux.

Comme beaucoup des étranges Hommes-Bêtes, les canards — ou Durulz, comme ils se nomment eux-mêmes — sont originaires de la Passe du Dragon. Leur histoire n'est pas connue et soulève encore aujourd'hui de nombreuses questions : on ne sait en effet que très peu de choses sur l'origine de cette étrange race en dehors de leur mode de vie. Tout d'abord parce que celle-ci est restée pendant longtemps dans l'ombre de l'histoire. Ensuite parce que peu de sages ont jugé digne d'étude cette race insignifiante d'hommes-oiseaux — Quelle sorte de prestige aurait bien pu tirer un prêtre de Lhankhor-Mhy de la découverte des origines d'une race hybride ridicule, mi-canard, mi-homme ?

Et pourtant, car un vrai mystère environne cette origine que de nombreux sages en cette fin de 3ème Édition, euh..., de 3ème Age, redécouvrent et tentent de percer.

du Zola-Fel, devenant de fameux résistants. Quelques années après, la politique anti-canard pris fin et les persécutions s'arrêtèrent hors Sartar. Les durulz avaient néanmoins embrassé de nouvelles vies, cachés à l'ombre de l'Empire : pirates de rivière ou brigands, ceux-ci restèrent des ennemis jurés de l'Empire et nombre des communautés durulz s'appliquèrent à héberger les exilés de Sartar, formant des foyers de sédition dans toutes les provinces de l'Empire. Malgré les nombreuses mises-à-prix, les chasseurs de têtes lunars ne réussirent que rarement à supprimer leurs repaires et les canards devinrent les symboles d'une résistance orlanthie fidèle et active.

dextérité (manuelle notamment). Les mains des canards sont fines et recouvertes d'un fin duvet. Ils font ainsi d'habiles artisans en affinité avec les matériaux naturels : tanneurs, vanniers, tisseurs... Qui plus est, leur sagacité naturelle a toujours été un de leurs atouts majeurs ; alliée à des sens particulièrement développés, cette intelligence a fait des canards, les Hommes-Bêtes les plus à-même de s'adapter aux cultures humaines — un fait qui s'est révélé historiquement vrai. Cette position particulière leur permet ainsi de s'intégrer avec peu de difficulté au sein des clans orlanthis, même éloignés de leur terre d'origine.

• Les durulz, de par leur sens particulièrement aigus (très bonne ouïe et bonne vue) et leur lien évident avec l'eau font d'admirables bateliers et pêcheurs. Ils sont aussi des guides incomparables dans les marais possédant une connaissance de la faune et de la flore des marais souvent supérieure au plus averti des sages (compter un bonus de +30 à tout jet de connaissance se référant à ce milieu). Nos palmipèdes possèdent aussi un incroyable sens de l'orientation. Cette faculté n'a jamais pu être réellement expliquée, mais une chose certaine a été prouvée : plus un canard s'immerge dans une autre culture et plus ce sens s'amenuise. Les durulz sauvages des marais semblent effectivement plus doués pour cette perception extrasensorielle...

• Les durulz ont la capacité innée de nager et de plonger en apnée. Leur déplacement sous l'eau est rapide, égal à 8 mètres par Round de Mêlée (soit 0,8 mètres par Rang d'Action). Ils peuvent aussi rester aisément sous l'eau et ce, jusqu'à 6 minutes en étant statiques (3 minutes en déplacement) tandis que leur premier jet de constitution s'effectue au bout d'un tour (à contrario d'un round pour les humains). De même, après avoir raté ce jet, un canard ne subira qu'une perte de 1D4 points de dégâts à la fin de chacun des rounds suivants. Les canards sont naturellement à l'aise sous l'eau et reçoivent pour cette raison un bonus de +10% à toute action manuelle effectuée dans ce milieu — manœuvres de combat comprises.

Leur perspicacité notoire et un certain volontarisme les amènent aussi souvent à exercer d'autres activités que celles liées à leur environnement marécageux : il leur arrive d'embrasser la profession de marchand où un sérieux bon sens allié à un esprit astucieux est nécessaire pour réussir. Très indépendants, ceux-ci cherchent souvent à l'extérieur les possibilités de se réaliser lorsque le village familial est trop exigü. Cette race n'a de ce fait que rarement hésité dans l'histoire à se déplacer pour changer d'horizon : les rivières et les fleuves, lieux par essence liés aux voyages et au mélange des cultures, expliquent ce fait.

Les canards font aussi de très bons érudits, puisqu'ils sont déjà très curieux par nature. Ton docte et sens de l'enseignement renforcent ces dispositions. La mémoire est aussi étonnamment bonne chez cette espèce. En revanche, cette curiosité — trait particulièrement rare chez les autres Hommes-Bêtes — les pousse aussi souvent à des errances sans fin, les entraînant vers des contrées nébuleuses et inconnues : c'est



Déchus du ciel, devenus faibles et atteints de nanisme, les canards ne durent leur survie qu'à leur seule intelligence. Faisant preuve d'une étonnante volonté, ils se réfugièrent dans le seul milieu qui ait été laissé vacant par les autres races : les marais.

S'adaptant tant bien que mal à ce nouvel environnement, ils y développèrent une nouvelle culture, le regard perdu vers le ciel.

Il est cependant étonnant, lorsqu'on y songe, de constater le contraste saisissant qui oppose leur ancienne nature aérienne (liée, qui plus est, au feu), leur ancien environnement (le ciel) à leur nature actuelle d'oiseau terrestre, liée à l'eau... Ironie perverse du destin ?

Toujours est-il que les canards traversèrent sans trop de mal – parce que bien cachés – les mutations du Premier Age et les conflits sanglants du Second (les Tueries Draconiques de l'an 1120, notamment). Ce n'est qu'au début du troisième age, lors de l'Occupation Inhumaine que les canards eurent une véritable période d'expansion. Les Tueries Draconiques marquèrent tellement les humains de la Passe des Dragons que ceux-ci n'osèrent pas pénétrer dans cette région pendant près de deux siècles. Cette période, libre de toute civilisation, permit à la nature de reprendre possession des territoires abandonnés. Les canards, jusque là principalement cantonnés sur les pourtours du Marais des Hautes Terres, se répandirent sur toutes les berges du Fleuve de la Crique-Ruisseau, des flancs du Plateau des Ombres, au nord du futur pays de Sartar.

En 1380, les *durulz* étaient bien installés et vivaient en complète harmonie avec leurs cousins Hommes-Bêtes des plaines quand des émigrants orlanthis des monts Quivinis pénétrèrent sur leurs territoires et tentèrent de saisir leurs terres. Un bref conflit les opposa pendant quatre ans mais les orlanthis durent vivement abandonner. Une savante symbiose avec les marais permettait en effet aux canards de tenir en recul les mort-vivants du célèbre nécromancien qui le hantaient. Les deux tribus orlanthis s'aperçurent rapidement de leur impuissance en la matière et un accord de protection mutuelle fut conclu. Les canards promettant de tenir les incursions des zombies tandis que les Lismelders promirent de défendre les canards du monde extérieur. Depuis cette période, les canards adoptèrent les rites orlanthis et furent considérés comme une tribu orlanthis à part entière.

Cet épisode mit en évidence l'existence d'un talent certain chez les *durulz*, à combattre la Non-Vie. On sait aujourd'hui qu'il y a une proportion étonnante d'initiés humaktis chez les canards, mais l'on ne s'explique toujours pas d'où vient cette affinité. Un écrit contemporain à la chute de l'Empire des Amis des Wyrms (vers l'An Mille) semble nous donner des indications sur cette énigme. Ce document issu du Temple Sauvage, est un parchemin en peau écrit dans une proto-langue proche de l'ancien théyalan :

«Le guerrier se remettait lentement de ses blessures. Pourtant qui aurait cru qu'après une telle perte de sang,

LES CANARDS

(*Anatanthropos Durulzi*)

était le symbole même de cette tâche sacrée. Je le comprenais à présent [...].

Ces leçons étaient précieuses car tout autant que philosophiques, elles éclairaient notre labeur quotidien. Il y avait maintenant plusieurs initiés acolytes et nos rencontres fortuites avec les femmes blanches du marais ne se soldaient plus par notre fuite éperdue. Les sorts du Guerrier Jaune étaient fort utiles pour éviter de tels hasards. Il arrivait même maintenant que nos éclaireurs détruisent des bandes isolées de marcheurs morts. (...) Mais le jour arriva, où le héros à la peau jaune dû repartir. Des rumeurs de guerres parvenues du nord jusqu'à nos berges, lui rappelèrent sa quête initiale. Les adieux furent terribles et quelques-uns de nos jeunes le suivirent. Heureusement la grande chapelle dédiée à Houmoykt était achevée et les consécrationes réalisées. Le guerrier pouvait partir le cœur libre et son devoir accompli. Notre peuple était un peu plus libre du joug du sorcier...»

Li Phanquan à travers son sous-culte d'Humakt est donc la première figure d'origine étrangère à avoir été vénérée par les canards. Evidemment cette relation précocité et privilégiée avec le Dieu de la Mort explique pour une part l'affinité instinctive qu'il y eut par la suite entre les canards et Indrodar Chien-Gris. Si seulement les lismelders avaient écouté un peu plus tôt l'épée, il y aurait eu moins de morts entre les deux partis... (lire à ce propos p.214 du *Roi de Sartar & le Tatou N°7 sur Indrodar*).

La dernière des apparitions historiques des canards eut lieu au cours de la fameuse insurrection orlanthis de 1613 contre l'occupation lunar. Instiguée par l'ambitieuse reine de la tribu des Kheldons, Kallyr Sourcil d'Étoile, la rébellion fut vite matée par le nouveau commandant lunar, Fazzur Wideread. L'échec de cette insurrection eut pour conséquence principale la mise des canards au ban des accusés. La tentative de reconstruction de l'Anneau de Sartar avait en effet placé certains chefs de clans *durulz* en avant de la scène politique. Fidèles aux traités conclus avec le Roi Sartar, les *durulz* avaient activement participé à la rébellion. Mais le traité de paix imposé par Fazzur, avec la complaisance des vaincus, fit des canards les principaux bouc-émissaires de la répression qui s'en suivit. Sous le coup d'une loi anti-canard, les massacres se multiplièrent et les *durulz* durent s'exiler en masse vers des territoires hors de portée de l'empire : à cette époque, Prax, Ralios et le pays saint.

Mais la ligne brillante de la lune rouge grandit encore et l'Empire s'étendit. Mis hors-la-loi, les canards retournèrent dans l'illégalité. A Pavis ils se cachèrent dans les Grandes Ruines ou survécurent sur les berges

CARACTÉRISTIQUES

| | Mâles | Femelles | |
|------------|-------|----------|------------------------|
| FOR | 2D6+1 | | |
| CON | 2D6+6 | 2D6 | Mouvement : 2 |
| TAI | 1D6+2 | 1D6+1 | Pts D'armure : |
| INT | 2D6+6 | | néant |
| POU | 3D6 | | Loc. des Coups |
| DEX | 2D6+6 | | & des PdV : |
| APP | 2D6 | | Cf. les humains. |

Compétences : Ajouter et modifier les compétences : Orientation (30), Con. des Marais (25), Chercher (30), Déplacem. Silencieux (25), Se Cacher (25).

Langage des Bêtes (30), Langue Locale (25)

Table des Occupations : p. 173 du Livret des Règles.

Là où les humains s'enfoncent, voir s'enlisent, les *ducks* passent sans problèmes. Phénomène qui est aussi dû à leur faible poids, leur structure osseuse étant, à l'image de tous les oiseaux, creuse et donc légère. Leur **MOUvement [2]** ne subit donc pas de malus sur ce genre de terrain et reste le même que sur sol ferme.

Les canards sont peu susceptibles au froid : leur plumage et l'étanchéité de son revêtement leur donne une très bonne isolation thermique que bon nombre de race aimerait avoir à la sortie d'un bain forcé. Ces avantages peuvent se calculer comme un bonus aux jets de résistance (à base de CON) nécessaire pour combattre le froid. Les canards ne s'habillent donc que peu, et utilisent plus l'habit pour des raisons guerrières ou comme apparat social.

Une autre des particularités de la physiologie des canards est que ceux-ci ne pondent pas réellement leurs œufs : les femelles canards portent en elles leurs œufs jusqu'au moment où ceux-ci arrivent à maturation. Elles accouchent d'un œuf qui éclôt à sa libération. Le petit *durulz* est alors aussi faible qu'un nouveau-né d'humain. Un enfant *durulz* commence à prendre une certaine indépendance à compter d'une dizaine d'années. Cet aspect très particulier de la maternité des canards serait, disent certains sages, lié encore une fois à la malédiction de Yelm – particularité qui les empêche, avant et après l'accouchement, d'être tout aussi libre que n'importe quelle espèce d'oiseaux. La contrepartie est que les canards bénéficient d'une espérance de vie quasi égale à celle des humains.

Malgré leur petite taille et leur relative faible force, les canards ont depuis longtemps été respectés pour leur

nant vers des contrées périlleuses et inconnues : c'est l'archétype du canard aventureux, "tête-brûlée", indompté et infatigable.

Un autre trait de caractère propre aux *durulz* est la fidélité. Depuis l'ouverture de la Vallée des Bêtes aux cultures humaines, les canards devenus initiés d'Orlanthis, se sont révélés être de très pieux adorateurs de cette divinité et de son panthéon. Les vertus claniques y sont toujours intègres et la loyauté, toujours

la plus vive. Encore un aspect qui renforce la grande capacité à communiquer et à créer des liens qu'ont les *ducks*.

Société & Culture

Comme nous l'avons vu, les *ducks* vivent dans deux environnements semblables mais pourtant très distincts quant aux mentalités que ceux-ci engendrent ou inhibent :

- Dans les marais, la société des *durulz* est plutôt une société autarcique, très indépendante. Cette population est peu confrontée aux éléments extérieurs du monde et reste très liée aux traditions. C'est de cet environnement qu'est issu le noyau de la culture canard. Leur habitat est principalement constitué de huttes qui se sont rapprochées lentement de la maison traditionnelle des orlanthis, même si celles-ci sont restées coniques de forme.

Cet isolement au sein d'un milieu souvent désagréable pour les humains, a pourtant été la raison de la survie des canards au travers de l'histoire. Pour eux, le marais est d'abord une source de vie incroyable – poissons, petits mammifères, invertébrés en tout genre (*miam !*). Le canard est omnivore même s'il ne peut pas avaler de grands morceaux de viande et qu'il ne possède pas la faculté de mâcher due à une absence conséquente de dents. Nos oiseaux apprécient cependant les petites chairs bien décortiquées mais éprouvent un dégoût viscéral pour toutes les chairs blanches – celles des oiseaux. Le marais reste un environnement idéal pour se protéger, s'y cacher... et les canards sont les maîtres de la guérilla en marais. Demandez aux lunars qui n'ont jamais pu vraiment pénétrer dans les bourbiers géants de la Vallée des Bêtes.

Les *durulz* des marais sont féroceement attachés à leurs coutumes et à leur indépendance. Les clans les plus enfoncés dans le marais ne vénèrent pas le panthéon orlanthis (même s'ils le respectent) et adorent leurs ancêtres au travers des chamans.

- Les canards des berges et des rivières ont développé au fur et à mesure des contacts et du temps, une société beaucoup plus proche de celle des orlanthis, de type barbare ou même civilisée (villes). Cela est encore dû à leur grande curiosité et leur étonnante capacité d'adaptation. Contrairement aux humains souvent butés, les canards savent se remettre en cause – l'histoire ne leur a guère laissé le choix : quand il faut apprendre de nouvelles techniques ou changer une attitude, les *durulz* sont les premiers à bouger. Ainsi l'on trouve sou- ➡



LES MINOTAURES (Suite)

⇒ donc, savent s'adapter aux mœurs minotaures. Les *oranis* apprécient aussi les canards, même si ceux-ci sont un peu trop bavards à leur goût. Les faunes en revanche... Ces pieds-de-chèvres sont vraiment incompréhensibles et intenable.

Le peuple minotaure est semi-nomade. La tribu s'installe pour une année environ dans un coin de la forêt, puis émigre vers une nouvelle vallée à la fin de la saison des mers.

Ces communautés sont dirigées par un mâle, généralement l'un des plus robuste du groupe, mais aussi le plus intelligent. Sorte de membre "alpha" de la tribu, son niveau "d'éveil" personnel détermine pour une grande part la qualité de vie — ou de survie — de la communauté. Il en est de même évidemment, pour les relations que celle-ci entretient avec les autres habitants de la forêt.

En cas d'agression extérieure, les *oranis*, malgré leur avantage physique conséquent, sont souvent démunis. Si le chef est suffisamment dégourdi, il saura toujours organiser une résistance décente. En revanche, l'inverse amène souvent la déroute des *oranis*, peu habiles à anticiper les plans subtils. Certes, il faut toujours compter avec leur fureur mais c'est souvent un facteur qui joue à leur désavantage : ces réactions prévisibles font d'eux des proies certaines — témoin, les massacres du premier âge lors desquels les minotaures se sont toujours fait manœuvrer. Bien sûr, il arrive qu'un chef exceptionnel s'élève au-dessus de ses pairs et prenne les commandes d'une communauté, mais cela reste rare.

Religion & Magie

Les minotaures vénèrent leurs ancêtres, au travers de leurs esprits qui se manifestent lors des cérémonies rituelles. Le chaman joue donc un rôle essentiel dans cette relation entre défunts et vivants. Il s'agit en général d'un mâle, mais fait extraordinaire, cet individu masculin est généralement le plus chétif de la tribu, souvent même affublé d'une malformation (cécité, etc.). Une question se pose donc : le rôle de chaman est-il donc dévolu par phénomène social, aux handicapés ou bien, est-ce que ces infirmités sont causées dès la naissance, lors de rituels spécifiques, et prédestinent ainsi les individus à cette occupation ?

Toujours est-il que les chamans sont souvent un contre-pouvoir à celui du chef de la tribu, surtout lorsque celui-ci possède un intellect limité ; car encore, une statistique étrange fait que les chamans sont toujours plus éveillés que les autres *oranis*. (considérez le chaman comme ayant une INT égale à 8+1D4 ; le MJ se doit aussi de définir, pour ce chaman, un handicap conséquent qui sera à répercuter ou à retranscrire sur les caractéristiques de jeu du personnage — une jambe torve par exemple : -2D3 en DEX, un Mouvement restreint à 1 ou 2 et des compétences en agilité limitées par un malus, -50% par exemple).

Les grands esprits tutélaires du peuple minotaures sont souvent contactés. Une fille d'Eiritha est ainsi souvent invoquée et l'on pense qu'il s'agit de la femme d'Oran. Son nom est Maemmmria (et signifie "la douce"). Son esprit procure le sort divin spécial "Inhiber la fureur", et tous peuvent sacrifier du POU sur la base d'une utilisation unique

sion, expulsé de son terroir... (tout un tas de scénarios - solo ou mixte- peuvent être ainsi montés autour du thème du parcours initiatique où l'orani découvre - à ses dépens- le monde extérieur). Ce minotaure sera plus un exclu, un meurtrier ou un incompris, exilé parce qu'ayant peut-être un trop de penchants violents. Des pulsions qu'il apprendra au contact des humains, à maîtriser — comment finir en gladiateur ! Et de l'autre côté nous avons le cas du minotaure très intelligent qui finit par "sortir de chez lui" à force de curiosité insatisfaite. C'est le cas du "gentil" orani, éveillé mais naïf, qui va très vite apprendre à cataloguer les humains... De grands minotaures ont ainsi traversé l'histoire de Génertéla et marqué la mémoire des hommes. Notamment celle des orlanthies de la Passe du Dragon au travers des figures de **Regard Noir Trois-Cornes** (le célèbre minotaure qui défendit les *durulz* contre la tribu des Lismelders à la fin de l'Occupation Inhumaine) et **Gogma-la-Malehache** (défenseur tenace de Boldhome à la tête d'une section d'Hommes-Bêtes de Bois-du-Daim).

Bien sûr certains joueurs ne manqueront pas de se poser la question suivante : «... et qu'en est-il alors, du culte d'Urox ? ». Bonne question mon cher Lankhor. Les minotaures ne vénèrent effectivement pas directement le Taureau-Tempête : ils se sont à jamais détournés de cet aspect de leur nature qui les a toujours conduits à leur perte (la mort d'Oran notamment). Ils se sont coupés de cette violence, même si celle-ci est une seconde nature toujours présente en eux. Ils ne vénèrent pas Urox car ils sont Urox d'une certaine manière. De plus, comme leur société tend à inhiber cet aspect là, il est évident que les personnages des joueurs auront une tendance naturelle à retrouver ces pulsions hors de leur milieu social d'origine, et donc à se diriger vers le culte de leur grand-père...



LES CANARDS (Suite)

⇒ vent chez les canards, des produits ou des usages que l'on ne trouve pas ailleurs. Les familles de marchands ramènent de contrées lointaines des étoffes ou des ustensiles que les artisans s'empressent d'imiter, voire de surpasser.

Leur mode de vie est plus varié que celui de leurs cousins ne se barrant plus à la cueillette, à la pêche ou à l'élevage, mais à la culture en bord de fleuve. Les ressources dues à l'artisanat et à la fabrication d'objets leur permettent sur ce point de commercer en échange de vivres manquantes.

Les canards reconnaissent par dessus tout la compétence. Ce pragmatisme les amène vers un type de méritocratie où les traditions orlanthies (élection d'un Thane) se mélangent localement à diverses épreuves de mérites. En période de crise, l'individu le plus influent, aguerri ou reconnu prend de manière unanime (devant même le chef de

LES FAUNES (Suite)

⇒ sorts (de type spirituel), mais ces magies spéciales sont plus à être considérées comme des dons (ils ne requièrent d'ailleurs pas de point d'INT pour être mémorisés).

Ces talents manipulent les émotions et les désirs ; ils agissent à travers les sons que produisent l'instrument du faune et ont comme portée, la portée-même de cette musique : l'instrument est le focus particulier de cette magie et reste indissociable de son invocation. Celle-ci a bien sûr un coût défini en PdM, et toute personne se trouvant dans la portée d'écoute est susceptible d'en subir les effets, à moins que le faune ne souhaite exempter du groupe visé, une personne particulière. Pour cela le faune doit réussir son jet en *Jouer (instrument)*, puis dépenser les PdM nécessaires. Les effets de ces dons agissent à la manière du sort "Harmonie de la Cité" du culte des dieux citadins (P. 140, des *Dieux de Glorantha*) : Le faune doit vaincre les PdM de chaque cible potentielle et ce, en un seul jet de dé sur la table de résistance. L'invocation de ces pouvoirs peut aussi être renforcée avec des PdM afin de percer des défenses magiques.

Le coût de chacun de ces charmes est indépendant du nombre de cible touchée et leur durée infinie, tant que le faune persiste à jouer (au coût de 1 Point de Fatigue tous les 2 rounds). Les cibles ont en revanche droit à un jet de résistance tous les 10 rounds et le faune doit dépenser 1 PdM pour maintenir le sortilège. Les effets du charme prennent toujours fin 1 round après que le sylvain ne se soit arrêté de jouer. Ces charmes sont :

Mélopée de Guérison (1 point) : même effet que le sort divin Guérir les Blessures, applicable uniquement sur une seule cible, bien sûr.

Mélopée de désir (1 point) : ce charme fait naître un désir étrange et lancinant, chez une personne — qu'il soit désir de possession, de curiosité envers un objet ou un être. Ce charme ne peut viser qu'une cible.

Mélopée de sommeil (3 points) : toute créature entendant cette musique s'endort pour la durée du charme.

Mélopée d'Amitié (3 points) : ce charme permet au satyre de se rendre sympathique aux yeux des créatures visées. Dans une situation normale, la cible éprouve à l'égard du faune un sentiment chaleureux où toute pensée négative est exclue : la victime n'a de cesse de prouver son affec-

un protecteur que comme un tueur agressif. Les deux sous-cultes de Li Phanquan et d'Indrodar Chien-Gris fournissent aux clans les Gardiens des Marais. On peut d'ailleurs trouver de nombreuses chapelles dédiées à ces héros tout autour du Marais des Hautes Terres.

En raison de leurs capacités d'adaptation extraordinaires et de leur versatilité, de nombreux *durulz* s'aventurent en revanche à vénérer des divinités étrangères à la Passe du Dragon. Initiés toujours prompts à apprendre et qui plus est, fidèles, ces cultes sont souvent prêts à accueillir des canards. D'autres cultes plus xénophobes, s'accrochent mal des requêtes de ceux-ci. Qu'importe ! notre canard se fera voleur : les cultes d'Eurmal, de Lanbril, et des Sandales Noires se feront une joie de l'accueillir...

Les canards des marais, eux, vénèrent leurs ancêtres et s'en tiennent depuis des générations à leurs chamans. Dans

tion et sa confiance à l'Homme-Bête qui est promu au rang d'ami de longue date — seules les requêtes logiques et non contre-nature peuvent être accordées.

Mélopée de Confusion (3 points) : cf le sort siri-tuel.

Ode à la Fureur (5 points) : ce charme met les victimes dans une colère folle et destructrice. Le faune peut en général, avec un jet de POU x5, diriger cette rage vers une cible particulière. Les victimes se mettent alors à frapper d'une manière ou d'une autre, cette cible tout en hurlant leur haine.

Ode à la Danse (5 points) : Les créatures qui succombent à ce charme rentrent dans une

frénésie corporelle délirante et se mettent à danser, comme si possédées. Les créatures perdent alors 3 PdM par round aussi longtemps que la musique continue...

Ode à la Frayeur (5 points) : Les cibles touchées par ce sort sont affectées par une peur irraisonnée et fuit la terrible musique qu'elles entendent. Les effets du charme s'arrêtent à partir du moment où celles-ci sortent du champ d'écoute de l'ode. Les créatures résistantes au charme sont néanmoins affectées comme si elles étaient démolalisées.

Ode à la Folie (7 points) : même effet que le sort divin du même nom (les niveaux de réussite du charme sont envisageables : Critique égal perte d'INT, etc...)

Évidemment les faunes sont eux-mêmes résistants aux suggestions magiques de leurs congénères : ajoutez 75% à leurs jets de résistance, pour toute tentative d'influence mutuelle. Ces charmes innés laissent vraisemblablement l'INT libre des faunes vierge, mais ceux-ci ont du mal à comprendre l'utilité ou même le fonctionnement des sorts des autres cultures et ne prennent que très rarement la peine de les apprendre. Il est donc rare de voir un faune posséder des sorts spirituels ou divins. D'autre part, les faunes sont particulièrement susceptibles à toutes les formes de musiques. Cela veut dire que toutes les musiques qui ne sont pas d'origine "faunesque", les surprennent, les enchantent ou les laissent songeurs. Et il est fort possible d'en tirer parti...

Le faune en tant que PJ

Comme vous avez pu le constater, les sylvains sont des créatures attachantes — enfin, c'est elles qui s'attachent à vous ! Que d'intérêts à jouer un satyre ! Un sylvain, c'est avant tout de la bonne humeur au sein du groupe, un pitre délassant et un responsable quand quelque chose ne va pas et surtout, surtout, un élément incontrôlable qui peut avoir son rôle à jouer : grain de sable qui fait s'enrayer les belles mécaniques, le faune peut être le personnage qui sauve la situation parce qu'il est toujours là où on ne



vent sacrifier du POÛ sur la base d'une utilisation unique (voir *Les Dieux de Glorantha*, p. 129 pour le culte des ancêtres et p. 133 pour les cultes d'esprits).

Inhiber la Furie : à distance (spécial), temporaire, non-cumulable, réutilisable.

Ce sort permet à son utilisateur de retenir la furie berserk qu'un orani peut subir ou pressentir pour lui-même. Si le minotaure commence à s'énerver, le sort inhibe automatiquement le début de crise et ce pour la durée du sort runique. Si le minotaure est déjà en état berserk, seul un personnage extérieur peut lancer le sort. Il doit pour cela vaincre les PdM de l'individu. Il arrive cependant qu'un minotaure se le lance lui-même, alors qu'il sent la fureur le gagner...

Les totems à figure bovine sont souvent présents au centre des villages et c'est à travers ces poteaux sacrés que se manifestent les esprits familiaux. Il arrive que certains esprits y résident en permanence. Ceux-ci interviennent parfois lorsque des étrangers pénètrent dans le village ou que des rixes entre oranis éclatent : la possession est alors le meilleur moyen de mettre fin à ces luttes gratuites et sacrilèges. Il arrive ainsi que des minotaures se réveillent après avoir été possédés pendant plusieurs journées, hors de la forêt, hébétés et paniquants de se retrouver dans le grand monde. Ainsi sont bannis les plus mauvais éléments...

En raison de leur intellect un peu bridé, les minotaures apprennent comparativement moins de magie que les autres races humanoïdes ; néanmoins ils s'en servent quand même, contrairement aux dires de certains sages et, étrangement, prennent la peine d'apprendre le sort spirituel *Chant d'Abondance*, cher au cœur des aldryamis... tel est le respect que portent les oranis aux forêts, souvenir des anciens accords passés avec le peuple végétal de la Passe du Dragon.

les Oranis en tant que PJ

Comme vous avez pu le découvrir, les minotaures recèlent de charmes et sont loin d'être des monstres... Créatures attachantes, il n'en reste pas moins qu'elles sont difficiles à introduire dans les scénarios traditionnels. Tout d'abord parce qu'il n'est pas dans leur caractère (timidité) ou leur société (autarcisme) d'interagir avec d'autres créatures extérieures à la forêt. Ensuite parce que le minotaure, malgré son évidente force physique, est peu adapté mentalement à la société des hommes. Sorti de son cocon communautaire, l'orani moyen restera un inadapté dans le monde des hommes.

Il est en revanche certain que ce cas de figure s'est déjà inversé : il arrive parfois que des minotaures s'exilent de leur propre milieu. Cas de bellicisme caractériel ou choix personnel à mettre sur le compte d'un intellect supérieur ? Nul lankhor-mhy ne saurait aujourd'hui l'affirmer, mais ce sont deux pistes vraisemblables pour un joueur désireux développer un personnage minotaure.

D'un côté, un orani qui se retrouve après une posses-

sion prend de manière unanime (devant même le chef de tribu ou du clan) les responsabilités et les décisions qui s'imposent : Les canards savent s'incliner pour le bien de tous. Il n'a donc pas été rare de voir déjà, les cheftains se plier aux recommandations des sages ou du héros local. Le bon-sens canard sait toujours faire la différence, là où l'humain mêle souvent la mauvaise foi à l'arrivisme.

Le peuple canard n'aime pas la guerre à l'image de tous les Hommes-Bêtes. Pacifiste et serein, il sait pourtant se défendre et même combattre avec férocité.

Le durulz n'est pas un couard comme l'a souvent clamé la propagande lunar. Il n'aime pas, il est vrai, se battre en terrain découvert ; sa petite taille fait de lui un fantassin fragile — mais en terrain accidenté, gare ! Les tirailleurs durulzs savent manier la fronde et l'arc avec adresse, et leur discipline aux ordres est plus encore légendaire : pas d'escarmouche futile, encore moins de salves superflues, les escadrons ducks savent attendre leur heure, patiemment cachés. Pour ces qualités, les franc-tireurs canards sont recherchés et respectés de toutes les armées orlanthies. Pourquoi croyez-vous que l'espionnage lunar s'est acharné sur cette petite peuplade quand celle-ci a refusé de pactiser avec l'invasisseur ?

Religion & Magie

Les canards des berges vénèrent les mêmes divinités que les orlanthies et suivent les mêmes procédures d'initiation que ceux-ci. Heler est souvent adopté avant même Orlanth, à la manière de Barntar chez les fermiers des plaines qui se soucient plus de leurs champs que de guerres. La nature pacifique des canards s'accorde aussi généralement bien avec les cultes de Chalana Arroy et d'Ernalda. Dans la même idée, Humakt est plus vénéré comme

s'en viennent depuis des générations à leurs chamans. Dans ces clans, la nature et tous ses aspects mineurs (temps, cycles des saisons, renaissance de la vie, etc.) sont adorés au travers de rites dédiés à Arachné Solara : en ce sens, les durulzs des marais sont plus proches de la Nature, mère de toutes choses, que le sont leurs cousins des villes.

Le canard en tant que PJ

Comme on l'a compris, le canard est de tous les Hommes-Bêtes, l'espèce à la capacité d'acclimatation la plus développée. Petit mais malin, il a su prendre le meilleur des sociétés humaines sans pour autant se couper de ses racines et de la nature qu'il respecte par dessus tout. Il est resté fidèle aux marais dont il est sorti et à su préserver son indépendance des "grandes créatures". En cela on peut dire que les canards sont de tous les Hommes-Bêtes les plus faciles à jouer... et les plus faciles à insérer dans des campagnes existantes.

Leur rôle au sein d'un groupe de Personnages est donc multiple. Un canard, c'est d'abord un très bon scout : curieux, agile, efficace, plus d'une partie est sauvée par l'astuce d'un durulz... Dans la tempête lorsque tout va mal, c'est le personnage sur lequel on peut compter. Quel est le Goliath qui n'a pas besoin de son David ? Quel groupe d'aventuriers n'a pas eu son Petit Poucet ?... Contre toute attente, les dénouements heureux et les solutions sont souvent portés par les "insignifiants", les petits, ceux que l'on oublie, que l'on néglige à cause de leur taille. Bien sûr les durulzs parlent beaucoup et cela gêne — surtout quand ils ont raison. Bien sûr, un canard, c'est petit et il est facile de s'en débarrasser — lorsque la force pallie au reste. Mais un canard, c'est avant tout une créature qui a appris à penser deux

fois plus vite que les autres...



saveu la situation parce qu'il est toujours là où on ne l'attend pas.

Bien sûr, le faune est aussi un personnage singulièrement utile dans les campagnes prenant place en milieu naturel : Forêts, montagnes, le faune est heureux à partir du moment où il est dehors. C'est un guide et un éclaireur insoupçonné — pourvu qu'il fasse ce qu'on lui dit et qu'il ne soit pas trop curieux !

Mais cela est vrai, le faune ne parvient qu'avec difficulté à se contrôler. De tous les Hommes-Bêtes c'est le plus impulsif, le plus sauvage. Qu'à cela ne tienne ! Il est curieux, joueur et il aime apprendre si ça ne dure pas trop longtemps. Ainsi, nous considérons que cette compétence particulière vous sera fort utile si vous désirez faire interagir humains et faunes dans vos scénarios.

Projection (00) : *Compétence spéciale, bonus en connaissance applicable, s'augmente par expérience. Cette compétence permet à un faune de se projeter dans le temps à travers un but, une entreprise à long terme et ce, malgré ses tendances naturelles (c'est-à-dire, être tête en l'air, impulsif, insouciant). Cette compétence lui permet en fait de lutter contre sa nature et ainsi même, d'avoir un minimum de sens commun ou "plomb dans la tête".*

Un jet est requis chaque fois que le faune se lance dans une activité qui lui tient à cœur de réaliser (cette demande est évidemment prononcée par le joueur). Chaque fois que ce but est en conflit direct avec une tendance naturelle ou un trait de caractère propre au faune, celle-ci doit être testée. Si le jet est réussi, le faune agit en conséquence et arrive à se contrôler suffisamment pour permettre la poursuite de son affaire. Si le test est un échec, celle-ci reste temporairement en stand-by, jusqu'à ce qu'une nouvelle occasion se présente. La compétence en projection ne s'augmente alors (par expérience) que lorsque l'entreprise initialement déclarée est menée à bout. Un jet d'1d6 l'augmente alors naturellement.

Exemple : Alikouk est un faune exilé qui s'est fait prendre en amitié par une bande d'aventuriers tolérants. La langue pose rapidement un problème entre les protagonistes de cette amitié naissante. Mais Alikouk est malin et semble motivé pour apprendre l'étrange langage des humains. Son joueur devra donc réussir un test sous cette compétence chaque fois qu'il prendra une leçon ou un cours : ce jet simulera si le faune aura été attentif lors de la session et si la journée pourra être comptabilisée dans les heures totales d'apprentissage nécessaires pour avoir droit à un jet d'expérience ou une augmentation de sa compétence "Parler [langue]". Si son expression dans cette langue augmente, Alikouk pourra alors tenter d'augmenter sa compétence de Projection par un classique jet d'expérience.

Un faune qui sortira de sa forêt pour découvrir la "civilisation" aura naturellement tendance, s'il persiste à vouloir s'y intégrer, à se tourner vers des cultes tel que celui de Donandar, d'Euralm ou encore de Chalana-Arroy. Le faune peut alors devenir un personnage très compétent, voir érudit.

Que de facettes à développer pour un joueur !...