

LES ERLUDITS DE L'AMBIGU

#3

Le Zine pour Hero Wars et le Monde de Glorantha

XUup release

6 €



Édito...

Ouf ! On a eu chaud ...

Mais nous voici de retour, ayant réussi à éviter les Scylla et Charybde qui cherchent à écrabouiller et engloutir **Hero Wars** VF, et nous avons bien l'intention de résister toujours et encore à l'Assommoir.

Puisse Arachne Solara bénir vos dés et vous préserver des voies Chaotiques de Gbaji...

Hero Wars est mort, vive HeroQuest !

Oui, je sais bien que Casus Belli vous «informe» régulièrement d'une soi-disante absence de nouvelles fraîches sur **Hero Wars** (ne pas se fier par exemple à la rubrique Prévisions Issaries, elle n'a quasi pas été mise à jour depuis Casus N° 1 !), mais nous pouvons vous dire que des nouvelles, il y en a un paquet ! La gamme VF paraît ainsi assez moribonde, Xavier Spinat ayant quitté ses fonctions de chargé de gamme, les ventes n'étant pas, paraît-il, assez élevées. Déplorons au passage la non-adaptation des ouvrages sur Sartar, tout en saluant le passage éclair de *l'Héroïque*...

La gamme VO survit assez bien. Les dernières sorties US furent **Barbarian Adventures** et **Orlanth is Dead !**, épisodes 1 et 2 de la campagne **Sartar Rising. Barbarian Adventures** décrit l'ambiance de Sartar juste avant la Guerre des Héros, tandis que **Orlanth is Dead !** relate (ENFIN !) les débuts de la Guerre en Sartar, en 1621-1622. La prochaine sortie US, pour Noël / le Nouvel An, sera **Imperial Lunar Handbook**, qui décrira (ENFIN !) l'Empire Lunaire en termes de jeu. Nous l'avons vu, il est superbe.

Suivra, en mars 2003, **HeroQuest** !

Nous ne l'avons pas encore vu, mais les échos que nous en avons sont très encourageants. Plus qu'une simple deuxième édition de **Hero Wars**, c'est un nouveau jeu, basé sur le système **Hero Wars**, qui remaniera en profondeur et nettoiera le système de ses bugs, tout en effectuant quelques retours vers un style de jeu plus RuneQuestien (mais résolument héroïque). Il comportera par exemple un système de "Common Magic," qui rappellera certainement quelques souvenirs aux « anciens » de **RuneQuest**...

Noms de pays : le Pays

Prévu aussi pour début 2003 (probablement) est **Kerofinela**, le guide de Sartar et de la Passe du Dragon : fini le flou artistique que nous aimions tant, nous saurons enfin ce que signifient tous ces noms de lieux bizarres sur les cartes...

Autres zines

Tradetalk continue son petit bonhomme de chemin (nous, numéro 3 ; eux, numéro 11), ayant consacré deux numéros à la Wénélie. Unspoken Word a cessé d'être un zine à proprement parler pour devenir une série de suppléments Gloranthiens complémentaires, parus à ce jour **UZ** (sur les trolls), **The Thieves' Arm** (sur les voleurs), **In Wintertop's Shadow** (suite de UW1). Un **UZ 2** est en cours, semble-t-il.

Les Érudits

Certains auront peut-être remarqué un certain bouleversement de notre équipe éditoriale : ce bouleversement est la cause du retard de ce numéro. Le N° 4, lui, est en cours...

Sommaire

Edito, Sommaire, Crédits 2

Les Pol Joni

Philippe Sigaud, Julian Lord

Mythes et Histoire	3
Culture et mots-clés	5
Les autres Monteurs de Chevaux	13
Clan Flèchecrinière	14
Lieux sacrés	23
Scénario : La vengeance de Gunborgos	24

Danold, épisode 3 37

Alexis Santucci, Orso Vespérini

Visions des Érudits : les alcools 42

Philippe Sigaud

Le marché Praxien

Philippe Fenot, Julian Lord, Philippe Sigaud

Les Sœurs de la Marche	44
La Gueule Ouverte	46
Le Marché de nuit	48

Chronique des Gwandor 52

Wesley Quadros

Les Draconiques 59

Frédéric Ferro

Crédits

Rédacteurs en chef : Julian Lord, Philippe Sigaud

Comité de rédaction : en travaux ... Ce qui est sûr, c'est que Éric Durand, Julian Lord, et Philippe Sigaud en font partie

Illustration de couverture : Julian Lord

Illustrateurs : Marian Gutowski, Julian Lord, Éric Vanel

Bande dessinée : Orso Vespérini et Alexis Santucci

Maquette : Nicolas Perpere

Maquettage supplémentaire : Julian Lord

Mise en page : Julian Lord

Formatage supplémentaire : Éric Durand, Éliane Jaulmes, Philippe Sigaud

Rédacteurs : Philippe Fenot (Marché Praxien), Frédéric Ferro (les Draconiques), Julian Lord (Pol Joni, Marché Praxien), Philippe Sigaud (Pol Joni, Scénario, Alcools, Marché Praxien)

Traducteur : Frédéric Ferro (Chronique)

Coordination des relectures : Julian Lord

Relecteurs : Philippe Fenot, Flavien Liégeois, Julian Lord, Philippe Sigaud, Alexandre Quicroix

Imprimeur : COREP, 89 rue Tolbiac 75013 Paris

Les Érudits de l'Ambigu est un fanzine produit par l'association du même nom (dépôt légal en cours). Tous les textes et images sont la propriété exclusive de leurs auteurs. Toute reproduction nécessite l'accord des auteurs. Hero Wars, HeroQuest et Glorantha sont des marques déposées de Issaries Inc, avec (sauf avis contraire) une licence exclusive en France pour Multisim.

Site web : <http://erudits.ambigu.free.fr/>

Mail : erudits.ambigu@free.fr, julian.lord@wanadoo.fr, sigaud@free.fr

Adresse postale : Les Érudits de l'Ambigu, c/o Philippe Sigaud, 14 impasse du Bureau, 75011 PARIS

Les Pol Joni

Mythes et Histoire

Je vivais depuis une semaine au milieu des Pol Joni. Kostardi Crinière-Foudre, qui semblait m'avoir un peu pris sous sa protection, me conduisit sur une petite colline qui dominait la plaine. Là, il étala son tapis de selle, et je l'imitais, m'asseyant à coté de lui. Le soleil caressait l'horizon, et le vent faisait onduler les herbes devant nous. Il me parla enfin, brisant un silence qui commençait à peser.

"Je t'ai amené ici pour te parler de nous, pour te parler de toi, vu que tu as l'intention de devenir un Pol Joni. Avant que ta décision ne soit sincère, tu dois savoir ce qui fait de cette plaine notre pays, ce qui fait de nous une tribu respectée par les autres tribus Héortiennes et crainte par les tribus Praxiennes. Pour savoir qui nous sommes et qui tu seras, tu dois avant tout connaître l'histoire de notre ancêtre, Dérík Poljoni."

"Dérík vivait avec sa famille sur les terres du clan du Geai Bleu de la tribu des Dundéalos. Un jour maudit, que les Monteurs d'Animaux ont appris à regretter, une troupe de Sables en maraude ravagea son village, tuant femmes et enfants, vieillards et laboureurs. Dérík fut le seul survivant, et jura de se venger des Praxiens et de leur faire payer la douleur qui devait ne pas le quitter pendant de longues années."

Il se tut quelques instants. Je pus voir avec les derniers rayons du soleil, que son visage était tendu, comme si la douleur de Dérík était descendue jusqu'à lui, et comme si le désespoir et la haine qu'avait ressenti le fondateur de la tribu n'avaient pas quitté ses descendants. Il reprit cependant son récit. Il avait réussi à me captiver, et je commençais à comprendre pourquoi l'histoire du fondateur des Pol Joni était si importante.

¹"Désirant apprendre l'art de la guerre, il devint mercenaire sous les ordres du roi Yarandros de Tarsh. Yarandros, le Roi Mercenaire, le Fou Chargeur, était un vrai guerrier qui l'emportait sur tous. Il partait au combat sur son destrier surnaturel Bond de Joie, dont la légende se perpétue encore aujourd'hui. Dérík devint le fidèle compagnon du roi, et c'est ensemble qu'ils évoluèrent et crûrent en puissance parmi les clans et tribus de la région, amassant le bétail, subjuguant leurs ennemis, pillant les Praxiens et allant même jusqu'à dérober les trésors fabuleux du Pays Saint. Leur grandeur et leur courage n'avaient d'égal que la taille de la horde de mercenaires qui les suivaient.

"Ensemble ils apprirent à parcourir le Monde des Dieux, maîtrisant la magie des Quêtes Héroïques. C'est ainsi que Dérík put dompter Longuecornes le Mugissant, le Grand Taureau, et l'enfant d'Uralda. Ce jour-là ils firent ensemble cette promesse, que le premier né de Longuecornes serait pour Yarandros et le premier né de Bond de Joie serait pour Dérík. Ce poulain qu'il reçut des mains de son grand ami est une légende parmi nous et son souffle est en chacune de nos montures : c'est Sabots-Tonnerre le Grand, qui ne quitta plus jamais Dérík et qui lutta dans toutes les batailles. Les braves de cette grande époque avaient pour code de toujours lutter, toujours grandir, et toujours respecter le courage de leurs compagnons. Nous ne le démentons pas.

"Mais Dérík n'avait jamais oublié ce qu'il avait vécu, et couvait au fond de lui la flamme de la vengeance contre

les Monteurs d'Animaux de Prax ! Avec l'aide de Yarandros, il rassembla une grande armée de Dundéalos, de mercenaires, et même de nomades des Hautes Herbes qui en ce temps-là étaient les alliés du Royaume de Tarsh. On dit même que les bizarres Dragonewts sortirent de la Cité Inhumaine pour la première fois depuis les Grandes Tueries et que des dizaines d'entre eux, juchés sur leurs étranges montures vinrent se battre à côté de nos ancêtres. Ils étaient venus de tous horizons pour répondre à l'appel de Dérík.

"Leur adversaire était le terrible et maudit Jaldon aux Dents d'Or, le Grand Khan des Praxiens et tueur parmi les tueurs. La bataille, tu le sais sûrement déjà, fut longue, sanglante, et bestiale. Mais Dérik finit par arriver jusqu'à Jaldon et, porté par des années de haine et de douleur, bien que grièvement blessé, il trouva la force de frapper à mort le Khan Immortel !

"Dérík dut rester quatre semaines au lit après la bataille, mais lorsqu'il se releva, son regard avait changé. Il annonça qu'il avait reçu une vision d'Uralda : il allait fonder une tribu, sur les terres mêmes des Praxiens. Il allait prendre leurs bêtes, prendre leurs terres, et prendre tout ce qui leur appartenait, ainsi que les Praxiens l'avaient fait en son propre pays."

Kostardi se leva. Il semblait habité par une force intérieure et sa voix, tonnant dans le vent, semblait répondre à un défi silencieux d'au delà de la plaine.

Nous allons former une nouvelle tribu, et nous l'appellerons la tribu des Pol Joni, en mémoire du massacre de tous les miens. J'ai parlé !

Son expression perdit alors de sa dureté. Il s'assit à nouveau, sembla reprendre son souffle comme s'il était épuisé par un effort surhumain, puis reprit calmement.

"Dérík rassembla tous ceux qui désiraient le suivre et ils partirent, guidés par Longuecornes le Mugissant vers une colline de la Marche Abandonnée. C'est la colline sur laquelle nous sommes. Il y a de cela plusieurs générations, Dérík se tenait à ma place, et son peuple était devant lui.

" Il y avait nombre d'Héortiens avec lui, mais aussi des Tarshites et des gens du Peuple des Hautes Herbes qui admiraient la vision, la force, et la bravoure de Dérík. Longuecornes le Mugissant y fonda en même temps son troupeau, et les terres alentour devinrent le *tula* de Dérík. Très vite nous dûmes fortifier certaines positions contre les attaques des nomades Praxiens, et nous construisîmes des marchés, des fermes, et des murailles pour les protéger. Mais cette colline est restée inviolée. C'est là qu'aujourd'hui encore nous faisons nos sacrifices à Orlanth et à Dérík Pol Joni. Juste derrière nous se dresse Déríkbourg, que les Praxiens appellent la " Ville Barbare ". Déríkbourg est là

pour veiller sur cette terre sacrée. C'est ici que nous amenons ceux qui veulent devenir Pol Joni, pour qu'ils entendent notre histoire. Car Dérík avait interrogé longuement Orlanth et Ernald, Rédalda et Uralda. Les dieux lui avaient enseigné le *Rituel d'Adoption* que nous pratiquons encore aujourd'hui, et qui te permettra peut être de devenir l'un des nôtres. C'est par ce rituel que fut fondé notre tribu :

Quiconque le désire librement et que nos dieux accepteront sera accepté librement dans notre tribu et deviendra un Pol Joni. J'ai parlé !

"Cet appel généreux grossit encore nos rangs : Bisons, Haut Lamas, piétons d'autres clans et d'autres tribus, tous ces fiers apportèrent quelque chose. Et c'est grâce à ce rituel que notre tribu put survivre et lutter contre les sauvages Monteurs d'Animaux. Et c'est pourquoi nous, Pol Joni, sommes une tribu forte : nous avons en nous les secrets de nombreux peuples, tous liés par l'*Adoption*, tous liés par Dérík Pol Joni. Que nos ancêtres aient été Orlanthi, comme toi, ou qu'ils vinssent des Hautes Herbes ou qu'ils fussent même d'anciens Monteurs d'Animaux, nous sommes tous aujourd'hui un seul peuple !

Les Monteurs d'Animaux nous appellent la Tribu Bâtarde mais nos bêtes vivent très bien dans ces terres, car nos femmes connaissent les secrets de la Mère des Bêtes. Leurs offrandes en l'honneur d'Eiritha, d'Uralda, de Rédalda, et des Mamelons de la Terre sont riches et généreuses, et les déesses le savent. Que les Monteurs d'Animaux viennent et reviennent, ces fils indignes ! Nous sommes nombreux, nous sommes braves, et nous sommes forts ! J'ai parlé !

"Nous sommes devenus plus nombreux encore au cours des siècles et les clans se sont séparés pour mener chacun leur existence. Le monde a changé, car la dynastie de Yarandros a disparu et Tarsh est tombé entre les mains de l'Empire de la Shépélkirt, maudit soit son nom, mais nous, nous serons toujours un peuple de braves !

"Quand Sartar vint nous parler de son royaume, nos ancêtres étaient d'abord méfiants, pensant que cet homme voulait commander comme un Empereur ou comme un Lokamayadon. Mais sa langue était droite, et nos ancêtres comprirent bientôt la sagesse de ce saint homme. Ils acceptèrent de se joindre au Royaume de Sartar, et rejoignirent le Cercle de Swenbourg. Swenbourg est une bonne chose, car nous pouvons y échanger les Quatre Produits avec les autres Tribus du cercle. Swenbourg est une bonne chose car les Pol Joni ont ainsi plus de terres. Swenbourg est une bonne chose car il est plus facile à protéger que Déríkbourg, et que nous y avons de nombreux amis Héortiens. N'est-ce pas là bas que nous nous sommes rencontrés ?

"Les Pol Joni sont honorés en Sartar car nous protégeons ses flancs des assauts praxiens. Et Sartar est honoré parmi les Pol Joni car il suivait les voies du juste, et parce que l'Appel de Sartar fut pour notre peuple comme une seconde Adoption, et Sartar comme un second Dérík.

"Puis, l'Empire de la Shépélkirt envahit Sartar. Nous étions de toutes les batailles car tel est le devoir du brave. Lorsque Boldhome fut pris, nous avons regagné la Marche et nous avons continué à lutter, autant contre les Monteurs Animaux que contre les suppôts de l'Empire.

"Mais en 1608 - alors que nous pansions encore des blessures trop nombreuses et trop profondes - les plus anciens ennemis de notre peuple, les Monteurs de Sables, attaquèrent en masse et firent de nous tous des orphelins. Cette année-là un tiers de nos braves sont morts, et je sais que parmi nous, chacun a perdu qui un père, qui un oncle, qui une mère au cours de ces massacres. Aujourd'hui nous savons tous, même le plus jeune et le plus innocent d'entre nous, quelle était la souffrance de Dérík notre aïeul, et quel était son désir de vengeance ! Cette douleur nous rappelle qui nous sommes. Tu apprendras à la connaître.

"Mais les nomades ne purent s'y installer. En 1610, de longues colonnes de soldats Lunaires traversèrent nos terres et pénétrèrent en Prax. C'étaient SorEel et ses légions. Les Sables passèrent une alliance avec leurs étranges cousins Lunaires, et à la bataille de Bouillon de Lune les autres Nomades Animaux furent vaincus et chassés de Prax. Hélas ! Maintenant nos anciennes pâtures sont occupées par les Sables et leurs alliés lunaires ! Sartar est exsangue sous le poing de fer de l'occupant. Un pantin est aujourd'hui placé sur le trône de Sartar. Et nous, Pol Joni, avons été blessés bien plus que d'autres tribus. Tous les jours des colonnes lunaires passent sur nos terres, se servent de nos troupeaux, et achètent nos fiers chevaux à des prix misérables, pour s'en servir comme bêtes de somme !

"Et en 1618, les Dundéalos, nos frères de toujours, se rebellèrent contre les Lunaires. Un collecteur d'impôts avait violé la fille du Roi. Celle-ci se tua pour échapper à la honte ; et son père, fou de rage et de chagrin, se vengea sur tous les Lunaires présents sur ses terres. La réponse impériale ne se fit pas attendre : les plus sanglantes de leurs légions fondirent droit sur les Dundéalos. En vérité, cette année-là, tous les chemins de la tribu furent bordés de croix où les suppliciés agonisaient, et étaient moqués par des soldats Lunaires ivres de sang et de leur victoire méprisante. Un tiers de la tribu périt en quelques mois et un tiers dut fuir. Du tiers qui reste, je ne veux pas en parler car ce sont des Enstalos, qui lèchent les pieds de la Shépélkirt.

"Du tiers qui a fui, tu connais l'histoire : ces braves sont venus parmi nous, librement, et nos dieux les ont acceptés lors du Rituel d'Adoption. Ils forment aujourd'hui le grand clan Potor. Ils ont rejoint les rangs des Pol Joni, ils ont ravivé la flamme de nos cœurs, et ils ont ravivé notre bravoure ! Et s'ils sont les derniers à nous avoir rejoints, ils sont les premiers à crier vengeance.

"Et aujourd'hui tous les braves qui ont écouté l'Appel de Dérík Pol Joni crient "Vengeance !", ils crient "Dérík !", ils crient "Sartar !", et ils crient "Orlanth !".

"Dérík ! Tu nous cries "galopez, libres et forts comme le vent !" Sartar ! Tu nous cries "soyez braves" pour tous les enfants de ton royaume, car la liberté est une richesse que l'on partage ! Orlanth ! Tu nous cries éternellement l'amour et la vie ! Mais toi, Shépélkirt ! Tu nous parles de courber le dos, de baisser le bras, de détourner l'œil de la souffrance de nos frères ! Honte ! Honte à jamais sur toi, sur tes démons, et sur tes esclaves ! Les fils d'Orlanth sont les enfants de la Liberté ! Moi, Kostardi Crinière-Foudre, brave des Pol Joni, j'ai parlé !"

Il me quitta alors. Je restai sur la colline, regardant les herbes ondoyer à la lumière des étoiles. Je sentis alors en moi la douleur. La douleur d'une perte immense, mais aussi un besoin de vengeance.

Je commençais d'être un Pol Joni...

Les Pol Joni



Les Pol Joni : Culture

*“ Tu es courageux, étranger, et tu ne mérites pas d’être seul.
Viens vivre avec nous, comme un Pol Joni et comme un Brave ! J’ai parlé ! ”*

Les Pol Joni sont des Monteurs de Chevaux nomades, à la fois Orlanthi et Praxiens, qui vivent avec leurs troupeaux sur les maigres pâtures des frontières de l’ouest de Prax et l’est de Sartar. Ils font partie du royaume de Sartar mais ils ne sont pas une “vraie” tribu selon les Lois d’Héort, car ils n’ont pas de cercle tribal. Ils vivent comme les autres tribus nomades, mais ce ne sont pas de vrais Praxiens car leur monture est le cheval, animal haï et tabou ; que les Pol Joni ne mangent pas, mais le bovin ! La religion des Pol Joni est centrée sur Orlanth, mais ils pratiquent en même temps le culte d’Eiritha, et des autres Esprits de Prax et des Mamelons. Les Pol Joni ont le regard toujours tourné vers Prax, et leurs ennemis traditionnels sont les Monteurs d’Animaux. Mais le véritable cœur de la vie d’un Pol Joni est son cheval.

Il existe trois autres groupes de Monteurs de Chevaux Praxiens : les Ambres, les Potor, et les Ansil. Ce ne sont pas des Pol Joni, mais les autres peuples ne font que rarement la différence entre ces groupes. Ce numéro des *Érudits de l’Ambigu* traite surtout des Pol Joni au sens propre, mais vous trouverez assez d’informations sur les autres groupes pour vous permettre de les mettre en scène dans vos parties de *Hero Wars*. Ces autres Monteurs de Chevaux sont décrits de manière relativement succincte, et vous aurez peut-être besoin de vous référer à d’autres sources pour compléter ces informations.

Première Impression

Les Pol Joni passent la moitié de leur vie à cheval, et l’autre moitié sur le tula de leurs ancêtres. Ils ressemblent autant aux Héortiens qu’aux Praxiens, mais ils se vêtent et s’arment de cuir plutôt bovin que chevalin. Ils sont tatoués selon des techniques praxiennes, mais avec des motifs surtout sartarites. Ils pratiquent la peinture de corps (dont celle des robes de leurs montures) et la peinture de guerre (parfois en teinture de guède). Leurs coutumes vestimentaires ressemblent à première vue à un mélange hétéroclite de pratiques Héortiennes et Praxiennes. Les étrangers ne comprennent pas qu’il s’agit là d’un moyen pour les Pol Joni de distinguer la Lignée et les Ancêtres de chaque individu.

Ce serait un peuple d’apparence parfaitement bizarre s’il n’y avait le point commun des montures. La peinture de robe de leurs chevaux obéit à des règles claniques, avec de très simples variations individuelles. D’autres signes d’appartenance à un clan, tels que des Runes ou des habits spéciaux permettent d’identifier les groupes d’individus, mais moins facilement.

Réputation (Prax)

“ Ce sont de sales bâtards qui nous volent nos femmes, nos bêtes, nos fils, et nos terres sacrées. Mort aux Pol Joni ! ”

Réputation (Sartar)

“ Les Pol Joni sont des Fils de Sartar. Ce sont nos seuls amis chez les Praxiens, mais méfie toi, car ce sont d’aussi braves pilliers de troupeaux que les meilleurs des Héortiens ! Méfie toi de leurs chamans : ils sont étranges et maléfiques ... ”

Contexte Culturel



Les Pol Joni vivent entre deux mondes, le monde d'Eiritha et le monde d'Orlanth, mais c'est la composante Héortienne de leur culture qui domine. Ils suivent leur propre version des Lois d'Héort, et pratiquent la religion d'Orlanth sous des formes essentiellement Sartarites, où subsistent certaines traditions Alakoriennes ou Tarshites. Ils ont leurs propres coutumes matrimoniales, des secrets conservés sous forme de cordes à nœuds, et une tradition animiste dédiée à Eiritha. Leur magie provient de deux mondes, le Royaume des Tempêtes et le Monde des Dedra.

Organisation

Les Pol Joni sont un rassemblement assez lâche de trois clans différents, liés par une histoire commune et des pratiques semblables. Les trois clans des Pol Joni sont les Flèchecrinière, les Hautecornes et les Hurlevent. Les clans entretiennent de profonds rapports avec le royaume de Sartar, mais il n'y a pas de vraie politique commune, même si les Pol Joni ont su de temps à autre agir tous ensemble.

La culture des Pol Joni est fondée sur l'Intégration des étrangers à la tribu. Tous les Conseils et Plaids sont théoriquement ouverts à tout Pol Joni libre, de quelque clan qu'il soit. En pratique, les clans cherchent à se réunir sans présence d'étrangers. La conséquence la plus importante de la politique d'intégration, c'est que tout Pol Joni est citadin tant de Swenbourg que de Dérirkbourg. L'autre grande conséquence, c'est que la perception des Sartarites que les Pol Joni sont une tribu unie est entièrement fausse.

Le fait que les Pol Joni aient accueilli, durant les vingt années précédant la Guerre des Héros, un grand nombre de hors-la-loi et de réfugiés, autant Praxiens qu'Héortiens, est source de problèmes. En effet, certains de ces nouveaux Pol Joni n'attendent qu'une bonne occasion pour quitter la tribu, retourner à leur peuple d'origine, et combattre pour libérer les leurs. D'autres encore voudraient que les autres Pol Joni les aident à s'occuper de ces devoirs sacrés. Une troisième faction rêve d'envahir Sartar. Il en résulte une certaine confusion au sein de la tribu.

Cette multiplicité se manifeste dans tous les aspects de la culture des Pol Joni. Il y a ainsi des Lignées qui sont plutôt Héortiennes ou Praxiennes ; nomades ou sédentaires ; polythéistes ou animistes ; tournées plutôt vers la passe du Dragon ou vers Prax ; éleveurs ou cavaliers. Ces clivages (et le fait que les Pol Joni soient un peuple ouvert, prêt à accepter que des étrangers de toutes origines rejoignent la tribu) garantissent leur richesse, mais représentent aussi des sources vives de crises et de conflits internes ou externes, et surtout dans les rapports avec les autres Monteurs de Chevaux.

Les Tulas

La vie des Pol Joni est partagée entre les tulas et les plaines de Prax. Les tulas sont essentiellement de pauvres zones d'hivernage, mais on y trouve aussi certaines constructions permanentes. En effet, certains Pol Joni sont sédentarisés et vivent tout au long de l'année sur les terres d'hivernage, où ils s'occupent d'artisanat, du labourage d'un petit nombre de champs, de l'éducation des enfants, etc. La protection du tula est assurée à tour de rôle par chacune des lignées, qui demeurent sur les terres du clan un an sur trois. Les Flèchecrinière sont une exception, étant le plus nomade des trois clans, et personne ne vit sur leur tula que durant l'hivernage.

Les tulas des Hautecornes et des Flèchecrinière s'étendent autour de Dérirkbourg (appelé Ville Barbare par les Praxiens), tandis que les Hurlevent appartiennent, en principe, à la Confédération de Swenbourg.

Une grande partie des terres des Pol Joni leur fut enlevée par l'Occupant Lunaire, et donnée à des étrangers. Il s'agit notamment des terres actuellement occupées par les Enstalos (qui chassèrent de nombreux Dundéalosi en Prax) et de Swenbourg, ville aujourd'hui contrôlée par les prêtres dépravés du culte des Sept Mères, et leurs esclaves dégénérés.

Dérirkbourg

Il s'agit d'une ville, bâtie sur une colline, avec de vieilles maisons longues de vieux bois, entourées d'un mur de pierres et d'une palissade, centrée sur une grande Place d'Armes au centre de laquelle se dresse la statue de Dérirk Poljoni, qui contient le wyter de la "tribu" : Dérirk lui-même. Dérirkbourg est dirigé non pas comme une Confédération Sartarite, mais par un Conseil représentant tous les Pol Joni qui vivent en ville et aux alentours, de quelque clan que ce soit. Le "Cercle" ainsi constitué est forcément désordonné, et ce sont en pratique les Chefs des plus importantes Lignées qui dirigent tout, non sans une certaine corruption.

Un village de yourtes, appelé *Ville Barbare* par les Praxiens, se dresse généralement en contrebas de la colline, et c'est là que se tiennent les marchés à bétail, des artisans, et des Serfs. Ce lieu est marqué par un certain nombre de constructions permanentes ou semi-permanentes, parmi lesquelles l'Auberge Tumbleweed (une sorte de lupanar pour magiciens, fréquenté par des chamans, des poètes, des meldeks, des putains, des ivrognes et des invertis ; tenu par Görg Whimsson, un étrange vieillard Pavisite et qui voue un culte démentiel aux poèmes mystiques du Septième Voile d'Uléria) ; le Grand Corral (où l'on organise aussi les combats de Taureaux) ; et la Prison.

Ville Barbare est fréquentée par des vauriens de la pire espèce, et le Fyrd local — dirigé par les Frères "Red" Reggarsson, les 4 As de l'arc composite — a du mal à y maintenir l'ordre ; la haute ville restant (comme il se doit) à l'écart de ces faits. C'est ici que l'on peut louer les services des *Krise* et des *Flashjak*, qui sont deux des plus célèbres Troupes de Héros et Mercenaires de la région.

Swenbourg

Swensbourg est situé en haut d'une passe dans les collines Gardiennes, et défend, par sa position, contre toute invasion nomade. Les tulas s'étendent vers les collines plus hautes et le long des vallées, celui des Hurlevent étant situé sur une plaine vers l'ouest. Le clan Hurlevent sont les Pol Joni qui ont les plus fortes attaches avec la ville, mais tous les Pol Joni ont en principe droit de cité à Swenbourg. Swenbourg est aujourd'hui contrôlé par la tribu Kheldon, qui n'est, Hélas ! plus que l'ombre d'elle-même depuis la rébellion de Kallyr Front d'Étoile, l'ancien Rex de la tribu. Ses suivants les plus fidèles ont disparu avec elle, et aujourd'hui Swenbourg n'est guère plus qu'un fief du culte des Sept Mères, l'emplacement d'une garnison Yelmalite et Lunaire, et un nid de débauche.

Ellig Jambevertes, roi tribal *de facto*, a lancé un vaste programme de reconstruction, et plusieurs maisons longues ont été rasées pour laisser la place à des demeures imitant le style Dara Happien. La palissade orientale est en voie d'être remplacée par des fortifications en pierre, et les Pol Joni savent que ces murailles serviraient tout aussi bien contre eux-mêmes que contre les Monteurs d'Animaux. La construction d'un temple des Sept Mères est lancée. Celle du sanctuaire d'Uléria est déjà terminée ! Lola Roidemains, la prêtresse, s'efforce à endoctriner les jeunes filles et garçons locaux, les unes à glorifier l'amour cosmique, les autres à gratifier les désirs personnels d'Ellig...

Sans que les autres Lunaires le sachent, Swenbourg est aussi devenu le centre des activités de la Confrérie de la Blanche Paix, un groupe d'adorateurs de la Lune Blanche persuadés que l'Empire Lunaire a failli à ses idéaux cosmiques et qu'il convient donc de le détruire pour amener la paix dans le monde. A l'heure actuelle, ce ne sont que quatre adeptes qui se font passer pour des colons Péloriens, mais ils se démenent comme des beaux diables pour faire échouer d'une manière poétique et non-violente tout ce que tente Ellig. Ce dernier hésite devant la recrudescence d'événements étranges : signes des dieux ou sabotages incompréhensibles ?

Société et Vie de Famille

La société Pol Joni est toute entière tournée vers le Troupeau, terme qui englobe les chevaux et le bétail. Les clans sont constitués de Lignées, qui sont soit Nomades, soit Sédentaires. La grande majorité des Pol Joni est Nomade. Les Nomades passent leurs journées à cheval, guidant leurs troupeaux de prairies en prairies au cours de longues migrations annuelles. La minorité Sédentaire s'occupe avant tout de cultures et d'artisanat. Ils accomplissent certaines tâches d'élevage, préparent l'hivernage des Nomades, et assurent une part essentielle de l'éducation des enfants, la transmission des traditions Héortiennes.



Les clans ont chacun leur tula, occupé en permanence par les Sédentaires et les Anciens du clan. En Prax même, les droits territoriaux des clans sont peu définis, et contestés en outre par les Monteurs d'Animaux, et les parcours habituels amènent bien souvent plusieurs clans en présence l'un de l'autre, créant des opportunités d'échange, de marché, ou encore de conflits, et de vol de bétail.

En Prax, les Pol Joni vivent dans des tentes en peaux (les célèbres yourtes) qu'ils érigent à la nuit tombée. Durant la Saison de la Vie, les Lignées sont toujours à l'affût d'endroits fertiles, où l'herbe est bonne et juteuse, pleine du Lait d'Eiritha, et où les troupeaux, les poulains, et les veaux pourront tirer le plus de forces vitales pour affronter la Saison de la Mort. Ce sont aussi des endroits propices aux rituels sacrés, et à chaque début de Saison correspond une course de vitesse entre les Lignées, les clans, et les autres Peuples pour s'approprier le droit de séjour. Certaines de ses prairies sont néanmoins mieux connues pour leurs esprits que pour leur herbe. Il est rare que plusieurs lignées d'un même clan voyagent ensemble et partagent un seul pâturage. En règle générale, les seuls moments où le clan entier se réunit c'est lors des marchés et fêtes saisonnières, où toutes les Lignées convergent vers le tula, ou vers un autre lieu sacré du clan.

L'Enfance



Les premières années d'un enfant Pol Joni sont passées auprès de sa mère, qu'elle soit Sédentaire ou Nomade. Puis, entre l'âge de six et dix ans, il vivra avec les Sédentaires durant la Saison de la Vie, et apprendra à être un bon Orlanthi. Durant la Saison de la Mort, les Nomades lui apprendront à monter à cheval "comme il faut", et lui parleront du monde des esprits. Entre l'âge de dix ans et sa pré-initiation, il accompagnera les Nomades durant la saison de la Vie, et passera la Saison de la Mort avec les Sédentaires. Ainsi, au moment de l'Initiation, chaque Pol Joni saura choisir où vivre, soit dans le monde du tula, soit sur les plaines de Prax. Pour la plupart, ils choisissent de vivre chez les leurs, avec ceux de leur propre Lignée. Un tel choix sera encouragé par tous leurs aînés.

L'Homme et la Femme

L'homme s'occupe tant des forces de l'Orage que des forces de la Mort (guerre, chasse, boucherie, magie des Ancêtres, etc). La femme s'occupe des forces de la Terre et des forces de la Vie (troupeaux, cultures, soins, magie d'Eiritha, etc). (L'influence de Maran et des autres déesses de la Terre Sombre est fortement diminuée autant par la nécessité qu'il y a d'adorer Eiritha que par le nomadisme des Pol Joni¹)

La répartition des tâches évoque à la fois les habitudes orlanthi et les coutumes praxiennes : les Hommes sont plus associés aux chevaux, au pillage et à la guerre ; les Femmes s'occupent du bétail, des enfants et sont les garantes de la fertilité (et de la Terre Sombre). Cette répartition est généralement plus complexe que chez les autres nomades, et constitue un plus large éventail d'occupations spécialisées, dont certaines qui exigent des modes de vie sédentaires.

Les rôles masculins et féminins sont aussi moins rigidelement codifiés que chez les Monteurs d'Animaux. Les Pol Joni, contrairement aux Praxiens, permettent aux femmes de faire un travail "masculin" et aux hommes d'avoir un rôle "féminin". Une jeune fille peut donc devenir Brave, et un jeune homme décider d'être Jardinier. Les changements de rôle ne sont néanmoins pas aussi courants que chez les autres Héortiens

Ils se font habituellement via les voies polythéistes normales (Vinga, Nandan, Babeester Gor, Barntar, etc). Les Monteurs d'Animaux voient ces inversions d'un très mauvais œil, ce qui peut provoquer de vives tensions.

Les Coutumes Matrimoniales

Les mariages Pol Joni s'organisent selon d'anciennes coutumes Alakoriennes, où la femme est honorée bien plus que l'homme, et qui ressemblent assez aux coutumes Tarshites. Des coutumes provenant des Hautes Herbes ont contribué elles aussi à cette primauté féminine chez les Pol Joni. Les biens matériels (surtout les troupeaux, et les terres des tulas) tendent à être transmis de mère en fille. Il y a plusieurs exceptions à cela, notamment dans des domaines typiquement masculins tels que certains commerces et artisanats. La plus importante, c'est que les étalons et les poulains ne sont jamais transmis aux filles (sauf Vinganés etc), mais aux fils ; ou aux chefs de Lignée. Aussi, les Lignées se perpétuent de père en fils, suivant les désirs sacrés de Dérík Poljoni.

Les Serfs

Les Pol Joni ont de nombreux serfs, qui sont traités selon des modalités mi-praxiennes, mi-sartarites. Tout captif adulte, de quelque origine que ce soit (sauf Pol Joni), est considéré comme un serf. Un serf sera emmené à Déríkbourg ou à l'entour pour travailler en ville ou sur l'un des tulas. Les enfants des serfs vivent avec eux, mais à partir de quinze ans ils sont libres soit de retourner chez les leurs, soit de rester chez les Pol Joni. À dix-huit ans, ceux qui n'ont pas accompli le Rituel d'Adoption sont obligés de quitter le tula, et seront dès lors considérés comme des étrangers.

Le Marché des Serfs

Chaque année est organisé, dans le voisinage de Déríkbourg, un grand Marché des Serfs au cours duquel le clan d'origine d'un serf a la possibilité de payer un *wergild* (ou rançon) pour obtenir sa liberté. Il n'est pas nécessaire de prouver l'appartenance du serf à son clan pour payer ce *wergild*, mais deux facteurs empêchent ce Marché de se transformer en marché aux esclaves de la pire espèce. Premièrement, les uz et les morocanth y sont interdits, et les marchands Lunaires assez mal tolérés. Deuxièmement, tout serf a le droit d'annuler la transaction à tout moment, en demandant de participer au Rituel d'Adoption. Il deviendra ainsi un homme libre, et un Pol Joni. Les bonnes gens appellent ce marché par un autre nom : **Le Marché de la Liberté**.

Le Rituel d'Adoption

Il peut être exécuté pour un individu, une troupe, une lignée, et suit les modalités de l'Initiation chez les Pol Joni ; il arrive même que les jeunes Pol Joni et les adoptés partagent tout ou partie des rituels qui les font accepter par leur nouveau clan.

Les Étrangers

La notion d' "Étranger" est définie selon les Lois d'Héort, cf. **Roi de Sartar** et **Thunder Rebels**. Les autres Sartarites, Héortiens, et Orlanthi, et les autres membres de la Confédération de Swenbourg sont donc considérés comme moins Étrangers que d'autres.

Les clans Pol Joni sont plus inclusifs que les Sartarites, selon des rituels sociaux et magiques complexes. À Déríkbourg, l'appartenance au Peuple Pol Joni est donc bien plus importante que l'appartenance à tel ou tel clan. Mais s'il s'agit d'occuper le meilleur pâturage, le lien tribal est mis de côté.

¹ Note de l'Érudit, à propos des traditions Alakoriennes

Les Ennemis

Plusieurs Peuples sont les ennemis des Pol Joni, à commencer par les Monteurs d'Animaux qui suivent les Voies de Waha. Ces Dedra vouent une haine féroce envers les Pol Joni, et cherchent à les détruire. Certaines troupes, certains groupes, et certains individus ont su gagner l'amitié des Pol Joni, en montrant qu'ils savaient dépasser ces inimités ignorantes, mais ce ne sont que les exceptions qui confirment la règle. Certes, les Héroïques Ouroxi qui luttent sans cesse contre le Diable, et certaines Sages Prêtresses d'Eiritha qui savent que le Cheval Pur est un Animal Sacré de Prax sont de belles exceptions, et qui méritent tout l'honneur qu'on leur doit.

Dernièrement, quelques-uns de ces bons Praxiens d'exception sont venus parler d'un nouveau Grand Khân, et des naissances à venir d'un Taureau Blanc, et d'un Étalon Blanc. Les chamans Pol Joni ont eux aussi rêvé de tels rêves, mais ils parlent aussi du réveil de Jaldon, et de la venue d'un Argrath. Et le sommeil des jeunes Braves est troublé par les sabots du Fondateur, le Cheval Pur : ils rêvent de chevauchées nocturnes et de guerres, de Quêtes et de Liberté.

Les trolls de Dagoni Inkarth sont un ennemi ancestral, et chacun doit être vigilant contre la venue de ces dévoreurs de bétail. L'une des tâches d'un grand Chef de Guerre est de savoir quand se défendre de ces attaques nocturnes, et quand contre-attaquer. Les trolls sont trop nombreux, hélas, pour tous les exterminer.

Les Pentiens sont les ennemis de tous les Praxiens, et des Pol Joni aussi, car ils ne sont pas Purs, et ils cherchent à détruire la Voie d'Eiritha.

Le Temple de la Lune Montante
(à partir de 1622)

Les pires ennemis de tous les Monteurs de Chevaux sont les dévoreurs de chevaux de Yara Aranis. Ces démons à forme humaine construisent aujourd'hui un immense temple du Chaos sur les anciennes terres des Dundéalosi, pour étendre la Ligne Brillante jusqu'à Sartar et Prax, et nous écraser définitivement. C'est quasi journellement que ces trois-fois-maudits serviteurs de la Shépelkirt sacrifient chevaux et cavaliers à leur déesse buveuse de sang, et se délectent eux-mêmes de chair chevaline et d'anthropophagie ! Ces actes ignobles montrent clairement la vraie teneur des "lois" Impériales, promulguées par le couard et débile Temertain, qu'on prétend Prince de Sartar ! Les Pol Joni crachent au visage de qui veut l'aider à nous détruire, et détruire Sartar, détruire Orlanth. Considère les Potor, et leur juste et sainte colère, et tu comprendras ce qui nous réunira tous, Pol Joni, Potor, Ansil et Ambre : la Piété, la Haine, et la Vengeance !



Les Ressources

Les ressources principales des clans sont les veaux, les poulains, le cuir des bêtes et le métal. Les trois premiers, les clans les produisent et les vendent. Le métal par contre est plus rare. Il est aussi très convoité par les Nomades Animaux pour lesquels c'est une prise de choix. Refusant de se sédentariser, les Pol Joni n'ont aucune exploitation minière ou forestière et dépendent des autres tribus de Sartar pour leurs achats de grandes quantités de

bois et de métal, pour les armes, les bronzes des chevaux et les quelques travois qu'ils tirent derrière eux. Ils souffrent actuellement de privations, à cause de la situation politique en Sartar.

Le pillage des autres clans et tribus et tout particulièrement des tribus de Monteurs d'Animaux de Prax est une part importante de leur vie : on y récupère des animaux, des armes, des objets précieux et cela apprend aux jeunes l'art de la guerre. Les animaux récupérés lors des pillages sont les premiers mangés, surtout s'il ne s'agit pas de chevaux ou de bétail.

Vivant dans une région plus fertile que le reste de Prax, ils pratiquent aussi la cueillette et le ramassage de certaines herbes. Malgré cela, leur alimentation est principalement composée de viande de bœuf, et de lait de vache ou de jument. Les animaux tués pour la nourriture fournissent aussi du cuir, des os, des tendons qui sont utilisés pour les tentes, les armes, les objets de la vie courante.

Chaque lignée dispose en général d'un endroit où récupérer de la glaise, généralement situé sur leur tula, et certains Pol Joni sont potiers. La maroquinerie est leur artisanat principal : leurs seules possessions étant bien souvent leurs vêtements et leurs tentes, ceux-ci sont abondamment décorés de plumes, de perles et teints de couleurs vives. Les hommes comme les femmes affectionnent les vêtements décorés, les plumes et perles dans les cheveux et beaucoup de braves se marquent le visage de signes de guerre pour effrayer les esprits lorsqu'ils partent lutter contre les Praxiens. Le lien avec un cheval est souvent marqué par l'échange rituel de mèches de crinière et de cheveux et tout membre adulte des clans possède son propre cheval qu'il voit comme un proche familial (ce n'est pas toujours le cas parmi les clans Potor et Ansil). Chaque clan et souvent chaque lignée possède ses propres nœuds pour attacher ces mèches et distingue ainsi ses troupeaux lors des rencontres. Les prêtresses et adeptes d'Uralda et de Rédalda sont souvent capables d'obtenir des marques sur la robe des bêtes, qui prennent la forme des runes des clans et lignées.

Les Troupeaux

Les animaux sont répartis entre les troupeaux communs, de bétail ou de chevaux, gérés de manière communautaire et les possessions propres de chacun, obtenu par pillage ou naissance.

Tous les Pol Joni pratiquent le pillage, mais les coutumes exactes varient de Lignée en Lignée, ressemblant généralement à celles des Héortiens, parfois à celles des Praxiens. On peut remarquer que la minorité des Pol Joni qui pillent à la manière des Monteurs d'Animaux est aussi celle qui pratique plutôt l'animisme que le polythéisme.

Les Pol Joni élèvent des chevaux et du bétail sur des centaines de kilomètres d'étendues herbeuses et sauvages, qu'ils parcourent tout au long de l'année. Ils ne s'éloignent guère de l'ouest de Prax, sauf pour des motifs de guerre ou de culte. Ceux qui vivent comme sédentaires pratiquent l'élevage de chevaux, de bovins, de porcs, et de moutons. Ils cultivent de petits champs, et pratiquent la chasse.

Les lois sur la possession des troupeaux sont très complexes, car elles sont issues de deux traditions incompatibles. Tout Pol Joni adulte possède au moins un cheval (y compris les Sédentaires), mais il n'y a que les femmes, et les Chefs (ou les Clans) qui peuvent normalement en posséder plusieurs. Les Clans attribuent les troupeaux à l'usage d'une lignée, ou plus rarement d'un individu, mais les guerriers peuvent d'un autre côté faire le don de leur butin, s'il s'agit de têtes de bétail, à leur épouse ou leur fiancée selon des règles rituelles. Les lois précises varient de clan en clan, mais aussi selon le lieu où furent capturées les bêtes. Les principes suivants influent sur le partage final des bêtes capturées : l'honneur du Chef ; celui des guerriers ayant fait la prise ; les facteurs rituels ; les besoins actuels des tulas ; le nombre de têtes ; leur valeur. Les discussions pour arriver au partage le plus juste seront souvent beaucoup plus longues que chez d'autres peuples ; mais à cause de ces complexités, toute décision est sans appel.

La Justice

Les Pol Joni obéissent aux Lois d'Héort (cf. *Roi de Sartar* et *Thunder Rebels*), pratiquent le wergeld, et croient que les fraticides sont les pires des crimes. Il est possible de se défendre d'une accusation par voie d'épreuve ou de combat judiciaire. L'accusé a le droit de se faire représenter par un champion, s'il trouve un volontaire.

Les épreuves les plus courantes sont l'Épreuve du Cheval et l'Épreuve de Cuir ; et pour les accusations plus graves l'Épreuve de Métal et l'Épreuve du Taureau.

Épreuve du Cheval

L'accusé doit prouver son innocence en domptant un étalon non-brisé à mains nues.

Les combats judiciaires

L'Épreuve de Cuir oppose deux braves en un combat à mains nues, leurs poignets droits liés l'un à l'autre par une courte sangle de cuir.

L'Épreuve de Métal est un classique combat à l'arme blanche. Dans le cas d'un meurtre, la lignée ou le clan du mort désigne un champion (souvent le Pol Joni ou le Pilleur du Cercle, voir l'article sur les Flèchecrinières).

L'Épreuve du Taureau est un duel magique entre le demandeur et son accusé, pour gagner la faveur d'un taureau, qui représente Longuecornes le Mugissant. Si le taureau attaque l'un des deux, celui-ci a tort. Si en revanche, le taureau s'en approche paisiblement, c'est qu'il est innocent. D'autres signes, tels que l'agenouillement du taureau, sa fuite hors l'arène, une mort subite, des paroles prononcées par le taureau, l'élévation du taureau en l'air, ont chacun leur signification particulière, mais ils sont rares.

Les Saisons

Les Pol Joni divisent l'année en deux saisons, la Saison de la Vie et la Saison de la Mort. Les Pol Joni sédentaires, quant à eux, utilisent le calendrier théyalain. À noter que les Praxiens divisent l'année en trois saisons : l'Été, qui correspond à peu près au Saison de la Vie, l'Hiver (début de la Saison de la Mort, appelé aussi "Automne" par les étrangers), et l'Hiver Fertile (fin de la Saison de la Mort). Un article sur le climat Praxien figure dans *The Book of Drastic Resolutions*, volume Prax, pp. 10-11.

Saison de la Vie

C'est la saison des richesses. Elle correspond aux Saisons des Mers, du Feu, et de la Terre. C'est durant cette saison que les Nomades conduisent les troupeaux en plaine, le bétail puisant ainsi des forces vitales sur les terres sacrées de Prax et les Mamelons d'Eiritha. Les Sédentaires s'occupent pendant ce temps de leurs maigres cultures sur les terres du tula (suivant le modèle Héortien). C'est aussi la saison des raids et des guerres. Une partie des Nomades protège donc le tula, tandis que les Braves se réunissent de temps à autre pour se venger de leurs ennemis, tant en Prax qu'en Sartar.

Saison de la Mort

C'est la saison des magies, et correspond au reste de l'année. Tous les Pol Joni reviennent sur le tula, et se nourrissent de bœuf et de leur récolte. L'essentiel des rituels animistes pour apaiser les Ancêtres et les Morts est pratiqué durant cette saison, qui est celle des Initiations et des Rituels. Le Grand Marché de Dérirkbourg marque traditionnellement le début de la saison : avant l'invasion, c'était l'occasion pour les marchands Dundéalosi de faire de bonnes affaires. Aujourd'hui, ce marché n'est plus que l'ombre de lui-même.

Calendrier sacré

Le calendrier sacré des Pol Joni est bien plus complexe que celui des Héortiens (cf. *Thunder Rebels* et *Storm Tribe*), car les hommes et les femmes, les Nomades et les Sédentaires, les polythéistes et les animistes ont chacun leur calendrier propre, sans parler des Cultes ou Pratiques particuliers des uns et des autres. *Les Érudits de l'Ambigu* ne publient donc pas de calendrier sacré pour les Pol Joni, car cela prendrait trop de place dans le Zine. Nous encourageons le Narrateur à développer le sien.

Mots-Clés Culturels



Homme

Capacités Physiques : Chevaucher, Pister, Combat à distance (Arc, Javelot), Combat au contact (Lance et bouclier OU Épée et bouclier)

Capacités Physiques (Sédentaire) : Combat au contact (Combat dans le Fyrd)

Capacités Mentales : Chasse, Connaissance de Prax, Connaissance des chevaux, Connaissance des bovins, Diriger un Troupeau, Monter une Embuscade, Survie (Prax et Désolation)

Relations : Lignée, Clan, Panthéon des Tempêtes, Esprits traditionnels du Clan

Vertus : Courageux, Inventif

Note : Les Pol Joni souffrent d'un malus d'adéquation à leurs compétences d'armes quand ils ne sont pas montés

Femme

Capacités Physiques : Chevaucher, Tisser, Travail du cuir

Capacités Mentales : Connaissance de Prax, Connaissance des chevaux, Connaissance des bovins, Cueillette, Diriger un Troupeau, Ordonnance d'un Camp, Préserver la Nourriture, Soigner, Survie (Prax et Désolation)

Capacités Mentales (Sédentaire) : Éduquer les enfants,

Relations : Lignée, Clan, Panthéon des Tempêtes, Esprits traditionnels du Clan

Vertus : Frugale, Courageuse

Note : Les Pol Joni souffrent d'un malus d'adéquation à leurs compétences d'armes quand ils ne sont pas montés

Nomade

Capacités Physiques : Rassembler un troupeau

Capacités Mentales : Identifier les marques des clans Nomades

Relations : Des chevaux particuliers peuvent servir d'alliés ou de partisans

Traits de caractère : Haine des praxiens

Sédentaire

Capacités Physiques : Travail de ferme

Capacités Mentales : Connaissance de Sartar, Connaissance locale

Note : Le malus d'adéquation aux compétences d'armes quand ils ne sont pas montés est de -1 seulement.

Mots-Clés d'Occupation

S'inspirer tantôt des Praxiens (*Pavis : Hero Wars* pp. 14-17), tantôt des Héortiens, comme suit. Vous aurez besoin d'adapter les mots-clés à vos propres besoins. Pour la magie, voir les explications ci-après. Voir aussi *HeroQuest*.

Occupations Nomades

Gardien de Troupeau, Éleveuse, Chaman, Marchand, Skalde, Godi, Chasseur

Occupations Sédentaires

Mendiant, Artisan, Artiste, Fermier, Godi, Chasseur, Fagotier (Stickpicker)

Occupations avancées

Champion, Orateur Légal (Lawspeaker), Prêtre ou Prêtresse, Chef de Guerre, Chef de Clan, Chef des Tempêtes (*Attention* : les Pol Joni n'ont pas de Khan !)

La Magie

Les Pol Joni sont essentiellement polythéistes, et utilisent donc des Affinités et des Prodiges. Ils connaissent cependant les esprits de Prax et des Mamelons, et il y a beaucoup plus de chamans et d'autres magiciens animistes que chez les Héortiens. La plupart des Pol Joni utilise ainsi des fétiches animistes que leur procurent ces magiciens. Les chamans Pol Joni ne sont pas des Kolati, mais grâce à leurs liens avec Orlanth ils sont en Terrain Dangereux (et non pas Inconnu) dans les territoires magiques de Kolat.

Les Pol Joni détestent le Chaos. Leur haine des sorciers est double, car elle est issue de deux cultures en même temps. Ils appellent les sorciers *Meldeks* ou encore *Mhūmeldi* :

"Connaisseurs du Vide". Ils ont une haine irrationnelle et craintive du mysticisme, sous quelque forme que ce soit.

Les Pol Joni pratiquent la religion d'Orlanth et Eiritha, ainsi qu'Ernalda et certains Esprits praxiens. Leurs divinités principales sont Destor, Finovan, Varanorlanth, Ormalaya et Elmal (Béren) pour les hommes et Eiritha, Uralda, Rédalda, et Voréla pour les femmes. Leurs cultes héroïques principaux sont Dérík Pol Joni lui-même, et quelques uns de ses enfants et amis qui ont pu établir un clan ou l'autre. Les Daimons Galop-Tonnerre et Longuecornes le Mugissant reçoivent aussi leur part de sacrifices et sont parfois invoqués par les clans au cours de grandes cérémonies.

Quelques Cultes Pol Joni



Dérrik Pol Joni
(Orlanth le Père)

Affinité : Pol Joni [Rituel d'Adoption, Appeler les Pol Joni, Commander le Troupeau, Commander les Chevaux]

Secret : Horde Sauvage [Chaque fois que l'Adepté agira comme Chef de Guerre d'une troupe, ses capacités appropriées recevront un Bonus égal au score de Horde Sauvage ou au nombre de guerriers de la troupe, en prenant le plus petit des deux nombres]

Qui est le Cheval Pur ?

On parle ici ou là d'un "Cheval Pur", que ce soit en Sairde, en Pent, dans les Hautes Herbes, dans d'anciens documents de l'Empire Wyrmique de Fraternité ou encore en Prax.

- Mais qu'en est-il vraiment ?

En fait, il y a plusieurs Chevaux Purs, correspondant presque à l'idée de nos différentes races de chevaux purs-sangs. Le Fondateur Cheval Praxien est l'un d'eux, mais les Monteurs de Chevaux indigènes, la Tribu Cheval, quitta Prax avant l'Aurore pour rejoindre des troupeaux étrangers tant en Pent qu'en la passe du Dragon ou en Kraloréla. De cette diaspora, il ne reste que leur descendance bâtarde parmi les Pol Joni et les autres monteurs de Sérèdes ; et l'esprit du Fondateur Cheval qui survit encore, car nombre de Sérèdes sont ses héritiers.

L'un des grands désirs d'And-Jay est de recréer, par croisement, sélection, et avec force Quêtes Héroïques, le Cheval Praxien, pour la plus grande gloire de Waha.

Une ou deux RuneQuestisations ...

Les Pol Joni, suivant peut-être l'influence lointaine des Érudits de l'Ambigu, appellent leurs deux magies **Magie de l'Esprit** et **Magie Runique**. Le jeu de rôles **RuneQuest** (et notamment le supplément **Cults of Prax**) décrit assez bien la magie de base des Héros "Orlanthi" de Prax : essentiellement les "Aventuriers" Héortiens ou semi-Héortiens vivant à Pavis, et les guerriers Pol Joni. Cette magie se compose de faibles pouvoirs de magie de l'Esprit, contenus dans des fétiches et produisant systématiquement un même petit effet, et les pouvoirs plus puissants, plus flexibles de la magie Runique (les Affinités et les Prodiges de **HeroQuest**). Les Pol Joni parlent volontiers de "sorts" pour les deux types de pouvoirs magiques, tout comme les Érudits de l'Ambigu le faisaient aussi.

Les Pol Joni ne sont pas pleinement animistes, et la magie shamanique qu'ils utilisent est donc moins versatile que celle des Praxiens. Les fétiches qu'ils possèdent tendent à contenir des pouvoirs assez strictement définis, tels que **Vivelame**, **Soins**, **Lame de Feu**, **Daredart**, **Multi Missile**, et autres (s'inspirer de **RuneQuest**, si vous possédez ce jeu).

Séderlanth

(Orlanth le Cavalier)

Voir la description de ce culte dans l'article sur les Flèchecrinière.

Cultes Héroïques mineurs

Ces quatre Héros sont parfois incarnés par les Pol Joni.

- **Ernalnia Chope-Sabots** (héros d'Ernalda, prodige "Arrêter les Bêtes à Sabot")
- **Barax Front-de-Bœuf** (Héros d'Ourox, prodige "Cornes d'Ebène")
- **Jabadar Vomit-les-Sables** (Héros de Destor et Finovan, prodige "Effrayer les Antilopes Sables")
- **Névéros Lacet-de-Cuir** (Héros de Finovan, prodige "Lasso Lointain")

Esprits connus des Pol Joni

(cf. **RuneQuest**)

Chasse-Poussière, Crie-Fort, Cuir-Épais, Cure-Sabots, Longue-Flèche, Nuage-de-Poussière, Pare-Flèche, Pare-Javelot, Sautehaut (chevaux uniquement), Sauteloin (chevaux uniquement), Seconde-, Tierce- et Quarte-Flèche, Siffle-Vache, Soigne-Plaies, Trouve-Herbe, Trouve-Source, Voit-au-Loin, Voit-la-Nuit.

Les Autres Monteurs de Chevaux

D'autres clans de Monteurs de Chevaux que les Pol Joni arpentent les plaines de Prax, mais ni les Praxiens ni les Héortiens ne voient de véritable différence entre ces peuples, qu'ils appellent tous Pol Joni, ou Tribus Bâtardes. Seuls les Pol Joni savent la vérité sur tous ces cavaliers ...

Les Ambre

Les Ambre sont formés de deux clans descendant de deux petites Troupes de Héros, les Yérestos et Darnestos, originaires du Peuple des Hautes Herbes, et qui sont aujourd'hui devenues des clans à part entière. Les ancêtres ont suivi Dérík lors de sa lutte contre les Nomades Animaux, mais ils ne lui ont pourtant pas juré leur totale fidélité. Les deux peuples restent amis et alliés, par l'entraide et la bienveillance mutuelle, et leur hostilité commune envers les Praxiens.

Le nom "Ambre" vient de la robe et de la couleur des yeux de leurs chevaux : une certaine teinte dorée qu'on ne trouve ailleurs que chez les mythiques Yeux-Dorés des Hautes Herbes, dont ces bêtes descendent. Les Ambre prétendent que leurs chevaux sont aussi bons que ceux des Hautes Herbes, ce qui est farouchement contesté par le Peuple de Reine Cheval à Plumes. En réalité, il n'y a que très peu de Purs Sang, et même ces derniers souffrent de la promiscuité avec les autres races chevalines, et de leur éloignement des rituels de la déesse Cheval à Plumes. Autre grande différence, leur alliance avec Dérík Poljoni eut comme condition qu'ils n'auraient plus de Vendref, et ils maintiennent fidèlement les termes de cet accord. Ils ont pourtant des serfs, mais ils pratiquent des coutumes similaires à celles des Pol Joni à leur égard.

Leur religion est à peu près celle des Hautes Herbes (ressemblances rituelles et magiques, avant tout). Les Ambre détestent eux aussi les Pentiens, mais de cela les Monteurs d'Animaux s'en fichent. Les Ambre pratiquent le culte du Cheval Pur, qui n'est pas l'esprit Fondateur Cheval Pur des traditions de Prax, mais celui connu dans les Hautes Herbes et Pent. Le culte de Dérík Poljoni est un culte amical, et les Ambre n'oublient jamais son Jour Sacré. Ils lui font volontiers de bons sacrifices d'étalons et de taureaux (Culte Inadapté).

Les Potor

Les Potor sont des Héortiens à cheval, qui ne connaissent ni Waha ni Eiritha. Ce sont des exilés Sartarites qui ont fui la répression lunaire de 1618, issus pour l'essentiel de la tribu Dundéalos. Leur grand but est de reprendre Swenbourg, défaire les Enstalos, se venger sur les Lunaires, et reconstruire leur tribu. Ils sont très nombreux, environ 1200 personnes, mais leur nombre diminue rapidement car ils sont pauvres, entourés d'ennemis, et n'ont pas de tula ni de Wyter pour les protéger sur les terres hostiles de Prax. Les plus optimistes attendent la venue d'un Argrath pour les sauver, et les reconduire en Sartar, leur Terre Promise. Sinon, ils seront condamnés à disparaître.

Leur religion est celle des Héortiens, mais ce sont souvent les cultes les plus violents, les plus rebelles, les plus "bourrins" qu'ils pratiquent. Ouxox, Vinga la Vengeresse, Maran, Hevduran, Humakt, Vogarth, Babeester Gor, Héléamakt, ... Certains vouent même un culte au sauvage Gagarth, qui leur a promis Sang et Vengeance ! Les Potor sont rarement appréciés, pas même des Pol Joni ni des autres Sartarites. Leurs Ernaldanes cherchent désespérément un autre chemin, mais les nourrissons meurent de faim, et leurs âmes crient la Haine, et exigent la destruction de Yara Aranis...

Les Ansil

C'est un nouveau clan, constitué au départ d'un certain nombre de "têtes brûlées" animistes, et leurs familles. Ils ont suivi Yamsour et Cheval Pur vers les Mamelons d'Eiritha, et là ils ont pleinement adopté les traditions praxiennes, même si on ne les accepte pas encore comme des Dedra. Ils ne mangent plus de bœuf, considéré comme un animal impur, et essaient de vivre selon le Pacte de Waha. Ils cherchent à recréer le Cheval Praxien. Ils ont abandonné les Pol Joni, et n'adorent plus les dieux des Tempêtes, ces ennemis de Prax. C'est un clan encore assez faible, mal accepté, mais ils sont persuadés qu'ils triompheront grâce à l'aide de Cheval Pur et des prêtresses des Mamelons, et à l'infinie sagesse de And-Jay, leur "Khan", qui est sans relâche à parlementer avec Waha et les Nations praxiennes, pour faire pleinement partie de Prax. Mais ils n'ont pas encore osé, sauf les plus fous d'entre eux, entrer dans les profondeurs de la Désolation et essayer d'y survivre.

Les And-Jay

Les Ansil sont dirigés par une petite troupe de guerriers-chamans, qui suivent leur chef spirituel, And-Jay Langue Pure, chaman de Yamsour. Tout homme Ansil tombe en extase si And-Jay se lève pour parler, et s'il parle d'attaques, de guerre, et de stratagèmes, des centaines de Braves se lanceront soudain vers l'avant, prêts à mourir pour Yamsour, le Cheval Pur, et pour leur "Khan" : les femmes rêvent toutes de son étreinte, et d'être la mère de ses fils. C'est cela la force des And-Jay ; et cette force ils l'utilisent dans la Sagesse, qui est de protéger tous les Ansil et tout Prax des dangers qui les guettent.



Le Clan Flèche-crinière



Le clan Flèche-crinière est renommé en Prax, et même les Monteurs d'Animaux reconnaissent que ce sont des ennemis dangereux, et donc dignes de respect ; même s'ils crachent au visage de Waha, et qu'ils violent les tabous les plus sacrés des Nations Praxiennes ! Yazourkial Lama Bleu crie : Mort aux Flèche-crinière !!

Histoire et particularités

L'un des trois clans Pol Joni proprement dits, le clan Flèche-crinière est renommé pour ses raids audacieux contre les Monteurs d'Animaux. Ils prétendent être les meilleurs cavaliers de tous les Pol Joni (et donc de toute la Passe du Dragon) et affrontent régulièrement les autres clans en des joutes amicales pour prouver leurs dires. Tous leurs jeunes se doivent d'être d'excellents cavaliers et accompagnent les adultes dans leurs pillages dès qu'ils en sont physiquement capables.

Ils disent descendre en droite ligne de Dérík Poljoni lui-même, par son fils Jinian Aux Mille Flèches, et voient en leurs troupes les plus beaux rejetons de Longuecornes le Mugissant, et surtout de Sabots-Tonnerre, le grand étalon magique de Dérík. Ces deux Daïmons reçoivent des cultes réguliers à chaque saison et sont invoqués à chaque Saison de la Mer pour monter les plus belles femelles du Troupeau. Jinian est le Wyter du clan et habite son arc magique, fait de bois rare, de corne de bétail, et de la crinière de son cheval.

Dès leur plus jeune âge, les garçons et les filles sont mis à cheval. Ils doivent apprendre à monter et à ne pas avoir peur de leurs montures. Lors de leur initiation, ils se voient offrir un cheval (étalon pour les jeunes hommes, jument pour les filles) et forment un lien sacré avec lui qui ne s'achèvera qu'à la mort de la monture. Voir mourir un cheval est une véritable épreuve pour un Flèche-crinière, et les membres du clan peuvent porter le deuil de leur monture durant toute une année, comme pour un membre proche de la famille.

Le pillage des clans voisins, des autres Orlanthi de Sartar et surtout des clans des Monteurs d'Animaux est d'une grande importance pour ce clan, qui y voit une marque de courage, d'habileté et de valeur. Jusqu'à leur premier mariage, les hommes et les femmes participent aux raids et en reviennent avec du bétail, des chevaux et des biens. Lorsqu'ils s'estiment suffisamment dotés pour fonder une famille, la cour commence, menée aussi bien par les femmes que par les hommes.

A la naissance du premier enfant, beaucoup de femmes entendent l'appel d'Uralda, Ernalda ou Eiritha, et laissent derrière elles leurs antécédents martiaux ; mais pas toutes, et certaines n'abandonnent jamais les voies de Vinga ou de Rédalda la Guerrière.

A leur mort, les corps sont brûlés et les cendres transportées par la monture du défunt. Au moment du retour au tula, les urnes funéraires seront enterrées au lieu sacré. Le clan y retourne tous les ans au Jour des Ancêtres.

Valeurs

« Vous venez aujourd'hui de franchir la Première Initiation et vous êtes maintenant des adultes, et responsables devant les dieux de vos actions. Écoutez et apprenez !

Nos deux Valeurs principales, celles qui font de nous des hommes et des femmes, sont l'Honneur et le Souffle.



L'Honneur est le mode de conduite lors des pillages, lors des guerres, et même en amour : ne pas mentir, ne pas lutter contre quelqu'un du clan, respecter la parole donnée et l'ennemi qui s'est bien battu. Ne pas verser le sang inutilement est honorable et bon, et exige que les pillages de bétail et de chevaux ne dégénèrent en affrontements sanglants ni en Fratricides.

Le Souffle est la force d'Orlanth et d'Ernalda qui passe en tout homme et toute femme. C'est la liberté qui fait de nous des Pol Joni, toujours en mouvement. Le Souffle, c'est Orlanth qui passe dans les herbes de la plaine, c'est la force de vie d'Eiritha qui parcourt le troupeau. Le souffle, c'est ce que vous ressentirez lors de votre première charge, quand vous pousserez les grands Cris de Pillage. C'est votre plus forte magie ! Ne perdez jamais votre souffle, ou bien vous êtes morts. Ou pire : vous n'êtes plus des Pol Joni ! »

- Dires de Kost Fortevoix, Pol Joni du clan

Mot-clés du clan

Ces mots-clés complètent ceux des Pol Joni, que vous trouverez page 11.

Femme

Capacités Physiques : Combat à distance (arc)

Homme

Capacités Physiques : Combat à distance (Arc, pas Javelot), Combat au contact (Lance et bouclier, pas Épée et bouclier)

†①△Ⅲ~爻卅Υ♀莖6●□0▽大

$\Delta \triangleleft w \square r + Y \triangleleft w \square r + Y \triangleleft : O \Phi \cap X \bullet O M I \ominus \Delta \cdot \hat{\Theta} w t + Y$

$\Delta \triangleleft \square \rightarrow Y \triangleleft + Y \triangleleft : O \Phi O \times \bullet O W I O \triangleleft \cdot O W I \cdot + Y$

[illegible][illegible][illegible]

$\Delta \triangleleft \omega \square r + Y \triangleleft \omega \square r + Y \triangleleft : O \oplus O \times O \cap I \triangleleft \cdot \hat{O} \cup t + Y \circ$

[illegible][illegible]

$\Delta \times \square + Y \triangleleft : \square \times \square = \square \times \square$

[illegible]

$\Delta \triangleleft \omega \square r + Y \triangleleft \omega \square r + Y \triangleleft : O \Phi \cap X \bullet O M I \odot \Delta \cdot \hat{O} \omega b + Y \odot$

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

$\Delta \triangleleft \square \rightarrow Y : O \Phi \cap X \cup Z = O \Phi \cap X \cup Z$

[illegible]

Les Ambre

Ils gardent l'essentiel des croyances et rites des Hautes Herbes dans leurs coutumes, mais leur religion suit des traditions chamanistes qui leur sont particuliers. Les Ambres cherchent à recréer les Hyales d'avant l'Aube, ces chevaux mythiques qui avaient des ailes, des griffes et des crocs. Ils sont très mal intégrés en Prax.

Les Jumeaux d'Ambre

Yérestos et Darnestos. Les deux clans Ambre sont très liés et ont les mêmes caractéristiques.

Titre de renommée : Les plus beaux chevaux.

Pères des chevaux : Rimelen Cheveux de Feu et Elnor le Trois Fois Beau

Mères des troupeaux : Yahina Silencieuse, qui ne parle qu'au bétail et Dushi Parleterre, qui sait toujours où mener le troupeau.

Spécialité économique : Élevage et vente de bétail

But : recréer les chevaux mythiques d'avant l'Aube.

Vertu : Amour des chevaux

Population : Environ 700 pour chaque clan.

Cultes principaux : Tradition des Hautes Herbes, avec une emphase sur le côté guerrier.

Les Potor

Les Potor sont les plus Orlanthi des Monteurs de Chevaux. Ils s'organisent exactement à la manière d'un clan de Guerre Héortien.

Titre de renommée : Le Clan Mendiant, mais aussi celui des hommes fiers qui refusent le joug lunaire.

Rex : Actuellement Bérenthélos le Hardi, un Humakti, mais pas moins de trois prétendants veulent le chasser de son poste.

Gor : Brygga Fertile, qui a perdu son époux et ses treize enfants dans la lutte contre les Lunaires. Elle soutient la haine de toutes ses forces et de toute sa magie.

Spécialité économique : Aucune

But : Sang et Vengeance !!

Vertu : Haine des Lunaires

Type de clan : Guerre.

Population : Près de 1200 personnes.

Cultes principaux : Le panthéon Héortien, surtout les cultes guerriers. Les femmes appartiennent souvent aux cultes de Maran Gor, Vinga, Babeester Gor ; et même Humakt. N'ont pas de Wyter en Prax.

Les Ansil

Les Érudits de l'Ambigu ne présentent pas de détails techniques concernant le clan Ansil, car ils ne conforment pas aux modèles ci-dessus, basés sur la configuration des clans Héortiens ou des Hautes Herbes. Vous trouverez ailleurs dans ce numéro quelques informations sur le clan, qui vous permettront de l'intégrer dans vos parties de *HeroQuest*. Consulter aussi d'autres sources, telles que *Pavis : HeroWars*, *The Book of Drastic Resolutions : Volume Prax*, ou le futur *PraxPack*.

La Mère des Troupeaux



Rôle

Elle est la chaman attitrée des Flèchecrinière. A ce titre, elle s'occupe de ceux d'entre eux qui se sentent attirés par les esprits, ceux de Prax ou des Mamelons, elle gère le troupeau commun des juments, vaches, taureaux et autres animaux (car il peut arriver suite aux pillages que le clan possède aussi des montures praxiennes, enfants d'Eiritha). Pour sa plus grande sensibilité aux esprits, elle est celle que tous écoutent quand le clan entre dans Prax ou quand il vient en pèlerinage aux Mamelons. C'est elle et elle seule qui représente le clan lorsqu'il s'agit de parler à Eiritha, le Grand Esprit des Mamelons.

Elle est vue comme le chef des femmes, des vaches, et des juments ; qui lui obéiront sans discuter. Dans beaucoup de cas, elle agit comme une sorte de second chef de clan et peut être vue par les étrangers comme l'épouse du Père des Chevaux (et mythiquement, c'est bien le cas). Elle décide des trajets de migration avec lui, en fonction des besoins des bêtes ou des femmes. Elle a droit au premier veau de toute bête à corne du clan, qu'elle peut choisir d'offrir à quiconque en a besoin ou de faire adopter par le troupeau commun ; voire l'offrir au Père pour sacrifice aux dieux Héortiens.

Comme pour l'élection du Père des Chevaux, la future Mère des Troupeaux doit prouver son amour et sa compréhension des bêtes à cornes, et doit être acceptée par les bêtes dominantes du troupeau. Il peut arriver qu'il y ait d'autres chamans parmi les Flèchecrinière, mais ils sont subordonnés à l'autorité de la Mère des Troupeaux.

La coiffure de la Mère est constituée des poils et de cuir des diverses têtes du troupeau et de petits fragments d'os, de cuir ou de corne, de plantes séchées, étranges petites pendeloques accrochées dans ses cheveux et portées en permanence, "car les esprits ne dorment jamais". Il arrive fréquemment qu'elle prenne un de ces objets en particulier et lui parle sans faire attention au reste du clan. Tous savent alors qu'elle parle avec les esprits. La Mère soigne toujours sa coiffure en vue de l'appel de Longuecornes le Mugissant, pour honorer et séduire le Daïmon.

Magie de la Mère des Troupeaux

Sens du Troupeau

Comme le Père des Chevaux, la Mère des Troupeaux ressent l'état général des bêtes, leurs problèmes, leur peur et sait toujours dire approximativement où se trouve le troupeau.

Voix de Compassion

La Mère des Troupeaux représente le côté féminin des Pol Joni, la fertilité et la douceur des esprits animaux femelles. En tant que tel, elle peut faire appel à la Voix de Compassion qui lui donne le droit d'annuler toute peine à l'encontre d'un quelconque coupable. Telle est la compassion d'Eiritha. Par contre, si le coupable commet de nouveau un crime envers le clan, il aura à affronter la colère du troupeau, en plus de celle des Flèchecrinière.

Appeler Longuecornes le Mugissant

Au moins une fois par an, à la saison de la Mer quand les femelles sont fertiles, la Mère des Troupeaux dirige la cérémonie d'invocation de Longuecornes, le taureau de Dérík Poljoni. On lui présente alors quelques accortes génisses dont les veaux sont assurés d'être forts et pleins de vie. De même que pour Sabots-Tonnerre, il est possible d'invoquer Longuecornes pour des périodes plus longues, mais cela est plus rare pour ce Daïmon, car c'est pour la Mère des Troupeaux un pouvoir de Culte Inadapté (sauf pour le clan Hautecorne).

Esprits de la Mère des Troupeaux

Variante d'Eiritha, *Pavis/Hero Wars* p. 17.

Esprits Traditionnels

▼ **Esprits des Bovins** (Riche Lait, Sabots Sûrs, Cuir Épais, Corne Longue, Force, Nombreux Petits)

✕ **Esprits de la Bonne Terre** (Trouve-les-Plantes, Conserve-Fourrage)

Esprits Spéciaux

Grand'Mère Vache et **Grand'Mère Jument**, de puissants esprits auxquels les animistes du clan rendent hommage lorsqu'ils vont aux Mamelons. **Cultes Inadaptés**

Le Pilleur

Rôle

Prendre le bétail aux autres clans, et les montures aux autres tribus. Montrer à tous que les Flèchecrinière sont les meilleurs cavaliers de tous les Pol Joni, les plus courageux dans leurs raids. Le Pilleur a droit à la part principale lors de

tous les raids, et la redistribue comme bon lui semble. Il aide aussi à protéger le clan contre les assauts des autres pillers. Dans la grande majorité des cas, il s'agit d'un adorateur de Finovan le Pilleur, mais il peut appartenir à tout autre culte ou sous-culte acceptable par le clan, par exemple Orlanth Aventureux ou Tonnant, voire Vinga, Kargan, Beren. L'important est qu'il se montre meilleur que les autres candidats. Ce sera assez souvent un jeune du clan qui tiendra ce rôle, fort épuisant. Dès que l'âge (ou la Sagesse !) se fait sentir, le Pilleur abandonne son rôle pour le passer à un autre, souvent celui qui se sera le plus distingué au cours des raids précédents, par sa ruse ou son courage face à l'ennemi, plus souvent encore celui qui par l'ardent désir juvénile d'être le meilleur et le plus brave de tous osera défier son mentor...

Sa coiffure est constituée uniquement de morceaux choisis de ses prises. Un jeune Pilleur n'a pour ainsi dire pas de coiffure au début de son rôle, ce qui le poussera à être très actif pour gagner un statut au sein du Cercle.

Magie du Pilleur

Lumière Noire

Lorsqu'un groupe part accompagné du Pilleur lui-même, celui-ci peut profiter de la nuit pour se déplacer plus vite, car il connaît les chemins magiques des ombres. Le groupe entier se marque le contour des yeux de noir charbon, et leurs chevaux aussi. Ils savent alors voir dans le noir, et placer leurs pas dans les ténèbres avec l'assurance de Finovan lui-même. Le Pilleur n'a pas besoin de se concentrer pour cela : participer à la petite cérémonie de départ et se noircir les yeux est suffisant pour tout le pillage. On raconte que ce pouvoir fut volé à un Quêteur Héroïque Zorak Zorani par l'un des tous premiers Pilleurs des Flèchecrinière, qui réussit à vaincre ce démon et à lui dérober le secret. Attention : les bénéficiaires de ce pouvoir perdent, temporairement, leur capacité de voir dans la Lumière normale !

Le Cri du Silence

Il s'agit, là aussi, d'une cérémonie que le Pilleur lui-même effectue avant le départ : il rassemble les braves et leurs montures et tout le monde s'enveloppe les pieds et les sabots dans du tissu pour étouffer les sons. Le Pilleur pousse alors le Cri du Silence, et tous les participants au raid se déplaceront silencieusement durant le temps de l'assaut.

Le Cri du Courage

Si les braves ont besoin de courage, le Pilleur peut pousser le Cri du Courage, qui redonne leur Souffle à tous les guerriers présents. En termes de jeu, le Pilleur peut faire un transfert de Points d'Action ou Soutenir tous les membres du groupe de pillage comme s'il s'agissait d'un seul homme, donnant à chacun le plein bénéfice du soutien.

Hululement de Guerre

Le Pilleur connaît les secrets de la peur, et se doit de porter la crainte des Flèchecrinière au cœur des autres clans. Pour cela, il enseigne à tout brave qui l'accompagne le Hululement de Guerre qu'ils peuvent entonner quand la discrétion n'est plus de mise. Tous chargent alors en poussant des cris aigus qui affolent le troupeau visé, fait fuir les montures et paralyse les guerriers du clan ennemi.

Personnalités du Clan

Père des Chevaux :

Éparikondos Jamais-tombé

Encore très actif pour son âge, ce vieillard grand et sec est le Père des Chevaux depuis plus d'une génération. Dans sa jeunesse il fût un Pilleur courageux, et la disparition du Père précédent a laissé une place qu'il a vite et longtemps comblé. Adeptes de Séderlanth, il a la même monture depuis sa prime jeunesse, preuve de son amour et de sa ferveur envers son dieu qui le récompense ainsi. On dit de lui qu'il n'est jamais tombé de cheval, depuis sa toute première fois en selle. Pour tous, il est encore le symbole de ce que doit être un chef de clan : juste, généreux, courageux. Il a vu les Flèche-crinière changer autour de lui plus qu'il n'a changé lui-même, et le fait d'avoir participé à toutes les batailles depuis plus d'un quart de siècle, sans avoir pu empêcher Sartar de tomber ou les Sables d'occuper les terres du clan, commence à le rendre amer.

Homme Flèche-crinière (Pol Joni) 4LW2, Père des Chevaux 14LW2, Adeptes de Séderlanth 5LW2, Secret : Cavalier des Tempêtes 3LW, Initié de Filian aux Mille Flèches 18LW, Grand et Sec 2LW, Ancien Pilleur 20, Lien avec sa monture 10LW, Ne Tombe Jamais de Cheval 14LW2, Juste 3LW, Généreux 20, Courageux 8LW, Amer 17.

Mère des Troupeaux :

Engarna Grand-Troupeau

L'une des plus riches Pol Joni qui soit, cette femme forte et fière s'est hissée à sa position actuelle avec détermination et entend bien y rester, et ne pas se laisser marcher sur les pieds par les hommes ! Mère de 14 enfants, elle semble rayonner la force de vie autour d'elle : toutes les bêtes qu'elle bénit enfantent plusieurs veaux ou poulains de fort belle stature. Elle est borgne et on raconte qu'elle est née comme cela, parlant aux esprits avant de parler aux hommes. Elle a remplacé son œil manquant par une petite pierre des Mamelons qui lui permet de voir les Esprits de la Terre. Experte pour juger les gens comme les bêtes, elle a su au fil des ans gérer au mieux son troupeau grandissant, et est maintenant la personne la plus riche du clan. Elle organise régulièrement des fêtes pour Eiritha en remerciement. Elle passe beaucoup de temps à conseiller Éparikondos, car elle semble toujours être mystérieusement au courant de ce qui arrive aux autres clans, sartarites ou praxiens.

Femme Flèche-crinière (Pol Joni) 19LW, Mère des Troupeaux 8LW2, Tradition des Flèche-crinière 8LW2, Borgne, née comme cela 8LW, Œil des Mamelons 17LW, Sait ce qui arrive aux autres clans sartarites ou praxiens 15LW, Forte et Fière 10LW, Déterminée 8LW, Ne se laisse pas marcher sur les pieds par les hommes 4LW, Mère de 14 Enfants 14LW, Rayonne la Fertilité 18LW, Juger les gens et les bêtes 12LW, Gérer son troupeau 14LW, La plus riche des Flèche-crinière 5LW2. Esprits Personnels, en plus de ceux de la tradition : Voit-Au-Loin 17LW, Murmures de la Terre 16LW, Chante-Gati 12LW.

Le Sage

Rôle

Se souvenir des légendes des Pol Joni et des Flèche-crinière, connaître les lois. Il conseille le Père des Chevaux sur les décisions à prendre. Ce rôle est le plus souvent tenu par un adepte d'Andrin ou de Lhankor Thane-des-Lois. Les Pol Joni, plus proches des Praxiens et nomades, ont une culture plus orale que les Sartarites actuels. Les autres tribus peuvent se permettre de coucher par écrit leur savoir et de l'entreposer dans les grandes bibliothèques de Lhankor Mhy. Les Pol Joni au contraire dépendent du petit nombre d'initiés de Lhankor Mhy qui vivent parmi eux. Au fil des ans, ces sages (et le Sage tout particulièrement) deviennent véritablement le dépositaire de toutes les connaissances.

Le Sage a une coiffure et barbe postiches, constituées de mèches de barbes ou de cheveux de tous les Sages précédents. Lorsqu'il la porte, c'est la sagesse entière du clan, l'ensemble de leurs souvenirs et expériences qu'il entend.

Magie du Sage

La Mémoire du Clan et la Parole des Souvenirs

Quiconque est témoin d'un événement important vient en parler au Sage et lui raconte tout en détail. Le sage pose aussi quelques questions, puis entre en transe pour bien s'en souvenir. Il peut ensuite à volonté se souvenir de tout ce qu'un membre du clan lui a ainsi rapporté. A la passation de pouvoir ou quand il sent la mort venir, le Sage convoque les autres adorateurs de Lhankor Mhy et leur récite longuement toutes les choses importantes : lignées et généalogies, grands événements, légendes, dettes passées. Pour les plus vieux et les plus sages d'entre les Sages, la narration complète peut prendre plusieurs semaines, que les initiés passent dans une grande tente à goûter les fumées du souvenir tandis que le reste du clan les attend le temps qu'il faut.

Chaque Sage connaît ainsi les grands événements du clan depuis des générations et des générations, transmis de bouche de sage à oreille de Sage. Cela ne veut pas dire une mémoire parfaite : les souvenirs sont déformés, imparfaitement compris, et parfois délibérément occultés par des Sages qui estiment qu'il vaut mieux que certains événements ne restent pas dans les mémoires.

Le Marchand

Rôle

Assurer des échanges corrects pour les Quatre Produits : veaux, poulains, cuir, métal. Les premières générations de Pol Joni ne pratiquaient pas le commerce comme actuellement, mais les ancêtres se sont vite aperçus du bénéfice que tous pouvaient en tirer, et ils ont invité le Dieu Parleur dans le Cercle. Le marchand est toujours un initié d'Issaries, le plus souvent de Goultha Languedor, le plus adapté aux besoins des Flèche-crinière.

Lorsque les clans se rencontrent, les Marchands (ou leurs équivalents chez les praxiens ou les sartarites) montent un marché sous la bénédiction d'Issaries, qui assure paix et honnêteté au cours des échanges.

Le Marchand arbore une coiffure constituée de morceaux choisis des échanges les plus éclatants réalisés par le marchand. Comme pour le Pilleur, un nouveau-venu dans ce rôle n'a donc pas de coiffure, et se doit d'être rapidement efficace s'il veut avoir un certain statut au sein du cercle et du clan.

Magie du Marchand

La Promesse du Clan

Le Marchand du clan peut engager l'honneur du clan concernant une forte dette, jurant que celle-ci sera remboursée d'ici à la prochaine année. Cela n'est fait qu'assez rarement, car le clan entier est alors tenu de travailler au remboursement de la dette contractée. Une fois l'échéance arrivée, le clan se doit de rembourser ou le clan créancier peut emmener le Marchand et d'autres membres du clan en demi-servage, jusqu'à ce que la dette soit payée par leur travail.

Accepter la Parole Donnée

Il s'agit du complément du 'pouvoir' précédent : l'acceptation solennelle, au cours d'une cérémonie d'une dette d'un autre clan Pol Joni. La plupart des clans ont dans leur cercle un Marchand ou équivalent qui peut accomplir ce rituel.

Témoin de l'Echange

Le Marchand peut aussi agir comme intermédiaire lors d'échanges personnels entre deux membres du clan, ou entre deux personnes de clans différents. Il assure alors la bonne entente et la satisfaction des deux partis. Ainsi, il n'est pas rare que la plupart des dons internes du clan et des transferts de dots de mariage concernant d'autres clans soient faits en présence du Marchand.

L'Ourox

Rôle

Si combattre le chaos vient naturellement aux hommes, l'Ourox est un fanatique qui ne s'occupe que peu des affaires du clan. C'est toujours un Adepte d'Ourox, ou un Khan des Tempêtes (les Khans des Tempêtes étant, par ailleurs, les seuls Pol Joni auxquels les Monteurs d'Animaux accordent le statut privilégié de "Khan"). L'Ourox s'entoure généralement de quelques autres hâisseurs du Chaos, et n'écoute que très peu le Père des Chevaux. En cas d'attaque de monstres du Chaos, il est celui que tous écoutent sans discuter. Sa soif de combat est permanente, et le chef de clan doit toujours être sur ses gardes de peur que l'Ourox et ceux qui le suivent ne créent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent. Si le chemin des Flèchecrinière vient à croiser la Bataille Eternelle lorsqu'ils voyagent aux limites de Prax, l'Ourox là aussi prend le commandement total du clan tant que dure la tempête. Il arrive souvent qu'on ne revoie plus l'Ourox après un tel événement...

L'Ourox porte une coiffure faite du crâne d'un des fils de Longuecornes le Mugissant lui-même. L'énorme chose repose sur ses deux épaules et est décorée de multiples lanières de cuir, représentant chacune de grandes victoires du clan contre le Chaos. On raconte que sa seule vue a suffi à faire fuir parfois des hordes de pillards Broos.

Magie de l'Ourox



Le Cri de la Rage

L'Ourox éprouve une furie sanguinaire à la vue du Chaos et il peut communiquer sa rage Berserk à tout homme qui le suit. Lors d'une attaque prévue contre le Chaos ou lors de la défense du clan, l'Ourox peut pousser le Cri de la Rage, qui permet à tout guerrier allié qui l'entend d'entrer dans une furie Berserk, sans aucun modificateur d'adéquation au score en *Panthéon des Tempêtes*. Les conséquences d'un clan entier pris d'une telle frénésie sont en général terribles, car il n'est pas rare que les guerriers s'en prennent au troupeau, à leurs propres montures, et même aux innocents du clan. Tel est le prix que demande la Violence Sacrée d'Ourox pour lutter puissamment contre les Abominations du Chaos.

Le Beuglement d'Alarme

Naturellement doté de la forte voix de tout adepte d'Ourox, l'Ourox des Flèchecrinière peut pousser un terrifiant hurlement d'alerte s'il repère le Chaos lors d'une excursion ou alors qu'il est en garde. Quiconque l'entend sait que le clan risque une attaque du Chaos et fait les préparatifs adaptés (rassembler le bétail et les enfants au centre, tandis que les braves entourent le clan). Le cri est magique et porte fort loin. C'est parfois la dernière chose que les Flèchecrinière entendent de leur Ourox.

Ensemble, nous sommes plus fort

Suite à une cérémonie qui demande beaucoup de bière, de cris et heurtements de tête, l'Ourox peut donner son sens du Chaos à quiconque participe à la cérémonie (score égal à celui en *Panthéon des Tempêtes*). Cet effet dure le temps d'une action, ou jusqu'à plusieurs jours, selon la frénésie (Niveau de Réussite) dégagée par la cérémonie. Elle est souvent pratiquée lorsque le clan voyage à proximité de terrains connus comme abritant le Chaos.

Personnalités du Clan

Pol Joni :

Kost Fortevoix

Frère d'Éparikondos, il est lui aussi Pol Joni depuis de longues années. On le surnomme Kost Parle-Comme-Dérik tant il semble proche du Pol Joni des légendes. L'âge l'a rattrapé durement ces dernières années et il a beaucoup moins bien supporté ce qui est arrivé aux Dundéalos et l'arrivée des Lunaires en Prax que son frère. Malgré tout, pour le bénéfice des 'petits jeunes', il continue de montrer un visage fier et de parler d'une voix forte.

Homme Flèchecrinière (Pol Joni) 4L2

Pol Joni des Flèchecrinière 10L2, Pol Joni depuis de longues années 10L, Adepté de Destor 2L2, Proche de Dérik Poljoni 18L, Marqué par l'âge et les événements 10L, Visage fier 2L, Voix Forte 7L

Pilleur :

Derjeben le Fou

Ce jeune homme roux n'est Pilleur que depuis quelques mois et entend bien rester dans les légendes du clan comme le plus grand. Il a été choisi par le cercle à la mort du précédent Pilleur, devant sa renommée grandissante au sein du clan. Ayant encore tout à prouver, il multiplie les raids pour se montrer digne de ses prédécesseurs, et les dépasser un jour. Dans le cercle, tout le monde attend qu'il se calme un peu. Cela n'est pas près d'arriver car Derjeben consomme de l'hakrim, une drogue connue pour donner du cœur au ventre et de l'énergie. De fait, une bonne part de ses prises passe discrètement dans l'achat de ses doses.

Homme Flèchecrinière (Pol Joni) 17L

Pilleur des Flèchecrinière 2L, Adepté de Finovan 12L, Veut entrer dans les légendes 7L, Renommée grandissante 7L, A tout à prouver 17, Multiples Raids 8L, Le cercle attend qu'il se calme 1L, Consomme de l'hakrim 3L, Dépense ses prises en doses 3L

Sage :

Jernaka Tresses-d'Argent

Une femme aux longs cheveux et à la voix douce, Jernaka est respectée de tous, car sa sagesse n'a jamais été mise en défaut et on ne l'a jamais entendu élever la voix. Elle sait se faire entendre et persuader les gens quand il le faut, mais préfère les amener à voir la vérité par eux-mêmes. Comme beaucoup de Sages Pol Joni, elle n'écrit que fort peu et jamais les légendes du clan : seul le Souffle, la voix, peuvent retranscrire ses connaissances.

Femme Flèchecrinière (Pol Joni) 2L2, Sage du clan 12L2.

Adepté de Lhankor Gardien des Lois 7L2, Respectée par tous 14L, Sagesse jamais mise en défaut 12L, N'élève pas la voix 1L, Persuader les gens 8L, Faire voir la vérité 19L, Écrit peu 19, culture orale 8L2

Cultes particuliers du clan

Sabots-Tonnerre

Daïmon Cheval

Un grand cheval à la robe argentée, aux sabots luisants comme les éclairs. Chacun de ses pas provoque un roulement de tonnerre dans le lointain et lorsqu'il charge, les nuages d'orage arrivent à sa suite : c'est la voix d'Orlanth lui-même qui le suit partout. Il est capable de voler dans les airs, plongeant dans les grands nuages d'orage et il arrive qu'il donne ce pouvoir à d'autres chevaux du clan. Il est d'un caractère intrépide, aimant la charge et le fracas. Tout cavalier qu'il accepte sur son dos doit être un guerrier hors pair, ou il le désarçonnera pour poursuivre seul la lutte.

Armes et Armures : Sabots 5L2 A5, Morsure 17L A4, Peau Epaisse A4

Capacités : Grand 15L, Fort 10L, Galoper 10L2, Hennir 8L2, Désarçonner cavalier 7L2, Aime les Orages 7L2, Aime le combat 8L, Endurant 4L2, Détesté des Praxiens 3L2

Capacités Magiques : Adepté de Séderlanth 10L2, Robe argentée 1L2, Sabots luisants 2L2, Roulement de tonnerre 5L2, Voler dans les airs 10L2, Transmettre le pouvoir de voler à un autre cheval 15L

Longuecornes le Mugissant

Daïmon Taureau

Un énorme taureau noir, aux cornes gigantesques, comme sculptées dans l'ébène. Il est deux fois plus grand qu'un taureau normal, et ses beuglements s'entendent à des lieux à la ronde. Il est d'un caractère hargneux, prompt à s'emporter et on raconte qu'Ourox lui-même serait son père. Cela est peut-être vrai car l'Ourox du clan s'entend toujours bien avec lui, et Longuecornes sent le Chaos bien avant qu'il n'arrive.

Armes et Armures : Cornes 10L2 A6, Ruade 3L2 A4, Peau Epaisse A6

Capacités : Grand 2L2, Fort 10L2, Cornes d'ébène 17L, Beugler 8L2, Hargneux 10L, Détesté des Praxiens 12L

Capacités Magiques : Adepté d'Uralda 10L2, Fils d'Ourox 10L, Sentir le Chaos 8L2

Jinian Aux Mille Flèches

Le Fondateur & Wyter des Flèchecrinière

Le meilleur cavalier parmi les fils de Dérik et le meilleur archer si on en croit les légendes des Flèchecrinière. Il était capable de tirer à l'arc sur dos de cheval dans toutes les positions, et ne jamais tomber ni rater sa cible. Il créa un arc mythique, fait des meilleurs essences d'arbres et entrelacé de corne. Le clan Flèchecrinière le possède encore : il contient l'âme de Jinian, qui sert encore les siens comme le Wyter très expérimenté du clan.

Perception : 15L2 (Sentir Praxiens)

Défense : 18L2 (Protéger le troupeau)

Bénédiction : 17L2 (Multi Flèches)

Séderlanth

(sous-culte d'Orlanth l'Aventureux)



Un jour, Orlanth approcha Rédalda pour apprendre les secrets du cheval. Elle les lui révéla, après lui avoir fait jurer de ne jamais faire de mal à une monture, et elle lui apprit bientôt comment monter, d'abord au trot, puis au galop. Séderlanth naquit de cette union de l'orage avec la déesse jument : c'est le jeune frère et assistant de Béren. À sa naissance, Séderlanth sauta sur le dos d'un jeune poulain, et dans un grand fracas de tonnerre, s'élança au galop sur le vent d'orage. Malgré ses pouvoirs, Séderlanth sait que Béren est meilleur cavalier que lui, et lui a donc juré obéissance comme son chef de guerre. Lors des batailles, les Séderlanthi se rangent toujours sous les ordres de leur thane-cavalier, et les Orlanthi bénéficient grandement de cette fière discipline.

Capacités Physiques : Chevaucher, Ne pas tomber de cheval

Capacités Mentales : Comprendre sa monture, Entraîner un cheval au Combat, Obéir au thane-cavalier, Prendre soin d'un cheval

Vertu : Discipliné à la Guerre

Spécial : Les Initiés et Adeptes de Séderlanth ne subissent aucun modificateur d'adéquation lorsqu'ils combattent à dos de cheval, ni en combat au contact, ni en combat à distance.

Affinités : **☞ Guerrier à Cheval** (Cavalier Infatigable, Charge Éclair, Chevaucher sous un orage, Donner son second souffle à un cheval, Effrayer les Piétons)

☞ Mouvement (Prodiges : Galoper comme le Vent, Galoper parmi les Obstacles. Les autres prodiges de Mouvement peuvent être utilisés tant pour l'Adeptes que pour son cheval)

Secret : **Cavalier des Tempêtes** (L'adepte peut galoper sur le vent. Cela lui permet de voyager très vite, très haut dans les airs, et parfois très loin ; ou d'utiliser certaines tactiques guerrières des Frères Tonnerre. Cependant, la trajectoire de la cavalcade devra toujours suivre à peu près la direction du vent, si l'Adeptes n'a pas de magie pour le contrôler).

Personnalités du Clan

Marchand :

Filbaros Bien-Nanti

Un jeune adepte d'Issaries, rusé et à la langue bien pendue. Il est Marchand du clan depuis quelques années et tout le monde s'en félicite : son bagout et sa débrouillardise ont plus d'une fois rapporté gros au clan. On raconte qu'il a même réussi à faire perdre une fortune à des prêtres d'Etyries, simplement pour avoir osé s'installer sur le marché des Flèchecrinière ! Depuis quelque temps, il accumule les objets de luxe, et semble avoir développé un goût anormal pour les richesses ostentatoires, ce qui fait marmonner quelques uns sur la manière dont il répartit les richesses. Mais personne ne l'a jamais pris en train de frauder et il garde toute la confiance des autres membres du cercle.

Homme Flèchecrinière (Pol Joni) 8L.

Marchand du clan 17L, Adepte de Gultha Languedor 19L, Bagout 12L, Débrouillardise 3L, A pris de l'argent à des prêtres d'Etyries 18, Objets de luxe 16L, Richesse ostentatoire 3L, Soupçons sur son honnêteté 2L, Confiance du cercle 5L.

Ourox :

Gueurk Roc-Crâne

Une caricature d'Ouroxi. On dit de lui qu'il ne pense jamais qu'à trois choses : la bière, les femmes et le chaos ; mais il est douteux qu'il puisse penser à plus d'une chose à la fois ! Le clan ne l'a choisi comme Ourox que parce qu'il était de loin le meilleur tueur de Chaos du clan ; et puis le culte d'Ourox n'a pas forcément demandé son avis au cercle.... Ceci étant dit, depuis qu'il est devenu l'Ourox, il passe plus de temps en compagnie des autres adorateurs de son dieu loin du Troupeau qu'à assister à la conduite du clan, et tout le monde s'en félicite.

Homme Flèchecrinière (Pol Joni) 13L

Ourox du Clan 1L2, Adepte d'Ourox 9L2, Aimer la Bière 7L, Aimer les Femmes 3L, Haïr le Chaos 14L, Crâne épais 18, Meilleur Chasseur du Chaos 17L, Toujours loin du Troupeau 4L.

Partisans : 3 Adeptes d'Ourox 2L (3*22 PA)

Truqueur

Sans être une position sur le cercle à part entière ni avoir de pouvoirs supplémentaires particuliers, de génération en génération un Truqueur, Bouffon, ou Tricheur fait toujours son apparition parmi les Flèchecrinière. Le dernier en date, Bloomness Gaie-Vigne mourut en 1614 lors d'un concours de beuverie avec l'hideux gorp-broo Klock-Zogue de Sogue. Du moins, on l'espère...

La Vengeance de Gunborgos

Référence : 10W

Résumé

Dans des circonstances très mystérieuses, le clan des Héros perd des vaches et donc de la richesse. Aidés par un Zarour (un taureau volant sacré pour Oourox), ils vont partir à travers Sartar pour trouver la réponse à leurs questions, Quête qui va les emmener jusque dans les grandes étendues herbeuses habitées par les Pol Joni, où le membre d'un cercle clanique pratique une bien mauvaise magie...

La vérité

Derjeben, le Pilleur du clan Flèchecrinière doit prouver à tous qu'il est un fantastique pilleur. Avidé et pressé, exalté par sa charge nouvelle, il fait appel à une mauvaise magie chaotique, qui lui permet de piller les vaches de clans lointains et en toute sécurité : voyager dans l'Autre Monde et piller les vaches depuis cet endroit. Pour lui, il ne s'agit que de pillages un peu plus magiques que les autres : une cérémonie, des guerriers motivés, et les voilà partis !

Jouer autrement cet épisode

Cet épisode est présenté comme le voyage d'un groupe de Héros Héortiens vers les territoires des Pol Joni, mais rien n'empêche (avec un peu de travail) de le jouer autrement :

- Inverser tout simplement, en faisant des Flèchecrinière les victimes des pilleurs fantomatiques, qui pourraient être des Héortiens, des Praxiens, d'autres Monteurs de Chevaux, etc.
- Centrer cet épisode entièrement autour des Flèchecrinière, en opposant les Héros, issus de Lignées Sédentaires à Derjeben et ses pilleurs Nomades ...
- Transposer la trame de base et les détails de l'action vers une autre culture, par exemples les Tarshites, les Hautes Herbes, les Pentiens, Esrolie, etc.
- Variante subaquatique, avec des Monteurs d'hippocampes pillant les troupeaux de morues du clan des joueurs, grâce aux pouvoirs d'une drogue fabriquée à partir d'une algue maudite !
- Les Héros sont les subalternes de Derjeben, et doivent d'abord piller des clans ennemis ; puis lutter contre les Héros d'un de ces clans ; enfin comprendre qu'ils sont devenus les agents involontaires du Chaos, et y trouver remède ...

Depuis des mois, son clan le respecte terriblement, parce que ses adeptes et lui ont plus de succès dans leurs raids que tous les autres Pilleurs qu'a jamais connu le clan. Et l'engrenage infernal s'installe : il ne peut plus se contenter de ses premières prises : la magie est trop puissante, trop efficace : il passe de plus en plus de temps dans l'Autre Monde et finit par voler des vaches par dizaines, dans des clans lointains (les Gwandor, les Marthiord, etc), dont le clan des Héros.

Dans sa grande avidité, il a fini par pénétrer, au Plan des Dieux, sur le territoire de Gunborgos, un démon Zarour (*Arche d'Anaxial* p 31-32), et lui a dérobé sa femelle, la ramenant triomphalement au clan. Furieux, Gunborgos a fait appel à son dieu, Oourox, pour obtenir vengeance (mais il ignore qui lui a volé sa femelle). Le démon apparaît dans le Monde Médian au moment où le clan des Héros s'affole et décide de faire quelque chose pour avoir des vaches.

Le scénario se découpe en trois Actes. Au cours du premier Acte, les Héros croisent le chemin de Gunborgos (en se faisant un ennemi d'un noble citoyen lunaire grand chasseur), et comprennent que leurs quêtes sont liées. La magie chaotique du Pilleur le protégeant des intrusions, ils ne savent pas où ont disparu leurs vaches ni où a pu partir la femelle du Zarour. Tout au plus pourraient-ils sentir qu'il y a du Chaos derrière tout cela, mais un Chaos lointain. Les anciens se rendent aussi compte que le clan n'a plus les Six Peaux Sacrées d'Uralda, qui assuraient la fertilité des vaches. Faute de mieux, les Héros partent alors en quête d'un maroquinier de la Tribu des Dundéalos, qui devrait pouvoir leur redonner cette bénédiction.

Le deuxième Acte les voit enquêter sur l'ancien tula des Dundéalos, qui n'est plus que l'ombre de lui-même après la répression lunaire. Les oppositions sont nombreuses, mais ils devraient finir par retrouver la trace du dernier maroquinier de la lignée capable de les aider : il est parti chez ses cousins Pol Joni, comme près du tiers de la tribu. Ce que les Héros ne savent pas encore, c'est qu'il est devenu membre des Flèchecrinière, dont le Pilleur a causé tous ces malheurs...

Le troisième Acte les amène en Prax, à la recherche des Flèchecrinière et du maroquinier. C'est alors que tout pourra se résoudre. Dans le sang ou dans la paix ?

La situation

Le clan des Héros a depuis quelques temps des problèmes de troupeau : les vaches disparaissent. Les gardiennes de troupeaux prétendent avoir vu des silhouettes fantomatiques à cheval attirer leurs bêtes de l'Autre Coté ! On les pourchasse et puis plus rien, comme si elles s'étaient évanouies ! La bénédiction d'Uralda semble s'être arrêtée, les vaches vont mal. Il faut faire quelque chose, d'autant que les impôts lunaires pèsent lourd...

Acte I Chasse au taureau !

Un grand taureau ailé, un Zarour, a été aperçu volant au-dessus du tula. C'est un bon signe. Si le clan réussit à le capturer, nul doute qu'un sacrifice à Uralda ou Oourox fera revenir le clan dans la bénédiction des dieux.



Scène 1 Trouver le Zarour

Le chef du clan fait un grand discours, enjoignant les gens à participer à une battue. Tout le monde ou presque, hommes et femmes, interrompt ses activités pour retrouver le Zarour. Les Héros se doivent d'y participer ! Certains guerriers en profitent pour faire un petit concours de vantardise sur comment ils vont dompter le Zarour ou le retrouver même de nuit (les Héros peuvent surenchérir). Il faut ensuite partir en chasse.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Se Vanter

Vantardise, Réputation, Gros Muscles (-5), Relations (-3).

Il faut vaincre la vantardise de 19 des autres membres du clan. Bien réussir peut donner un encouragement de la part du chef (un bonus de +2 pour toute la chasse).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Scène 2 Capturer le Zarour

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Pister le Zarour

Chasser, Pister, Traquer, Connaissance des Animaux (-3), Géographie du Tula (-5).

Tout membre du clan dispose d'un décalage (+20) pour l'excellente connaissance de son propre tula. Etre un adepte d'Oourox donne aussi un bonus de +2, et le Héros peut augmenter sa capacité de chasse par une capacité de Mythologie d'Oourox ou équivalent.

Retrouver le Zarour est de difficulté 17 : il ne se cache pas particulièrement, mais il vole ce qui rend malaisé de l'approcher. Si c'est réussi, les Héros retrouvent le Zarour.

Le Narrateur est libre de mettre en œuvre une certaine compétition entre les Héros et d'autres groupes du clan : des chasseurs, des thanes d'armes, les adorateurs de Yinkin, etc. La gloire ira à qui trouvera le Zarour le premier et le ramènera au chef !

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Gunborgos a passé les dernières heures à discuter avec les vaches du clan, seule source fiable et naturelle de renseignements pour lui. Fatigué et énervé d'avoir volé partout sans rien trouver, il est en train de paître au milieu d'un petit groupe de vaches. Il est énorme (Grand 13), le Narrateur pourra insister dessus : deux fois plus grand que le plus grand taureau du clan, ses pas font trembler le sol, ses cornes sont longues d'un bon mètre, et ses beaux poils ont la chaude couleur du bronze. Sur son dos se trouvent deux grandes ailes blanches, qui battent de temps à autre.

Les Héros doivent éviter le vent et lui sauter dessus.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Sauter à dos de Zarour

Approcher : Chasser, Discrétion, Courir (-10) ...

Il faut vaincre la capacité Flairer les Intrus 5 de Gunborgos, augmenté par un petit Vent Changeant (13).

Sauter : Sauter, Voler, Equitation (-3) ...

Il faut vaincre Grand 13, augmenté des autres capacités de Gunborgos en cas d'échec à l'approche. Des augmentations magiques seraient éventuellement les bienvenues...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Coups de théâtre !

Le Zarour se débat et parle ! Il s'exprime en langue des Tempêtes, voire en Sartarite avec un terrible accent. Il se nomme Gunborgos et il sert Ourox. Il se tient noblement et il ne doit faire aucun doute aux Héros qu'il s'agit là d'un être magique, conscient et plus puissant qu'eux. Si les Héros insistent pour le capturer, à leurs risques et périls.

Protagoniste

Gunborgos

Zarour, cf. *Arche d'Anaxial* p. 31.

Capacités particulières : Adeptes d'Ourox 3W, Mythes d'Ourox 3W, Mugir comme la Tempête 7W, Sentir le Chaos 10W, Grand 13W, Fort 13W, Flairer les Intrus 5W. **Affinités** : Anti-Chaos 5W, Berserker 5W, Vent Sauvage 5W.

Laisser le combat, puis la conversation commencer. Gunborgos a juste le temps de dire qu'il est venu des Monts des Orages pour une quête personnelle quand un groupe d'inconnus se rue sur lui et les Héros, hurlant dans une langue inconnue, mais haïssable.

Ne pas être pris au dépourvu

Ouïe Fine, Toujours aux Aguets, Chasse (-5).

Il faut lutter contre une difficulté de 17W, mais les capacités des Héros pourraient éventuellement être augmentées par la capacité Perception du Wyter de leur Tula. En cas de réussite, les Héros ne sont pas surpris.

Scène 3 Le Chasseur de Carmanie

Cela fait plusieurs jours que Gunborgos est traqué par le Hazar (Chevalier) Bernan Diux, nobliau Carmanien de Worion, fasciné par la chasse, venu dans la Passe du Dragon pour chercher quelques prises dignes de son acabit. Une douzaine de serfs habillés à la mode Pélandane (voir *Glorantha* et *Empire of the Moon*), des aides de camp familiaux, et un guide local (venant d'un clan n'aimant pas celui des Héros) l'accompagnent. Il use et abuse de sa citoyenneté lunaire pour obtenir de l'aide auprès des garnisons locales. Il est très déçu du peu de gibier exotique qu'il a eu à se mettre sous la lance jusqu'à présent.

Ce taureau volant lui semble l'une des plus belles choses qu'il ait jamais vu : Karmanos lui-même n'en a jamais eu de semblable ! S'il le ramenait en Carmanie, voilà qui ferait un cadeau tout à fait prestigieux à offrir à l'Œil du Padishah ! Il veut donc s'en emparer à tout prix. Il n'a pas hésité un seul instant à pénétrer sans prévenir sur le tula des Héros, méprisant les traditions ridicules des sauvages locaux. Il sait d'ailleurs qu'en cas d'affrontement, les soldats lunaires de la garnison la plus proche lui donneraient gain de cause (il porte un laissez-passer du Sénat Impérial, lui donnant le droit de chasser pratiquement où il veut dans l'Empire et ses Provinces). Il utilise un Grimoire interdit de Magie Noire.

Apercevant le Zarour, il lance sur Gunborgos un sortilège de capture (Paralyser les Ailes d'une Proie, puissance 3W2, durée : plusieurs Scènes). Considérez qu'il réussit et que le Zarour est incapable de voler durant les scènes suivantes.

Les Héros doivent maintenant soit discuter avec ces nouveaux venus, invoquant les lois et accords orlanthi et/ou lunaires, soit faire peur au Hazar (qui ne voudra pas forcément affronter une dizaine de barbares sans foi ni loi), soit combattre le chasseur et son escorte ; mais ils ne pourront pas annuler le sortilège clouant Gunborgos à terre.

Mieux vaut choisir une solution non sanglante, que ce soit en le repoussant gentiment ou en lui promettant une proie encore plus fameuse (en lui parlant d'une autre créature fabuleuse imaginaire ou pas, qui vivrait dans la région). Dans

tous les cas, ils ne sont pas débarrassés longtemps du Carmanien, qui finira par les suivre de nouveau.



Antagoniste

Hazar Bernan Diux

Carmanien 5W, Nobliau 13W, Cavalier 14W (Epée et bouclier A5), Chasseur 17W, Initié d'Aronius Jaranthir 7W (Chevalier, Seigneur, Héros : Malus d'Impiété -10), Livre des Proies 3W2, Imbu de lui-même 18, Borné 20, Féroce 3W. Armure : plaques de bronze A6.

Grimoire : *Le Livre des Proies (Magie Noire)* 3W2, (Stopper la Course d'une Bête, Paralyser les Ailes d'une Proie, Aveugler une Proie, Détecter la chair vivante, Paralyser les nageoires d'une Proie Aquatique)

Voir *Pavis/Hero Wars* p. 41 ou *Empire of the Moon* pour les mot-clés Carmaniens.

Il peut se servir de la force de son destrier Fronan (*Arche d'Anaxial* p. 40) pour augmenter ses dommages s'il charge (il peut facilement gagner un atout de A6). Il a été béni avant

de partir de Carmanie ; ces bonus sont déjà comptés dans ses capacités. Il est accompagné d'une douzaine de partisans donnant 15 PA chacun : traqueurs, maîtres chiens, lanceurs de filets, etc. Cela lui fait 13¹/213 PA en combat (Epée Δ 4, Armure Δ 4, sans compter les bonus du Destrier).

Combattre le Hazar

Le désarçonner serait une bonne idée : il résiste avec sa capacité Chevaucher. A terre, il souffre d'un malus de -5 pour se battre, pour sa lourde armure et son manque d'habitude.

Il est conseillé de jouer la scène comme un affrontement dramatique : les Héros peuvent attaquer le Hazar ou ses partisans ou bien aider Gunborgos.

Si Bernan Diux amène Gunborgos à 0 PA ou moins, il l'a capturé ! Pris dans des filets lestés lancé par les partisans du Hazar, il est bientôt assommé.

Si le Hazar est amené à 0 PA, il fuit ou est capturé/tué lui-même selon les buts des Héros.

Si c'est Gunborgos qui l'amène à moins de 0 PA, c'est pour le tuer (l'éventrer, puis le piétiner un bon coup). Attention, comme il est prévu qu'il revienne ensuite dans l'Acte Trois, le Narrateur doit réfléchir aux conséquences.

Scène 4

Chez le chef

Le conseil du clan est convoqué, et les événements récents discutés (problème des vaches, de Gunborgos, de Bernan Diux). Le Zarour impressionne beaucoup par sa carrure et sa noblesse et tous les Héros ayant participé à sa venue peuvent gagner gratuitement un point dans leur capacité 'Relation au clan'. La meilleure adepte d'Uralda du clan est appelée pour soigner les éventuelles blessures du Zarour, mais elle ne pourra rien faire contre la sorcellerie qui lui paralyse les ailes, au grand mécontentement de Gunborgos.

Ce dernier explique au chef qu'il est venu car il cherche sa femelle et qu'Ourox lui a dit qu'il la trouverait en ce lieu, avec les Six Peaux Sacrées d'Uralda. Les anciens du clan discutent entre eux, mais personne ne sait ce que sont les Six Peaux Sacrées, sauf bien sûr les grandes gueules habituelles qui disent "en avoir entendu parler une fois quand j'étais petit" ; "Ah ! oui, moi aussi" ; etc.

Les Héros doivent donc essayer de découvrir ce que sont que les Six Peaux Sacrées d'Uralda (voir encadré).

Après réflexion, les anciens décident qu'elles ont du être perdues au cours des années précédentes, dans l'incendie d'un temple ou de la maison du chef (ou tout événement du même genre que le Narrateur inventera, en rapport avec des scénarios précédents où il y aurait pillage ou incendie).

Le conseil prend la décision d'envoyer les Héros à la recherche des membres de cette lignée "Bonnepeau", ou de savoir s'il est possible de recréer de nouveau un trésor semblable. Gunborgos est vu comme un bon présage et veut de toute façon les accompagner : "Nulle doute que ma femelle se trouve au bout du chemin !".

Convaincre le Hazar de laisser sa proie

Bluff (-3), Air Menaçant, Raconter des Histoires (-5), Comprendre les Gens.

Il faut lutter contre la capacité 'Borné' ou 'Imbu de Lui-Même' de Bernan Diux. Le guide sartarite qui l'accompagne se nomme Bésélius Mauvaise-Langue, qui est d'un clan ennemi de celui des Héros. Il fera tout pour que les Héros souffrent (au Narrateur d'improviser comment : mentir au Hazar, menacer les Héros, etc.)

En cas de réussite, le Hazar se retient d'affronter Gunborgos (qui ne semble pas impressionné plus que cela de son côté), mais attendra une 'compensation' de la part des Héros. Sur une Réussite Complète, il quitte le tula sans rien demander. Dans tous les cas, il changera rapidement d'avis. En cas d'échec, il demande une fois au Héros de se pousser avant de foncer sur Gunborgos avec ses hommes. En cas d'échec complet, il ne prévient même pas, chargeant droit au travers des Héros.

On considère dans la suite du scénario que les Héros mettent en fuite Bernan Diux, ce qui devrait être le cas avec un groupe de Héros qui se respecte.

Savoir ce que sont les Six Peaux Sacrées

Légendes du clan (-3), Mythologie d'Uralda, Mémoire (-5).

Difficulté : 4¹

Echec Complet : Nous n'avons jamais entendu parler d'une chose pareille.

Echec Marginal-Majeur : c'était un objet magique du clan. Mais où est-il ?

Réussite Marginale : C'est un objet possédé par le clan, mais on ne l'a pas vu depuis longtemps. Il servait à assurer la bénédiction d'Uralda sur le troupeau.

Réussite Mineure : Il a été fait par un maroquinier de la tribu Dundéalos, il y a plusieurs générations de cela.

Réussite Majeure : Il a été donné en échange de services par le clan Sarvathi de la tribu Dundéalos.

Réussite Complète : le maroquinier était de la respectée lignée Bonnepeau du clan sarvathi.

Le narrateur est libre de déclarer le jet réussi par l'un des anciens du clan (15¹ en légendes du clan), mais les Héros peuvent participer. Que ce soit un ancien du clan ou l'un des héros qui s'en souviennent, peu importe, à moins que vous ne souhaitiez que les Héros visitent un Sage tribal ?



Les Héros vont donc devoir quitter le Tula avec des cadeaux : certainement un ou deux chevaux chargés d'armes, de bronze, de torcs ou tout autre objet de valeur que peut produire le clan (voire une dizaine de vaches). Assignez la valeur en Richesse qui vous plaira. Tout cela (chevaux compris) sera utilisé pour payer les artisans capables de répondre aux besoins du clan, les Orlanthi n'utilisant que très peu la monnaie (surtout les clans n'aimant pas les lunaires). Le Narrateur devra toujours en tenir compte dans leurs déplacements et éventuelles tentatives de discrétion ou de fuite dans les deux Actes suivants !

Récompense pour l'Acte : 1-3 Points d'Héroïsme.

Acte II

Les Héros arrivent sur le territoire de la Tribu Dundéalos, appartenant maintenant aux Enstalos, la Tribu de Singes. Ils sont chargés de cadeaux et savent plus ou moins (selon leurs réussites) où ils doivent aller. Gunborgos est avec eux, le sort de paralysie de ses ailes se dissipant peu à peu, en lui donnant de terribles fourmis dans les ailes qui le rendent de mauvais poil. Les Héros peuvent facilement se rendre compte que circuler avec un Zarour dans une tribu grouillante de lunaires et de colons impériaux n'est pas une bonne idée : il va falloir persuader Gunborgos de se faire petit...

Cet acte est 'ouvert', en ce sens qu'il décrit une situation et des événements possibles au cours de l'enquête. A défaut de Scènes, il s'agit plutôt d'une série de possibilités d'enquêtes et de problèmes qui peuvent émailler le séjour des Héros chez les Enstalos.

Les Enstalos : voir *Barbarian Adventures* pp. 7 et 9, et l'article sur les Pol Joni pour l'histoire de la révolte et de la répression de ces dernières années. Les vrais Sartarites les

Scène 5 (optionnelle) Interroger les dieux

Avant de partir, le chef peut tenir une cérémonie de divination : les dieux ont donné au clan l'aide d'un Zarour, mais qui pille leurs bêtes ? Cette scène peut aussi intervenir dès le début de l'acte, avant la chasse.

Le cercle clanique, Gunborgos, et les Héros, se rassemble, et les godi d'Uralda, d'Ourox et de Finovan (Frère Tonnerre, dieu orlanthi du pillage). Là encore, le Narrateur peut se contenter de raconter les résultats en fonction de ses envies ou peut laisser les Héros participer. On sacrifie trois jeunes veaux aux dieux et les adeptes tentent de lire les réponses dans la fumée grasse du brasier à sacrifice :

Mythologie, Relation avec un dieu ('Initié de ...', 'Adepté de ...', etc), Diriger une Divination...

Bonus : Uralda : +10, Ourox : +5, Finovan +5

Difficulté : 5L

Echec Complet : c'est le clan (ennemi de celui des Héros) qui est responsable !

Echec Marginal-Majeur : rien d'interprétable : les dieux ne répondent pas.

Réussite Mineure : Ce sont des hommes, sous le commandement d'un seul.

Réussite Marginale : Les pillards sont loin, très loin (plus d'une semaine de marche).

Réussite Majeure : Ils adorent Finovan, mais pas leur chef (adorer Finovan sous-entend qu'ils sont orlanthi)

Réussite Complète : Pourtant, ils ne sont pas orlanthi. Ils vivent à l'est.

La Tribu de Singes

appellent la Tribu de Singes, qui lèche les bottes de leurs maîtres lunaires. Ce sont pour moitié des colons Tarshites qui adorent Dobourdoune, la "Tempête Loyale", pour moitié des traîtres et des vendus. Bonne occasion de montrer leur étrange mode de vie aux Héros : on y trouve de grandes exploitations gérées par des esclaves, et des travailleurs payés en argent ! (Ils échangent ensuite ces pièces entre eux, ou dans les villes, ou dans des commerces lunaires. Étranges et inquiétantes coutumes !!).

Les Dundéalos : dans ce scénario, on utilise ce nom pour désigner ceux des Enstalos qui suivent encore les lois d'Orlanth (mis hors la loi par les lunaires).

Scène 1 Les frontières des Enstalos et la patrouille lunaire

Quand les Héros arrivent à la frontière des Enstalos, ils sont arrêtés par des officiers Lunaires, qui leur demandent ce qu'ils viennent faire ici. Quelle rencontre désagréable ! Ces Singes ne gardent même pas les frontières de leur propre territoire !! Si les Héros se montrent convainçants et dociles, on les laisse passer. Après tout, ça n'a l'air d'être qu'un groupe de barbares de plus, pour une vente de babioles artisanales et sans aucun intérêt

Antagonistes

La patrouille

Septone Manastius (Provincial 1L, Soldat d'Infanterie 5L, Initié de Hwarin Dalthippa (Intendant, Construction, Conquérant) 8L ; 6 guerriers (Guerriers Tarshites 1L, Combat au Contact 1L, Combat à Distance 3L, Initiés de Dobourdoune 3L, cf *Barbarian Adventures* p. 23).

Aux Héros de comprendre que :

- 1- La patrouille leur en veut (l'optionne n'a pas à leur refourguer des missions aussi stupides !). Les Lunaires vont les observer avec suspicion, et n'ont aucune raison d'être gentils avec eux : autant pourrir la vie des barbares !
- 2- Le clan Sarvathi ne va pas aimer du tout voir arriver des gars suivis de Lunaires.
- 3- Avec toutes leurs richesses, ils peuvent bien se faire attaquer par des rebelles cachés dans les collines, qui s'en prennent à ces lèche-bottes (utiliser *Barbarian Adventures*).
- 4- Les Lunaires peuvent même décider de leur prélever une petite 'taxe'. L'idée germera dès l'arrêt du soir. Au moment où les Héros s'apprêteront à passer la nuit, le septone ordonnera une 'inspection des marchandises'.

Le mieux est encore de faire ami-ami avec eux. Si les Héros leur offrent quelque chose de beau et bien travaillé, la patrouille décidera rapidement qu'ils ne sont pas un problème et repartira après quelques heures.

Pénétrer sur le territoire

Convaincre (-3), Visage Honnête, Connaissance des Lunaires, Apaiser, Graisser la Patte (-3).

Difficulté : 17

Echec Complet : On les arrête : suspects, ces barbares venant sans prévenir, avec des 'cadeaux' ! Ils veulent certainement aider les rebelles qui se cachent dans les collines ! On dit qu'on vient faire du commerce et on s'arrange pour se faire attaquer et 'dépouiller' dès qu'on est hors de vue...

Echec Marginal-Majeur : L'optionne leur colle une patrouille (voir plus bas) : Le clan qu'ils veulent voir est peu aimé des lunaires et on ne laisse pas circuler des gens comme ça dans la tribu. En plus, ça occupera les soldats.

Réussite Marginale à Majeure : On les laisse passer non sans les interroger sur leur destination et leur date de retour.

Réussite Complète : L'optionne qui gère les frontières les a à la bonne et leur indique comment rejoindre le clan Sarvathi (ou leur indique que le meilleur clan pour le travail du cuir est le clan Sarvathi).

Jets : Corrompre un officier, Parler longuement, Coutumes Lunaires, Richesse...

Difficulté : 14.

En cas d'échec, le Narrateur est libre de rendre la vie des Héros misérable à souhait.

Scène 2

Enquête chez les Enstalos

Enquêter

Relations, Richesse, Interroger (-5), Poser les Bonnes Questions, Intimider (-10), Adeptes / Initiés d'Orlanth (-5).

Difficulté : 15

S'ils sont suivis de la patrouille : malus de -6. S'ils sont avec la patrouille et que le septone de celle-ci les a à la bonne, le Narrateur peut baisser le malus, pour représenter l'aide apportée par les lunaires.

Si les Héros savent dans quel clan aller, passer directement à la Scène 3 ; sinon, ils peuvent tourner en rond longtemps. Les nouveaux colons ne peuvent pas les aider (et ne veulent pas). Les anciens membres de la tribu peuvent être convaincus, selon le même principe que les Lunaires.

Ils devraient finir par apprendre que les meilleurs maroquiniers sont les membres de la lignée Bonnepeau des Sarvathi. Nous déconseillons au Narrateur de faire trop durer cette scène : dans un film, on verrait une série de prises rapides, où l'on verrait les Héros interroger diverses personnes qui leur donnent des indications.

En cas de très bonne réussite, les Héros peuvent apprendre, sans passer par la Scène 3, que les Bonnepeau sont partis chez les Pol Joni en 1618, après la répression Lunaire. Et ils ne sont plus très nombreux : trois membres à peine ! Un seul est maroquinier : Berrik Bonnepeau.

Scène 3

Les Sarvathi

Le Clan Sarvathi n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. La moitié des membres du clan a disparu, et l'ancien chef et toute sa lignée ont été crucifiés. Le clan ne compte plus que 75 vrais orlanthi. C'est aujourd'hui Hrotgeir Vent-Tombé qui en est le chef, mais il est persuadé qu'il va être éliminé par les Lunaires avant la fin de l'année. Les Lunaires ont imposé un demi-millier de colons adorant Dobourdoune sur les terres du clan, et ont obtenu qu'ils aient quatre places sur les sept du cercle ! Autrement dit, le cercle est Impérial à souhait et le ressentiment est grand. Les colons ont défriché les forêts anciennes, construit des bâtiments étranges et même un temple de pierre à leur fausse tempête !

Les Héros sont accueillis par le chef, comme il se doit et seront logés chez un de ses thanes (cf *Roi de Sartar* ou *Thunder Rebels*, et *Barbarian Adventures* p. 10). Au choix du Narrateur, la patrouille lunaire peut décider de rester encore un peu, histoire de visiter des ami(e)s colons, ou bien considérer que rien ne la retient ici maintenant. Les Héros doivent expliquer le but de leur visite à Hrotgeir. Ils peuvent même amener Gunborgos au chef, mais il sera difficile d'être discret si les Lunaires traînent encore à côté. Si les personnages parlent de disparition de vaches, ils peuvent se rendre compte que les Sarvathi sont nerveux (voir l'encadré).

Les Lunaires quant à eux ont refusé d'entendre parler de 'disparitions de vaches'. Ça les a fait ricaner et ils y ont vu une histoire abracadabrante inventée par les clans encore orlanthi, pour éviter les impôts. Si les Héros expliquent aux Sarvathi qu'ils sont eux aussi en quête d'explications, aidés en cela par Gunborgos, ils peuvent obtenir des réponses bien plus rapidement et, sûrement, un rendez-vous dans les bois avec les rebelles.

Scène 4

Les Héros sont hébergés chez Fénékos, un thane du clan Sarvathi, à qui le chef a demandé de s'occuper d'eux.

Soudain, des cris s'élèvent dans la nuit !
C'est une attaque de nuit des hommes du Pilleur...

En fonction de la puissance des Héros, le Pilleur lui-même est présent ou non (s'il n'est pas là, c'est qu'il dirige un raid sur un autre clan pas bien loin). Les pillards apparaissent comme des hommes à cheval, transparents, et comme faits d'une fumée bleutée et acre. Ils sont semi-matériels, mais la magie peut les toucher (il faut réussir un jet contre la capacité Fantomatique des pilleurs).

Cette scène est très dangereuse, car elle peut tout mettre en l'air : si Fénékos se fait tuer, les Héros seront certainement chassés du clan et les Lunaires vont rappliquer. Au contraire, si tout se passe bien, ils peuvent apprendre de nombreuses choses. Mais avant tout, elle est là pour aider les Héros si leur enquête piétine : une intervention rapide leur vaudra l'amitié de Fénékos, même en cas de légère défaite, et de là des renseignements plus rapides car Hrotgeir l'appréciera aussi. Bien sûr, après l'attaque, les Sarvathi ne cachent plus qu'on leur vole du bétail (voir la Scène 3).

Enquêter sur les vaches

Psychologie, Sentir la Peur, Jouer sur les Émotions (-5).

Difficulté : 14

S'ils réussissent ils apprennent que les Sarvathi aussi ont perdu des bêtes (plus que le clan des Héros si jamais leur clan d'origine se trouve plus à l'ouest, ce qui est probable. Le Pilleur est allé de plus en plus loin et ce n'est que récemment qu'il a étendu ses vols jusque loin dans Sartar.

En cas d'échec Majeur ou Complet, les Héros peuvent croire que ce sont les Sarvathi qui sont à l'origine des vols de bétail. Après tout, ils sont nerveux, ils ont besoin de vaches pour leurs impôts... Ils doivent avoir une troupe de rebelles à cheval, qui vole pour eux et leur redistribue le bétail. Mais si les Héros s'embarquent dans une voie pareille, ils peuvent rapidement se rendre compte qu'en fait, il manque des vaches aux Sarvathi : le clan est vraiment pauvre.

Les Enstalos ont souffert de ce genre de préjudice et de fait, les Lunaires les plus ouverts commencent à se douter de quelque chose et surveillent les environs, discrètement. Ils pensent en fait à des agissements de rebelles, cherchant à voler du bétail aux colons Lunaires (et il est tout à fait possible qu'il y ait aussi, en plus, des activités rebelles).

Chevaux Fantômes



Table de Défaite

- **De 0 à -10 PA** : à peine une vache de volée, mais la honte est grande.
- **De -11 à -20 PA** : cinq vaches, l'hiver sera dur !
- **De -21 à -30 PA** : tout le troupeau est volé, Fénékos est réduit à la misère.
- **En dessous de -30 PA** : non seulement le troupeau est parti, mais les Héros aussi se font dérober des choses, Fénékos ou son fils meurent dans l'assaut... Les héros sont chassés du clan, avec une patrouille lunaire qui a beaucoup de questions à leur poser.

Table de Victoire

Si au contraire les pillards sont amenés à 0 PA, ils sont mis en fuite sans réussir à prendre de bétail.

- **De 0 à -20 PA** : fuite des pillards.
- **De -21 à -30 PA** : ils fuient et laissent un petit objet derrière eux (rêne, étrier, lance, flèche). Un jet réussi de culture orlanthi (ou équivalent) permet de savoir que c'est un objet Pol Joni. Fénékos peut le dire sans problème : les Dundéalos connaissant bien des Pol Joni. Dans le même ordre d'idée certains peuvent reconnaître l'odeur de la fumée dont sont constitués les pilleurs (jet d'Odorat ou de connaissance des clans, vie dans les bois, vie en Prax, difficulté 8^{LU}). il s'agit du bois du Chêne-Sable dont les Pol Joni font manger les glands à leur bêtes (cf. l'article sur les lieux sacrés), mais mélangée à une autre odeur, âcre, non-identifiable par qui n'a aucune connaissance particulière des drogues praxiennes.
- **En dessous de -31 PA** : un pillard lui-même sort de l'Autre Monde et se fait capturer ! (il a dû mal chanter les paroles sacrées). Il se nomme Orlanovan et les Héros n'auront aucun mal à comprendre qu'il est Pol Joni. Moyennant un léger interrogatoire, il semblera surpris d'être chez les Dundéalos (alliés des Pol Joni) et expliquera qu'il participait à une Grande Chasse, comme en fait régulièrement le Pilleur de son clan. Il peut expliquer que Derjeben le Pilleur possède une grande magie qu'il enseigne à ses partisans.
[Notez qu'avec un résultat pareil, le scénar est presque gagné : aller chez les Flèchecrinière et leur demander des comptes sera d'autant plus facile. Le Narrateur pourra donner un bonus de +10 à toutes les capacités utilisées par les Héros pour convaincre les Pol Joni.]

Antagonistes

Voleurs Fantômes

Fantomatique 20, Guider Vache vers l'Autre Monde 3^{LU}. Il y a 6 voleurs, totalisant 198 PA (ils utilisent leur capacité 'Guider' pour attaquer).

Pilleur

Voir l'article sur le clan Flèchecrinière.

Tactique : Si le Pilleur est là, il chargera les Héros ou Fénékos, pour les faire fuir (il cherchera à les effrayer), pendant que ses hommes rassemblent les bêtes. S'il n'est pas là, les voleurs foncent directement vers les bêtes. Pour les amener avec eux, ils doivent poser une marque et chanter des paroles que leur a enseigné leur chef, et souffler un peu de fumée magique vers les narines de l'animal : ça prend un peu de temps à chaque fois.

Soutiens

Fénékos et son fils

Protéger le troupeau 17, 34 PA..

Le combat se déroule entre les gardes des vaches et les pillards : si les gardes sont amenés en dessous de 0 PA, les voleurs partent avec des vaches. Les voleurs attaquent avec leur capacité Guider Vache.

Chaque attaque des Héros peut être parée par la capacité Fantomatique des pilleurs : les armes des Héros passent au travers, avec une petite volute de fumée et une âcre odeur de feu de bois. Une magie du Vent peut être très efficace contre eux : un jet réussi (ou une perte de 17 PA pour les pilleurs) signifie qu'un des fantômes n'a pu maintenir sa cohésion et a été dispersé par les bourrasques.

Gunborgos, s'il est présent et qu'il peut agir (c'est-à-dire : pas surveillé par les Lunaires, par exemple), peut utiliser son affinité de Vent Sauvage à bon escient.

Fin de l'Acte

Quelle que soit la manière dont les Héros ont acquis leurs renseignements, ils partent chez les Pol Joni, cherchant Berrik Bonnepeau chez les Flèchecrinière. Si jamais ils ont bien réussi la scène 4, ils peuvent même savoir que les Pol Joni ou les Flèchecrinière sont liés aux disparitions de bétail. Les Lunaires vont leur demander pourquoi ils ne retournent pas dans leur clan. Ils ne peuvent pas décemment dire qu'ils recherchent des rebelles enfuis... Il va falloir ruser là encore...

Récompense pour l'Acte : 2-4 Points d'Héroïsme (+2 s'ils ont capturé Orlanovan).

Acte III Les Monteurs de Chevaux

La troupe des Héros entre sur les terres Pol Joni, recherchant la lignée qui a adopté Berrick. L'ambiance et l'environnement sont très différents de Sartar : grandes plaines sèches, vent chaud et âpre. Buissons ras et petites ondulations de terrains. Les distances sont immenses, et il est possible de marcher des heures durant sans croiser âme qui vive. Le dépaysement doit être fort pour les Héros : ce n'est pas encore Prax, mais on est loin des vertes et humides collines de Sartar. Gunborgos est de nouveau avec eux de manière visible et peut aider à la survie dans ces plaines sableuses. Le Narrateur pourra utiliser les articles sur les Pol Joni pour décrire les habitants que croisent les Héros.



Scène 1 Poursuivis ! (le retour du turban à plume)

Le Hazar Bernan Diux a pisté la troupe et profite de leur passage dans des terres gastes pour remettre les choses au point : le Zarour sera à lui, et il veut voir les Héros fouettés devant lui. Le combat est probablement inévitable, d'autant plus qu'il a loué les services de quelques hors-la-loi, ravis de pouvoir détrousser des gens, et être payés pour le faire !

Après quelques heures ou quelques jours dans la Marche Pol Joni, ils sont suivis et peuvent s'en rendre compte : un jet d'une capacité de perception ou de chasse, contre 17W (valeur à Augmenter par l'affinité Chasse des Gargathi).

Si les Héros repèrent qu'ils sont suivis, ils peuvent tenter de semer leurs poursuivants. Cela peut se jouer avec une opposition dramatique entre une capacité de déplacement (magie comprise) et l'affinité Chasse des Gargathi. Le groupe de poursuivants dispose d'une centaine de PA : Les Gargathi plus Bernan Diux. Si les Héros ont bien réussi leur jet de perception, ils ont une certaine avance : vous pouvez représenter ça par un don supplémentaire de 10 à 30 PA...

Au contraire, s'ils ont échoué, ils aperçoivent les Gargathi d'autant plus tard : moins de PA pour les Héros.

S'ils sont encore encombrés par du bétail (probable s'ils n'ont rien acheté chez les Enstalos), le Narrateur est libre d'imposer un malus à leurs capacités...

S'ils amènent leurs poursuivants à 0 PA, ils les ont semés et Bernan Diux en mange son turban. Une patrouille Pol Joni arrive alors et vous pouvez enchaîner sur la Scène 2. S'ils perdent l'affrontement, les Gargathi et le Carmanien leur saute dessus. Ne pas oublier les malus dus au niveau de défaite de la poursuite (rien/-1/-50%/impossible d'agir) qui représentent la fatigue des Héros et de leurs montures, une chute violente avec cheville foulée, un torrent à sec pas vu, avec une vache tombée dedans et un héros accroché au bord du ravin, etc. Le combat peut commencer très mal, avec les Héros qui auront un sérieux handicap à surmonter.

Antagonistes

Hazar Bernan Diux

Comme la description précédente, avec autant de PA (ses partisans sont toujours avec lui).

Groupe de Brigands

Combat au Contact 18 A3. Initiés de Gagarth 17
Affinités : Chasse 17, Vent Hurlant 17, Pillage 17.
Nombre conseillé : entre 4 et 7.

Il est possible de laisser passer quelques échanges, et faire arriver la cavalerie Pol Joni si les choses tournent mal.

Scène 2 Here comes the cavalry !

Une petite bande de cavaliers Flèchecrinière armés jusqu'aux dents arrive : les Héros ont été vus, et quelques membres du clan viennent les interroger. S'il y a bataille au loin, ils vont venir au galop : qui ose se battre sur les terres des Pol Joni ?

Accompagnés d'un zarour, animal sacré s'il en est, les Héros n'auront aucun mal à convaincre les Pol Joni de les aider, surtout que leurs adversaires sont des Gargathi : les Pol Joni détestent ces pillards ! Il reste à prendre une autre décision : affronter encore le Hazar ou pas ? Le tuer ne devrait pas être trop difficile, mais pourrait avoir des conséquences pour les Héros. Mais le chasser ne ferait qu'envenimer son attitude...

Il n'intervient plus ensuite dans le scénario, mais le Narrateur est libre d'en faire ensuite un Grand Méchant Récurrent™.

Protagonistes

Patrouille Pol Joni (une demi-douzaine d'hommes)

Guerriers Pol Joni 3W, Chevaucher 10W,
Géographie locale 16W, Combat à Cheval (Lance A3) 5W, Combat à distance (Arc A3) 8W,
Hurlements de Guerre 19, Initiés de Finovan le Pillard 17.

Affinités : Combat 18, Mouvement 20, Pillage 17.

Scène 3 Ami-Ami avec les Pol Joni

Les Pol Joni sont prêts à amener les Héros voir Berrik Bonnepeau, mais les Héros ont tout intérêt à bien se faire voir. En fonction des relations, le Narrateur peut ajouter un petit événement ou deux pour donner la possibilité au groupe de montrer sa valeur aux Pol Joni, le combat contre Bernan Diux étant une première possibilité ("Tu te bats bien pour un piéton, étranger.")

Cette scène sert en fait à préparer les scènes suivantes, plus libres. Le narrateur doit noter si les Héros sont vus favorablement par la patrouille Pol Joni, ce qui peut les aider ensuite (par exemple, avec un +1/+2 par degré de réussite).

Ils vont aussi devoir expliquer ce qu'ils font là... Si c'est juste pour trouver Berrik, l'affaire est simple : ils seront amenés au chef du clan qui convoquera Berrik. S'ils arrivent avec des suspicions ou des preuves que les Pol Joni et

particulièrement les Flèchecrinière sont responsables de pillages magiques, l'affaire est plus grave. Non pas que simplement voler des vaches soit un crime, c'est plutôt un sport Orlanthi. Mais la mauvaise magie, par contre ...

Sympathiser avec les Pol Joni

Combat, Éloquence, Chants, Bagout, Générosité, Maîtrise de l'Équitation, etc.

Difficulté : 14 ou de la compétence Pol Joni appropriée (arc, monter à cheval, ...).

Scène 4 Chaos et arrivée mouvementée

Les Héros sont menés vers un petit camp Pol Joni, rassemblant autour d'une maigre rivière les membres de deux lignées. Il y a des chevaux entravés, du bétail éparpillé dans la plaine, et des guerriers désœuvrés qui convergent, bien armés (en Prax, on est toujours armé). Le chef du clan (Eparikondos Jamais Tombé) n'est pas présent, son camp à lui est plus loin en amont de la rivière, à 10 minutes de chevauchée. Par contre il y a Derjeben le Pilleur (hélas) et Engarna Grand-Troupeau.

En arrivant au camp mobile des Pol Joni, avant même que les Héros ne rencontrent le chef, Gunborgos crie au Chaos : certaines bêtes ont été infectées par le Chaos sans que leurs gardiens ne s'en rendent compte. L'infection est vite confirmée : observation des bêtes, appel à des adeptes d'Uralda, de Belveren ou d'Ourox. On met les bêtes à mort et les Pol Joni montrent leur reconnaissance envers Gunborgos en le laissant libre parmi leur troupeau.

Note : Si jamais il y a un Ouroxi dans le groupe, ne Narrateur doit faire discrètement pour lui des jets pour sentir le Chaos. Il verra alors comme Dunborgos que les bêtes locales ont été infectées.

Le fait de trouver du Chaos dans le clan devrait bien troubler les Pol Joni et sera un bon argument pour démasquer Derjeben. D'autant que le bétail atteint est sa propriété, ainsi que celle de ces partisans au sein du clan : le chef leur a laissé une bonne part de leurs pillages, et ils sont devenus riches.

Et le spectacle n'est pas fini : bondissant dans les airs, Gunborgos brame avoir vu sa femelle ! Il se pose au sol dans un nuage de poussière et fonce droit devant lui pour la rejoindre. Si les Héros le suivent, il leur présente Dunbarda : "N'a-t-elle pas les plus beaux pis que vous ayez jamais vu ?". Grande, forte et belle, c'est à coup sûr une vache des Dieux. Hélas, elle appartient au Pilleur, qui ne voudra pas laisser partir une aussi belle bête. Des cris et négociations devraient suivre, mais dès que Derjeben approche pour voir de quoi il retourne, Gunborgos hurle de nouveau au chaos ! Le Pilleur

était dans sa yourte en train de fumer du Hakrim et d'avoir des visions (possessions) par Inhale (voir l'encart sur l'esprit du Chaos et sur l'Hakrim). C'est encore poisseux de corruption qu'il arrive. Le zarour mugit, fulmine et charge ! La mêlée est inévitable et dure au moins quelques échanges, les Héros pouvant prendre le côté du Gunborgos tandis que le Pilleur récupère ses alliés.

Les guerriers Pol Joni vont tous monter à cheval et encercler rapidement les Héros (qui, a priori, sont à pied). De là, ils peuvent les cribler de flèches et utiliser leur étrange magie de l'Esprit, qui sera certainement une surprise pour les Héros ! Notez que si les Héros sont toujours avec des vaches, les Pol Joni ne chercheront pas à tuer les bêtes.

Antagonistes

Derjeben

Pour les caractéristiques du Pilleur, voir l'article sur le clan Flèchecrinière.

Alliés de Derjeben

Pilleurs 2W A3. Nombre à choisir en fonction des circonstances. Définir comme vous le souhaitez leurs capacités magiques : animistes et polythéistes. 22 PA par personne, sans compter d'éventuelles Augmentations.

Au Narrateur de décider combien de temps doit durer le combat. Ensuite, le chef du clan arrive ou bien Engarna Grand-Troupeau intervient. Elle est assez puissante pour pouvoir arrêter un Ouroxi (Gunborgos) dans sa rage. Elle prend sa plus puissante voix de commandement et somme les combattants de s'arrêter. Après quelque temps et de nombreuses insultes et menaces des deux côtés, Eparikondos et le reste du cercle finissent par arriver et le chef demande des explications.

Scène 5

Tapis dans la yourte

Le fait que des bêtes soient infectées poussera le chef à faire vérifier les autres : les ouroxi du clan parcourent le troupeau en fulminant et mugissant. Eparikondos convoquera le Pilleur pour le tancer d'exposer ainsi le clan au Chaos : il admire le travail du plus jeune membre du cercle, mais pas au point de laisser passer une bétise pareille.

Reste à faire le plus difficile : comprendre le rôle du Pilleur dans l'affaire et le démasquer. Notez que le chef ne voudra pas entendre parler de Berrik Bonnepeau tant que l'affaire de l'agression sur un membre du cercle n'aura pas été résolue.

Une bonne part du clan finit par se rassembler, Gunborgos attirant toujours de nombreux regards craintifs et admiratifs. L'affaire est grave. Un adepte d'Ourox, magique et puissant, béni du dieu, accuse un membre du cercle clanique de Chaos et l'attaque ! Comment prouver les dires du Zarour ? Les Héros peuvent raconter les pillages de voleurs fantômes que leur clan a subi (bien trop loin pour que ce soit normal), ainsi

que les assauts sur les Enstalos. Nul doute que d'autres clans et tribus dans la Passe ont subi des attaques du même genre. Mais s'ils n'ont rien de plus à dire, il est peu probable que le chef des Flèchecrinière chasse un membre de son cercle sans plus de raison : les Héros pourraient avoir été achetés par un rival du Pilleur au sein du clan ou même être des agents des Lunaires qui veulent semer la zizanie parmi les Pol Joni. Le Pilleur ne manquera pas de le faire remarquer.

Mais de petites choses peuvent aider les Héros : certaines de bêtes pillées sont bien de leur clan (ils ont leurs bêtes pour le prouver, qui partagent les mêmes marques). En soi, cela n'a rien de grave. Mais si le clan des Héros se trouve à deux semaines de voyage, comment expliquer que le Pilleur et ses hommes puissent partir et revenir chargés de bétail en seulement deux ou trois jours ? Il y a là une étrange magie...

Cela non plus ne serait pas suffisant pour démasquer le Pilleur. Il a une magie puissante, mais n'est-ce pas là le propre des Héros, des grands personnages de tout clan ? Reste qu'il sent le Chaos... Le chef ne peut faire confiance à Gunborgos : le Zarour peut mentir. Il convoquera donc l'Ourox du clan, déjà présent suite au problème de Chaos dans le Troupeau, mais ce dernier ne saura se prononcer (la magie d'Inhale protège le Pilleur).

Notez aussi que, comme Derjeben n'a pas conscience d'avoir suivi le Chaos, et des prodiges le forçant à dire la Vérité (selon lui) ne pourront a priori rien donner. De son point de vue, il est effectivement innocent, et pense vraiment qu'il s'agit d'une manœuvre d'un de ses ennemis : Lunaires, Praxiens, ou même d'autres membres du clan !

Trouver des alliés parmi les Pol Joni

Un préalable possible : un jet pour sentir les alliés et avoir quelques pistes de discussions possibles.

Comprendre les Gens, Politique du Clan (-3), Coutumes Orlanthi (-6), Connaissance des Lois (-8), etc.

Difficulté : 3LJ

Echec Complet : fausse impression : le Narrateur est libre de donner des malus aux Héros.

Echec : pas de renseignements.

Réussite Marginale : Engarna n'aime pas Derjeben. Les Héros savent qu'elle est de leur côté, ils ont 25 PA de plus.

Réussite Mineure : Parler de Chaos peut faire basculer Gueurk dans leur camp. Si au cours de la discussion qui suit, un échange est gagné en parlant de Chaos, Gueurk leur donne 15 PA de soutien en grognant ses encouragements. Les Héros savent aussi qu'il vaut mieux ne pas attaquer les coutumes Pol Joni, comme le pillage ou la notion de Pilleur dans un Cercle.

Réussite Majeure : Certains pilleurs au service de Derjeben semblent nerveux ou en colère. Il doit être possible de proposer au chef d'entendre d'autres personnes de son propre clan. Si la demande est faite, Eparikondos sort de sa yourte et demande si quelqu'un veut parler contre Derjeben. Un homme s'avance, qui a des doutes : il sent un peu le Chaos et il a des visions néfastes qui lui viennent d'Orlanth. Il veut parler (+30 PA).

Réussite Complète : tous les renseignements précédents, plus un bonus supplémentaire de +3 à leurs jets, car ils sentent bien comment va réagir chaque membre du cercle.

Persuasions

Aux Héros de choisir les capacités qu'ils utilisent pour accuser et se défendre. Ne pas oublier de leur donner les PA des alliés. Gunborgos est un allié qui donne encore 30 PA de plus.

Convaincre, Lois orlanthi, Coutumes orlanthi (-3), Belle voix (-5), Relation avec Finovan, Uralda ou Ourox (-5), Mythologie d'Ourox ou d'Uralda (-8), etc.

Difficulté : Derjeben + ses alliés : Attaquer oralement : 10LJ, 250 PA.

Varié la difficulté en fonction des arguments présentés : parler de chaos, de magie impossible est une bonne idée. Par contre, rien à reprocher au fait de voler des bêtes.

Si un Dundéalosi a été tué dans l'Acte II, on peut parler de Wergeld, le prix du sang qu'il faut payer pour un meurtre. Si les Héros veulent juste un Jugement des Dieux, cela sera plus facile à obtenir qu'une véritable condamnation judiciaire du Pilleur.

Table de résultats

Si les Héros sont réduits à 0 PA ou moins :

De 0 à -10 PA : Derjeben demande un combat singulier (malus pour le Héros qui répond).

De -11 à -20 PA : Derjeben demande un combat de masse (malus pour tous les Héros). Les Pol Joni sont plus nombreux.

De -21 à -30 PA : Chassés après qu'on les ait tabassés. Derjeben part en chasse.

En dessous de -30 PA : Attaqués et pillés, pour tuer. Qui sont ces étrangers qui osent insulter les Flèchecrinière ?

Si Derjeben est descendu à 0 PA ou moins :

De 0 à -10 PA : Peuvent demander un combat singulier ou de groupe (malus pour Derjeben).

De -11 à -20 PA : Wergeld (50 vaches), Derjeben n'est plus pilleur (il a trahi Finovan), mais reste dans le clan.

De -21 à -30 PA : Bon Wergeld (100 vaches) + Derjeben mis Hors-la-loi. Le Chaos est découvert et chassé de la tente.

En dessous de -30 PA : Bon Wergeld + Derjeben chassé du clan pour toujours, et même menacé de mort. Le Chaos est détruit. Gunborgos part en chasse.

Toute réussite donne lieu à la possibilité de développer des liens entre les Pol Joni et le clan des Héros.

Le chef convoque tout le monde sous sa yourte. On fait passer le chalumeau de paix et tout le monde s'assoit sur Orventili, le Tapis de Paix (cf *Thunder Rebels*, p 197), Derjeben et les Héros compris. Les héros doivent raconter leur histoire et convaincre les membres du Cercle. L'ensemble de la scène peut être jouée comme une opposition dramatique (orale).

Les membres du cercle sont partagés : certains soutiennent le Pilleur car il est du clan, d'autres sont neutres et écoutent honnêtement. Au départ, dans le Cercle, seule Engarna Grand-Troupeau est toute prête à croire les Héros.

Comment interpréter les mouvements de PA :

Perte de PA : l'un des Héros n'a plus le droit de parler car Eparikondos lui ordonne de se taire, ou un allié des Héros est offusqué de ce que les Héros disent, ou Derjeben enflamme tout le monde par sa verve, etc.

Gain de PA : un allié de Derjeben est convaincu, certains hochent la tête, même le chef est obligé d'admettre la validité de l'argument des Héros, etc.

Les attitudes des membres du cercle :

Eparikondos Jamais-Tombé : Il soutiendra Derjeben, car il le doit, mais écoutera les arguments des Héros avec impartialité. Orlanth ferait de même.

Engarna Grand-Troupeau : Alliée. N'aime pas Derjeben, mais ne le fera pas savoir. Les Héros ont 25 PA de plus que ce qu'ils pensent, mais ne le savent pas a priori.

Kost Fortevoix : "Qui ose parler contre les Pol Joni ?" (Malgré sa grande gueule, il est Neutre !)

Derjeben le Fou : Ennemi.

Gueurk Roc-Crâne : Neutre, mais peut facilement basculer, car il y a du Chaos dans l'affaire.

Filbaros Bien-Nanti : Neutre

Ne pas oublier que si les Héros ont capturé Orlanovan, ils ont un bonus de +10 à tous leurs jets pour convaincre les membres du Cercle : il leur suffit de décrire la cérémonie que tient Derjeben avec ses hommes dont leur a parlé le captif. Certains passages et chants demandés pour passer dans l'Autre Monde sont douteux et feront froncer les sourcils aux membres du cercle : qu'est-ce donc là que cette mauvaise magie qu'emploie le Pilleur ?

Scène 6 (optionnelle)

Le Jugement des Dieux

Une manière possible de régler le différent est de faire appel au Jugement des Dieux : un combat rituel entre le Pilleur et un champion (voir le jugement du Cuir dans la présentation des Pol Joni), ou bien entre deux groupes de combattants.

Notez que Derjeben est certainement capable de vaincre n'importe quel Héros en combat singulier, mais que rien n'empêche de prendre Gunborgos comme Champion ! Après tout, c'est lui le plaignant et il voudra se battre ! Certains Héros pourraient être frustrés que l'affaire se conclut par un combat auquel ils ne participent pas, vous pouvez laisser chaque champion avoir des aides (Orlanth lui-même se bat accompagné de quatre ou sept guerriers, ses "Tempêtes").

Pour le combat rituel, le sol est marqué de signes sacrés sur une grande surface, après des sacrifices à Orlanthi dans une cérémonie qui dure une demi-journée, et pendant laquelle les champions sont séparés. En fonction de la manière dont les Héros ont impressionné les Pol Joni auparavant, la magie du Lieu est plus ou moins positive envers eux ou le Pilleur : (de -5 à +5 pour les Héros ou Derjeben et ses partisans). Puis, les Héros et les Pilleurs s'affrontent.

Reprendre les caractéristiques du Pilleur et de ses partisans deux scènes plus haut.

L'ambiance est survoltée, les pilleurs sont tous à cheval, soulèvent des grands nuages de poussière, utilisent leur magie, etc. Les Pol Joni qui étaient presque sympathiques l'instant d'avant deviennent une foule hurlante et déchaînée.

En cas de défaite, c'est la mort ou la capture, avec demande de Wergeld auprès du clan des héros

En cas de victoire, le chef est convaincu et les Héros ont droit aux possessions de Derjeben : 3 points de Richesse peuvent être consolidés avec un seul Point d'Héroïsme.

La mise en scène de la lutte éventuelle pour exorciser Inhale est laissée à l'appréciation du Narrateur, pouvant être une rapide évocation, une Scène, ou même un Épisode ou courte Série d'Épisodes inventés par lui.

Le Hakrim

Le Hakrim est une drogue rare, dont se servent certains chamans broos pour voyager dans l'outremonde. Elle est confectionnée à partir des feuilles d'hakrim, une petite plante épineuse (et d'origine chaotique) de la bordure de la Désolation. Elle se consomme en inspirant la fumée, ce qui donne une terrible sensation de puissance physique et d'énergie.

Cette drogue peut être gérée comme suit : elle a deux capacités : une Puissance de 20 et une Dépendance de 5. Quand quelqu'un en consomme, la Puissance de la drogue sert à augmenter sa rapidité et son courage, ou ses capacités en voyage psychique. Après quelques doses, il faut réussir des jets contre la Dépendance, sinon le Héros gagne gratuitement une nouvelle capacité (un Défaut) "Dépendant au Hakrim", qui démarre à 12 et va augmenter d'un point à chaque fois qu'il en reprendra et ratera le jet de dépendance.

Comme tous les défauts, cette capacité peut être réduite par la dépense de Points d'Héroïsme et même annulée : cela représente l'effort que doit faire le Héros (et le joueur) pour supprimer la dépendance. Mais tant que le défaut de dépendance est là, le Narrateur peut s'en servir contre le Héros (un malus lorsqu'il est en manque par exemple).

Inhale, Esprit-Hakrim

Inhale est un esprit chaotique dont le corps n'est que fumée et les mots que tromperie. Elle prend la forme d'une vieille courbée, au corps de fumée et au visage flou. Elle apparaît comme un simple esprit naturel, liée peut-être aux nymphes des grottes et lieux sombres (cf *l'Arche d'Anaxial*, pp. 202 - 214). Quelque chose de dangereux et fourbe, certes, mais naturel. En réalité, elle est liée à l'hakrim, une drogue chaotique. Son apparence d'esprit naturel, et non-chaotique, est en fait un trait chaotique particulier à Inhale !

Inhale était initialement incarnée dans les plantes d'hakrim fumées par Derjeben, puis a été attirée par et a exacerbé son ambition délirante. Peu à peu, la fumée s'accumulant dans sa yourte, Inhale devient de plus en plus présente dans le monde Médian, et si rien n'est fait elle deviendra assez puissante pour piéger dans son monde le Pilleur (et ceux qui l'entourent) : leurs esprits y seront consommés comme fumée, et Inhale satisfera enfin à sa propre dépendance ...

En attendant, la magie d'Inhale permet au Pilleur de devenir fantomatique, composé de fumée d'hakrim au travers de laquelle les coups passent. Ce qu'il ignore, c'est qu'à chaque fois qu'il fait appel à ça, elle le corrompt un peu plus. En outre, le voyage dans la fumée d'hakrim expose hommes et bêtes à d'autres esprits chaotiques subtils (Puissance 15 à 5), qui explique la corruption partielle du troupeau.

Inhale, esprit fumée

Puissance 10, Aspirer des fumeurs d'hakrim dans le Monde Psychique, Combat psychique, Guider dans le Monde Psychique Voyager dans la fumée d'hakrim), Semi-Matérielle 18, Etouffer 10, Corrompre doucement 3, Induire un sentiment de toute-puissance 9, Fortifier 19, Trait Chaotique : Apparence d'esprit naturel 18.

Elle peut se servir de sa capacité Semi-Matérielle pour se défendre des coups. Cette capacité est en train d'augmenter petit à petit, et dès qu'elle atteindra 10, Inhale pourra détruire Dejerben et ses partisans. L'Apparence d'esprit naturel d'Inhale bénéficie d'un décalage si les capacités Détecter le Chaos ne sont pas activement engagées.

Dénouement (Scène Finale)

Si tout se termine bien, au milieu de toute cette agitation, alors que le clan crie encore au Chaos et que le chef donne des ordres à tout va tout en écoutant les Héros, arrive Berrik Bonnepeau, que les Héros peuvent enfin voir après bien des efforts.

Protagoniste

Berrik Bonnepeau

Maroquinerie 15

Il connaît le secret de la Quête Héroïque des Six Peaux Sacrées d'Uralda (ce sera au Narrateur d'en créer l'intrigue en fonction de ses besoins). Il devrait être possible de conclure un accord : les cadeaux qu'amènent les Héros sont suffisants pour qu'il se lance dans la réalisation de l'objet sacré. De plus, Berrik est prêt à retourner en Sartar (les forêts lui manquent). Les Héros peuvent proposer l'adoption dans le clan, ce qui demandera certainement d'autres négociations auprès des Pol Joni... Mais revenir avec Berrik serait une grande victoire.

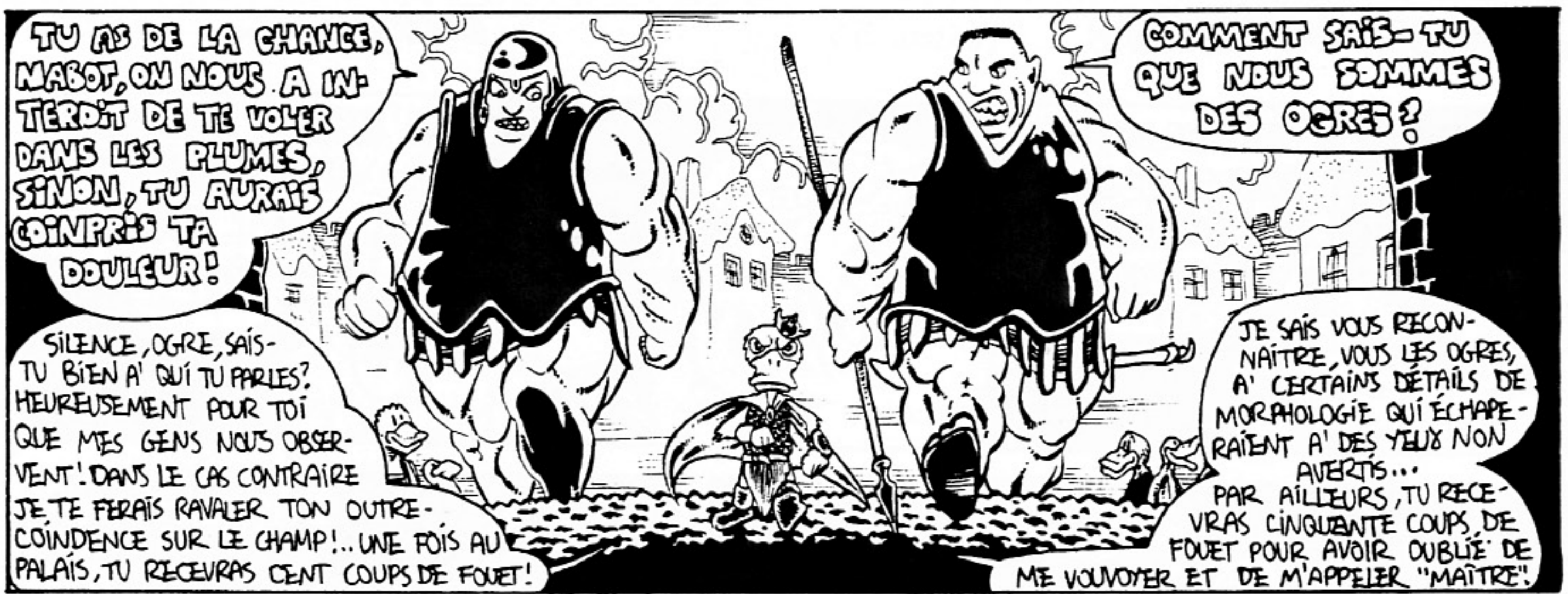
Attention, Berrik vaut de l'argent. Ses connaissances magiques et en maroquinerie sont à négocier auprès du clan. Normalement, il vaut 10 vaches, mais il est doué et les Flèchecrières en demandent 25 (et ils sont dans leur droit). Bien sûr, si les Héros ont démonté toute l'affaire de la corruption de Derjeben, le Cercle sera plus conciliant.

Récompense finale : 4 à 6 points d'Héroïsme

+2 si le Chaos est vaincu
+2 s'ils reviennent avec Berrik (ou les Six Peaux d'Uralda).
+2 s'ils reviennent plus riches qu'ils ne sont partis (c'est-à-dire s'ils négocient bien "l'achat" de Berrik).



EN ROUTE!





...ET QUELQUES MINUTES APRÈS, DANOLD EST DEVANT EUFNATIUS...

AINSI, C'EST TOI, MISÉRABLE LARVE, QUI EN VOULAIT À LA VIE
DU PLUS FORMIDABLE PALMIPÈDE AYANT JAMAIS EXISTÉ !
TE RENDS-TU BIEN COMPTE
D'ÊTRE VISCÉRAL, DU GÉNOCIDE
GÉNÉRALISÉ QUE TU VOULAIS COM-
METTRE SUR NOUS, DANOLDIER,
EMPEREUR-DIEU DE DUCKPOINT ?



(a) ET PROCHE BANQUETTE

...ET LE PIRE... LE PIRE,
C'EST LA MANIÈRE DONT TU
AS OSÉ TRAITER TON SEI-
GNEUR ET MAÎTRE, Ô TOI,
IMMONDE DÉCHET GÉLATINEUX !
LE JETER AINSI AU CACHOT AVEC
POUR SEULE EXPLICATION UN
COUP DE PIED AU CROUPE, DE
LA MÊME MANIÈRE QU'ON LE
FERAIT AVEC LE PREMIER
VA-NU-PALMES VENU !...
VERMISSEAU RAMPANT !

J'AI PÉCHÉ, Ô
PUISSANCE DÉPASSANT
MON ENTENDEMENT, MAIS TOUT
CECI N'EST QU'UN QUIPROCOIN,
JE VOUS AVAIS PRIS POUR
UN AUTRE !

N'ESSAIE - PAS
D'ARRONDIR LES
COINS, IGNOBLE RAT PUANT,
TU SERAS PUNI AINSI QUE TU
LE MÉRITES !

OUI, Ô DIVINITÉ DESCENDUE
PARMI LES LARVES QUE NOUS
SOMMES (SURTOUT MOI), PUNISSEZ
VOTRE SERVITEUR COMME IL
SE DOIT !



ÇA VA DÉJÀ
MIEUX, JE TE PUNIRAI
TOUT À L'HEURE ! POUR
L'INSTANT, JE VAIS SA-
LUER MON PEUPLE !

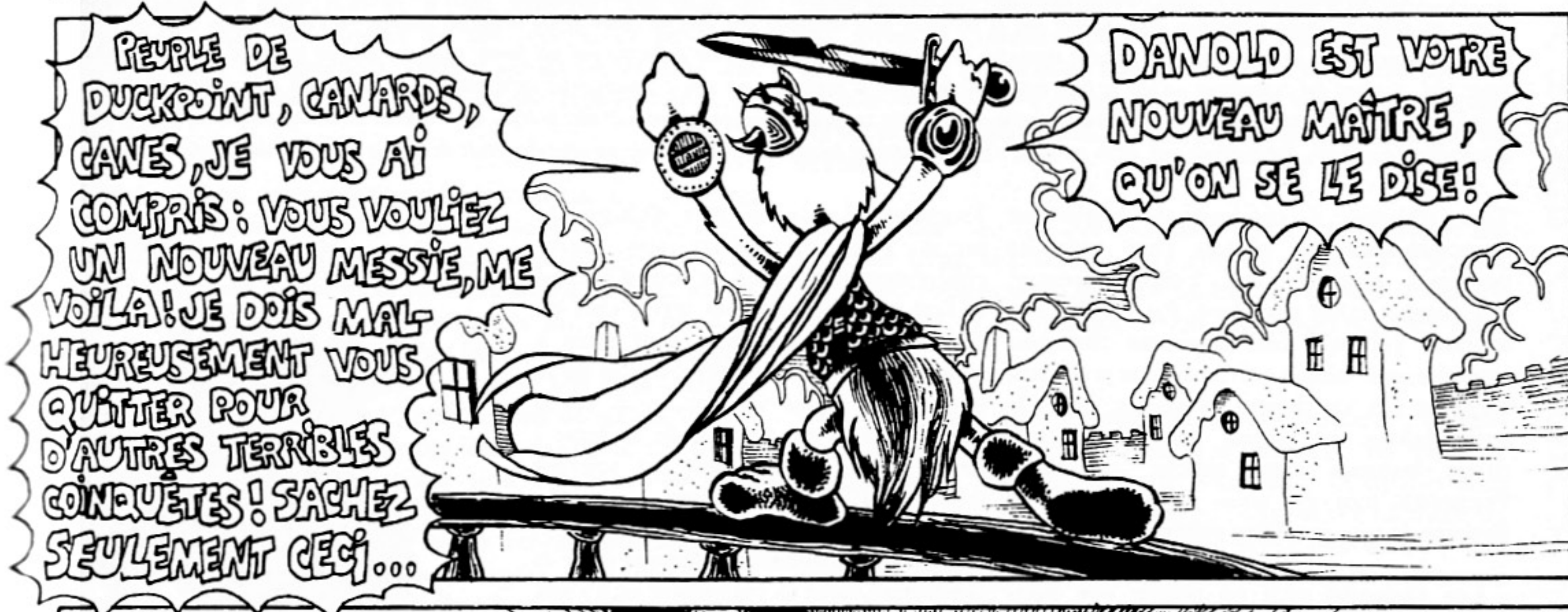
OUI, OH
GRANDEUR PARMI
LES GRANDEURS !



TU NE CROIS
PAS QUE LE PRÉTEUR
EN FAIT UN PEU
TROP ?

PEUT-ÊTRE, MAIS C'EST LE MEILLEUR
MOYEN DE SE DÉBARASSER DE CE SALE
OISEAU MÉGALOMANE, TOUT EN ÉVITANT
UNE RÉVOLUTION ! TU SAIS BIEN CE
QU'ON DIT À DUCKPOINT = ON NE
FAIT PAS D'OMELETTE SANS
CASSER DES ŒUFS !





Somme Exhaustive et Futile des Recherches, Mémoires et Visions des Érudits de l'Ambigu

Tome LXXXVIII : Alcools - Alcooliques - Excellentes Confréries - Lendemain de Fête - Ventripotents

13/20

Très chers collègues, je vous remercie d'être présents en ce jour, pour entendre le résultat provisoire de mes recherches sur un sujet qui me tient à cœur : les Alcools. Vous n'êtes pas sans ignorer que ce mémoire m'a emmenée fort loin au cours de ces dernières années, où j'ai été privé de votre chère présence. (Racléments de gorge) Je tiens aussi à remercier l'Université pour les fonds de recherche qui me furent octroyés, tout en espérant que ces résultats provisoires sauront lui convaincre qu'elle a tout intérêt de m'aider à continuer ces très passionnantes explorations. Versons dès lors douze libations à Minlister !, car sans sa constante et bienveillante aide, non moins magique qu'alcoologique, certains potages *ux* auraient inmanquablement dissout mon appareillage gastrique, appareillage qui, grâce au dieu, s'est au contraire transformé pour devenir un véritable puits de science (Rires malveillants).

Tout d'abord, il convient de remarquer l'omniprésence des alcools chez tous les peuples ... plus ou moins ... civilisés (soupir) que compte notre continent. Pas un de ceux auxquels j'ai eu à faire n'ignorait comment produire une boisson enivrante, que je me suis bien sur fait un devoir de goûter, selon la méthodologie et l'esprit scientifiques que m'ont transmis cette savante assemblée. Permettez moi de vous présenter ici un florilège de mes modestes réflexions.

- **Les Orlanthi** sont un peuple que nous connaissons tous fort bien, mais j'espère ne pas ennuyer ce noble hémicycle avec une courte étude alcoologique de nos lointains cousins du nord de la passe du Dragon.

La bière est chez eux une boisson nationale et ils en ingurgitent des litres à chacune de leurs nombreuses fêtes ; religieuses ou autres. Les Orlanthi connaissent le *houblon*, la plante sacrée de Minlister, mais loin d'eux l'idée de varier leurs bières par l'emploi des différents granulés ! Les cervoises de la passe sont plutôt aromatisées grâce à des mélanges arcanes comportant les herbes sacrées, ou encore d'autres ingrédients tels que le miel ou les baies. Chaque clan semble brasser sa propre "cervoise", au goût et à la couleur fort typiques, et dont ils sont extrêmement fiers. Elle est toujours l'œuvre d'un Héros-Brasseur mythique, fils de Minlister, ou Ancêtre Fondateur. N'allez pas préférer à haute voix la bière du clan voisin !

Le sage notera une prédominance des robes brunes dans le nord de la Passe et jusqu'en Tarsh, et des blondes dans le sud, jusqu'au Pays d'Héort. Ni blanche, ni bière de riz, ni vin d'avoine, comme nous l'avons déjà noté. Les Orlanthi de Ralios préfèrent les rousses, en accord avec leur haute vision de la Fille Guerrière d'Orlanth.

Il est à remarquer que toute douleur ou autre conséquence tragique du lendemain d'une grande consommation de bière n'est pas due à la boisson elle-même ni au brasseur, mais au mesquin Eurmal, dont on dit alors qu'il a uriné dans les verres. Au vu de l'état de certains clans au lendemain des grandes fêtes on ne peut qu'admirer l'efficacité du

Truqueur.² Les adorateurs d'Ourox, le puant Vent du Désert sont particulièrement sensibles à ce tour d'Eurmal et l'on pourrait supposer qu'un chef de clan avisé leur interdirait tout accès à cette boisson. Etrangement, aucun ne le fait et c'est même vu comme un crime que de priver un Ouroxi de sa bière ! Crime dont le châtiment est souvent infligé par l'Ouroxi lui-même...

Les Orlanthi connaissent aussi le cidre et l'hydromel, dont ils prétendent qu'il s'agit d'un secret enseigné par leur Dieu Soleil Elmal, qui prit un jour la forme du Roi Abeille et séduisit Esrola, enfantant par la même occasion Minlister et les premières boissons alcoolisées. Plus forte, cette boisson est souvent offerte aux dieux lors des cérémonies. D'autres encore disent que Minlister est le fils d'Eurmal et d'Ernalda, ou d'une autre déesse locale.

Parmi les tribus les plus civilisées ou plus montagnardes, celles qui s'étendent autour des coteaux ensoleillés de la Baie de Choralinthor pratiquent la viticulture, les cépages ayant profité de l'introduction de ces bonnes vignes occidentales avec l'arrivée des Prince-Marchands. Gloire à nos Matriarches pour avoir su promouvoir un tel commerce !

- **Les Occidentaux** sont les maîtres incontestés des vins, qu'ils soient liquoreux, secs ou même pétillants. Il m'a été donné, chers collègues, d'assister au couronnement du Roi Guilmar du lointain Royaume de Seshnéla et quelle ne fut ma surprise d'y voir servi en quantités incroyables un vin à la robe claire et au goût audacieux, pétillant mais dépourvu de toute vulgarité, plein et long en bouche, gai, léger, fruité. Doux ou Brut. Son procédé de fabrication est l'œuvre d'un Saint Vivant du nom de Dom des Rignons, mais c'est – hélas – un secret d'état bien gardé. Là encore, dans leur grande sagesse, nombreux sont les Saints qui ont donné au bon peuple les secrets de tel ou tel cépage ou procédé de vinification. On rencontre ainsi en parcourant les vallées de ce riche royaume des vins fruités et chaleureux aux robes variées et étonnantes. Certains autres religieux fabriquent une forte liqueur d'herbes aromatisées, nommée la Rokareuse. Et les alchimistes occidentaux fabriquent du verre en grande quantité, et dont ils savent former des bouteilles, que vous avez pu voir déjà sur le port de Nochet. Point de ces méchantes cruches qu'on nous impose ici !



² C'est là l'un des mythes les plus répandus pour expliquer la naissance de Minlister

- **Les Dara Happiens** ne semblent consommer que peu d'alcool. Du moins est-ce là l'impression qu'ils donnent. Mais aventurez-vous dans les bas-fonds de Raibanth, et les Hommes de Feu de Lodril vous montreront ce que c'est qu'une boisson qui arrache, si vous me passez l'expression. Les grands champs de blé et d'orge ne servent pas qu'à faire du gruau, croyez-moi bien. Les fils et filles de Lodril et de la fertile Oria sont innombrables et tous associés à une boisson. De plus, la chaleureuse amitié des paysans de ces régions ne peut que pousser le sage consciencieux à tenter de les suivre dans leur consommation effrénée. Un bon conseil, par tous les Dieux, ne le faites pas !

- **Les Lunaires**, êtres convenus et décadents, ne pouvaient oublier l'alcool dans leur quête d'une fausse liberté. Nous avons tous vu les "méditations" de leurs soldats et missionnaires : en réalité leur ivresse venue de ce mauvais alcool de grain appelé "gin", et qu'ils mélangent avec différents jus de fruits, dont l'orange, le citron, et la "tomate" (un fruit rouge d'origine supralunaire). Les Lunaires connaissent aussi le vin et la bière, et boivent les eaux de feu Dara Happiens, mais on dit que dans le Palais Céleste de leur Empereur des libations dignes des Dieux eux-mêmes ont lieu en permanence. Je n'ai pu y assister, mais croyez-moi bien que les quelques Patriciens que j'ai pu fréquenter faisaient tout pour imiter cet auguste dirigeant. Bières, vins, liqueurs de fruits exotiques, laits épicés, jus étranges de plantes inconnues ici, alcools et autres enivrants de tous les grains de ce gigantesque Empire et des quatre coins du continent, tout cela se retrouvait à leur chevet. J'ai même vu passer sous mes yeux une coupe d'argent ouvragée emplie du mythique Vin de Lune, dont les ceps ne poussent que sur l'Astre Rouge et dont il ne faut point trop en boire les nuits où la Lune est nouvelle, sous peine de folie irrémédiable. Voilà qui m'engagea à refuser même d'y goûter, contre tout précepte scientifique, de peur de ne suivre ensuite leurs visions illusoire et perdre la Vérité elle-même, elle qui me guidait et me protégeait durant ces difficiles *Nuits Lunaires* (Rires forcés³).

- **Les Praxiens**, pour le peu qu'ils m'ont permis de voir, consomment principalement le lait fermenté de leurs étranges bêtes, boisson qu'ils nomment toujours "Koumiss", quelle que soit l'insolente créature qui a produit la dite chose. Selon les tribus, vous pourrez ainsi consommer le doux koumiss des Sables jusqu'à l'infâme boisson produite par les Rhinos, dont je jure encore à ce jour qu'ils ont dû me donner leur plus mauvais échantillon. L'érudit que je cherche à devenir ne fut pas trompé lorsqu'on voulut m'offrir un peu de "koumiss bolo", mais il peut néanmoins vous assurer qu'une connaissance élargie des différentes essences de micturition n'est pas charge intellectuelle inutile pour qui souhaite vivre un peu mieux chez ces nomades.

- **Le Peuple des Oasis** sait faire de fort bonnes liqueurs à partir des maigres plantes épineuses qui poussent dans le Chapparal : alcool de dattes particulièrement et une petite liqueur de cactus (la Tadakila) qui vous requinque un Sage fatigué.

- Les sauvages sanguinaires de **Pent** ne se laissent pas facilement approcher. Mes essais pour goûter la boisson consommée par leurs ridicules hommes-esprits s'est soldée par un cuisant échec qui a bien failli me valoir la vie. Autant pour la Quête du Gai Savoir à laquelle nous nous dédions tous ! Il m'a fallu quitter Pent sans même avoir eu l'occasion de goûter la boisson que prennent leurs guerriers avant la charge. Bien dommage.

³ Allusion pédantesque à un discret recueil de chants de débauche et d'ivresse, par l'auteur des *Fleurs du Chaos*

- **Les Uz**, dont nous savons tous que c'est une race fort proche de l'Homme, connaissent très bien les boissons alcoolisées. Leur excellente constitution leur permet d'ailleurs de consommer sans effroi certaines ... choses ... qui rendraient aveugle un homme ; même quelqu'un d'aussi habitué et aussi protégé que votre serviteur. Leur boisson alcoolisée principale est la "Kro", sorte de bière obtenue à partir de sang de trollinien fermenté. ⁴ Il paraît qu'elle est bien meilleure quand on la fait à partir de toute une portée de trolliniens (un pack). J'ai pu assister à des matchs de trollball où les packs de Kro étaient bus à une vitesse qui fait craindre pour la survie de cette sous-race, en vérité je vous le dis. Ne les écoutez plus quand ils vous parlent de la Malédiction de la Matrice !

Toujours chez les Uz, des rumeurs folles circulent sur le lait sacré des Uzuz, la Maîtresse Race que nul mortel de la surface n'a jamais contemplée. Les uzko adultes eux-mêmes rêvent d'y goûter, même si l'on dit que ce lait est poison pour les races faibles.

- **Les Aldryami**, aussi étranges qu'ils nous paraissent, boivent aussi. Bien entendu, cela ne fait que renforcer ma thèse de l'omniprésence de l'alcool sur Glorantha. Omniprésence d'influence des Nœuds eumaliques et boggoliens ? La thèse est lancée. Les boissons préférées des elfes sont à base de fruits fort avancés et de divers nectars de fleurs. Leur odeur est entêtante à souhait, mais je dois bien avouer que le goût est un peu sucré pour un palais humain, sauf à diluer dans une autre boisson. Attention, les petites pestes volantes que l'on rencontre partout dans leurs bois sont aussi très avides de tous ces nectars et ont vite fait de recouvrir votre coupe. Votre modeste serviteur peut vous avouer ici une chose : c'est une fort mauvaise idée que de chercher à les écraser.

- **Les Mostali** ne sont point vivants. J'en veux pour preuve que tous mes efforts pour en voir un boire autre chose qu'une espèce d'eau huileuse sont restés vains. J'ai perdu des semaines entières à essayer d'obtenir un rendez-vous avec un quelconque de leurs chefs. Je n'ai pu observer que le portier, le seul nain que les marchands locaux disent avoir jamais vu. A-t-on déjà vu un garde en faction qui ne boit pas de temps à autre ? Et bien, ce Mostali là, rien. Pas une goutte.

- **Les Canards**, comme à leur habitude ne peuvent s'empêcher d'être ridicules. Non contents de singer toutes les coutumes de leurs voisins humains, ils ne tiennent pas l'alcool et ont été jusqu'à inventer cette chose étrange qu'ils nomment "Tourte", à base de bière diluée avec de l'eau boueuse, je vous demande un peu. Néanmoins, force est de constater que les petits malins réussissent fort bien à le vendre lors des marchés tribaux, preuve de la débrouillardise de ce peuple peu gâté par les Dieux.

J'arrêterai là mon Allocution, en remettant au Bibliothécaire le menu détail de mon exposé en simplicatum. Je vous remercie de votre attention. Des échantillons de mes trouvailles, dûment étiquetés et rassemblés par régions de production, pour le bonheur des connaisseurs, vous attendent dans la salle voisine.

Encore merci. (Applaudissements)

Allocution de présentation de Quête pour obtention du diplôme d'Adepté Questeur par Bac'chanth Bonnedescente, Directeur des Tests d'Initiation Chernan le Questeur, conservé in *Les Alcoolicubations des Héros*, Tome IV ter, Université de Lhankor Mhy, Nochet. 1621 ST

⁴ Boisson à laquelle fait allusion la célèbre chanson troll, *Khreu ! Ka khreum khreum !! Ka la ma KroKroka !*

⚡ Doh-Garzîn, le Marcheur ⚡

Factions Pol Joni et Uz

"Gloire au Grand Doh-Garzîn, le Silencieux Marcheur des Quatre Mondes !"

□ Les Sœurs de la Marche ♀ (Faction Héortienne)

Nous sommes le Clan Qui Marche, les Dagarzani, toujours en mouvement. Nous étions de la tribu Dundéalos, détruite par les Lunaires, et de la tribu Pol Joni, chassée de ses terres. Nous sommes maintenant de la tribu de Dagarzan. Nos hommes sont fiers et forts, nos femmes sages et courageuses. Dagarzan est notre héros, notre dieu. Il nous a guidé dans nos rêves, aidé à venir jusqu'ici, trouvant la paix après la guerre et la violence. Les autres Dundéalosi ont pris racine dans d'autres terres, nous seuls avons maintenant le monde entier pour tula !

Mythologie

Dagarzan est fils d'Ernalda, et petit-fils de Génert. Il inspire nos chefs. Il ordonne notre vie. Nous nous peignons la peau en ocre avec la terre qu'il foule, pour lui ressembler. Nous nous tatouons de Runes comme les siennes, pour exhiber nos exploits. Comme lui, nos femmes connaissent toutes les herbes sacrées de Prax et apportent la sagesse.

N'écoute pas ce que disent les misérables qui lui tournent autour. Ils peuvent avoir quelques secrets intéressants à partager, quelques objets que nous achetons, mais nous sommes ses seuls enfants. Nous formons un clan petit mais soudé et nous suivons les bonnes coutumes des Dundéalos. Ne regarde pas notre nombre, regarde notre force ! Nous sommes fiers et courageux et le monde entier nous respecte. Nous sommes le Clan Qui Marche et nous suivrons Dagarzan partout où il ira.

Histoire

Depuis plusieurs générations, des exilés de la tribu Dundéalos ont rejoint Prax et le Marché de Doh-Garzîn. Qu'ils soient partis pour inimitié avec le chef, crime de sang ou simple désir de découvrir le monde, ils ont fini par former un petit groupe qui a grandi au cours des décennies, devenant une petite communauté avec ses lois propres. La proximité des Pol Joni et leurs liens avec les Dundéalos ont attiré aussi des exclus de la tribu montée.

En 1618, avec la destruction de la tribu des Dundéalos, la faction a grandi d'un coup, passant d'une vingtaine de personnes à plus d'une centaine de membres, souvent aigris envers les Lunaires.

Organisation

Le culte fonctionne comme une sorte de petit clan Pol Joni migrateur, avec son bétail, ses chevaux et un cercle



clanique composé des sept membres les plus respectés, et d'un chef, le plus souvent une femme, qui prend les décisions. Le culte a toujours légèrement favorisé les femmes et la discussion au détriment des hommes et de la violence, et le plus souvent le cercle compte une majorité de femmes, résultant en une petite société légèrement féministe, sans être matriarcale.

Le culte est principalement composé de Dundéalosi et de Pol Joni de divers clans, qui adoptent les coutumes du culte en arrivant au marché, suivant les lois d'hospitalité Orlanthi. Les autres Orlanthi, hommes ou femmes, Praxiens ou Sartarites, sont toujours accueillis sans animosité dans la faction, bien que des frictions personnelles puissent rompre cette belle entente.

Dernièrement, l'arrivée des Lunaires et leur prise de contrôle du Marché a changé la donne. Alors que les Sœurs de la Marche ont continué à prêcher l'ancien mode de vie, les hommes du culte ont eu de plus en plus souvent des accrochages avec les autres factions, les Praxiens ou les Lunaires de passage. Les Sœurs ont été obligées d'accepter de nouveaux membres dans le cercle sous la pression des hommes. Alors que la tension monte, il n'est pas certain que les Sœurs pourront maintenir soudée leur petite communauté.

Mot-clé

Conditions à remplir : Être Pol Joni ou Orlanthi. Une période d'initiation d'un an sera imposée à qui n'est pas né au Marché (comme pour l'entrée dans un clan)

Capacités Physiques : Marcher sans Faiblir, Chevaucher Longuement

Capacités Mentales : Reconnaître Maladie du Bétail, Conter des Légendes, Calmer les Hommes (pour les femmes), Soutenir les Femmes (pour les hommes)

Affinité : **Migration** [Partage des Forces, Rassembler le Troupeau, Sauver une Personne à la Traîne, Sonner l'Alerte, Trouver le Chemin, Trouver de la Nourriture Pour le Bétail]

Secret : **L'Œil de Dagarzan** [Permet d'entrer dans une transe qui fait voir l'Age Vert autour de soi. Peut servir à voir les esprits et daïmons d'animaux ou de plantes qui vivent autour du Marcheur des Quatre Mondes, et à discuter avec eux. Fonctionne comme la Vision Psychique d'un chaman, mais reste un secret théiste.]

Adorateurs : Les Orlanthi du Marché. La plupart des Pol Joni et autres Orlanthi de passage participent au moins aux cérémonies publiques

Inconvénients : Ceux des Pol Joni et des Dundéalosi en général. C'est-à-dire des problèmes de voisinage avec les Praxiens et les Lunaires, mais aussi certains autres Orlanthi

Membres Notables

Mannanéa Langueagile

Si vieille que personne ne se souvient quand elle est née, Manannéa est presque aveugle et ne parle plus que par

murmures. Initiée d'Uralda et de Goultha Languedebronze, c'est elle qui dirige les Sœurs de la Marche. On dit qu'elle a toujours vécu au Marché et elle semble bien en connaître les moindres ficelles. Si les hommes et les guerrières de la faction suivent plutôt Yerlic, c'est Mannanéa que vont voir les femmes et les marchands de passage.

Derbrenna la Sage-Femme

Cette jeune femme décidée est une Adepte d'Éninta, la déesse des accouchements. Il y a quelques années, elle fut violée par des Broos en maraude. Recueillie et sauvée par les Sœurs, elle pense devoir la vie à Doh-Garzin. Elle a rejoint le Marché, suivant une prophétie de sa jeunesse qui lui avait annoncé un 'grand enfant rouge'. Les femmes la voient comme la future chef de la faction.

Yerlic Bouffebison

Immense et grande gueule, aux cheveux couleur de feu, Yerlic ne passe pas inaperçu. Adepte de Starkval, il est depuis quelques années le chef de la faction et entraîne régulièrement ses membres dans des raids et des affrontements. Il est toujours à cheval sur son immense destrier, appelé Grondement de Tonnerre en l'honneur de son dieu. Depuis qu'il est chef, il a montré une agressivité toute particulière envers le peuple Bison et a remporté de sanglantes victoires dans des raids contre des clans à coté desquels passait le Marché. Cela lui vaut son surnom et la franche inimitié de nombreux Praxiens.

Alliés externes

Les Sœurs de la Marche sont des Pol Joni, et ont donc le soutien des autres clans, tant qu'ils en respectent les lois. La plupart des Orlanthi et même certaines Praxiennes les soutiennent, plus ou moins discrètement.

Relations avec les autres factions

Auparavant correctes, bien que tendues, elles sont devenues franchement mauvaises avec les Lunaires et certains Praxiens, surtout les Sables, en partie à cause d'actions 'd'éclat' de Yerlic. Malgré cela, les Sœurs de la Marche tentent encore de préserver l'aura de paix de Doh-Garzin. Elles ont tissé de nombreux liens avec des femmes du marché, quelles que soient leurs factions ou origines. Ce réseau d'entraide féminin a beaucoup contribué à maintenir l'équilibre malgré les difficultés de voisinage. Dans de nombreux villages Orlanthi du Comté de Pavis, se trouvent aussi des femmes qui ont bénéficié de l'aide du cercle et qui aident les Sœurs en retour, en les hébergeant, les nourrissant ou en leur donnant les dernières nouvelles du coin.

Les relations avec les Praxiens traditionnels sont difficiles et le culte subit régulièrement des brimades de la part des clans qui visitent le Marché. Brimades qui entraînent bien sur des représailles et une escalade de violence...

● La Gueule Ouverte, Faction de la Nuit Y

(Faction Uz)

Un jour Borgakke Langue-de-Plomb croiser chemin de Dogarzzi et Dogarzzi comprendre Borgakke : dans ombre de Dogarzzi, échanges meilleurs, comme dans douces cavernes pays Uz. Borgakke rusé, lui bon marchand et faire bons rites Argan Argar. Découvrir Dogarzzi fils Argan Argar ! Autres Uz venir et Borgakke créer Gueule Ouverte. Uz nombreux et forts maintenant. Ugh ! Uz dominer marché !

Origine et croyances

Prax trop lumière et trop chaud quand Xentha-Nuit pas là. Mais avec Dogarzzi bons échanges possibles, même de jour. Dogarzzi puissant : lui éteindre un peu Méchante Lumière Brûlante ; lui attirer Ténèbres autour de lui ; lui donner magie et secrets, secrets des échanges, secrets de la Ténèbre ; lui trouver bonne nourriture pour Uz. Nous donner secrets pour bon prix. Uz dans Marché riches, Uz dans Marché forts. Jamais Uz faim dans Marché !

Nuit moitié du monde (rires gras). Bonne moitié, puissante moitié ! Houmainz croire eux dominer Marché mais ça idée stoupid. Quand eux pas trouver, eux venir voir Gueule Ouverte. La Ténèbre, beaucoup secrets : murmures, idées, esprits, démons ! Dans Ténèbre, tout possible, juste dire Prix.



Activités

La Gueule ouverte s'occupe et domine toutes les transactions qui ont lieu la nuit dans le Marché. En grande partie, ce sont des échanges de produits Uz (carapaces d'insecte, objets de plomb, etc). Mais une part plus sombre et criminelle existe aussi : violence, intimidations, enlèvements, agressions, esclavage et autre (Voir l'article sur le Marché la nuit). Principalement, toutes ces activités sont contrôlées par divers membres de la faction qui maintiennent leur pouvoir d'une main de plomb.

Organisation

La Faction compte quelques dizaines de membres, principalement des Uzko (trolls sombres). Deux Enlo (trolliniens) ayant passé les rites d'acceptation en font aussi partie, ainsi que quelques Morokanth, par leur affinité avec les Ténèbres. Beaucoup ne sont en fait que des gros bras, servant au transport de marchandises diverses et aux intimidations des clients ou leurs victimes. Étonnamment pour un groupe d'Uz, ce sont les mâles qui dirigent le plus souvent, certainement à cause de l'influence d'Argan Argar. L'organisation reste très floue et consiste surtout en une hiérarchie criminelle changeante en fonction de la hargne des petits nouveaux et de la dureté des anciens. La faction a quelques êtres humains comme alliés, personnages qui sont tous parfaitement ignobles.

Dogarzzi

Sous-culte d'Argan Argar

Conditions d'entrée : Être uz ou morokanth, être parrainé par un membre de la faction, être accepté par le chef

Capacités Physiques : Rester immobile, Humer la Nuit, Intimidation

Capacités Mentales : Se repérer dans le Marché, Jauger le client

Équipement : <Marchandises> (de genre douteux)

Affinité : † **Noirs Échanges** [Sentir le Besoin, Murmures des Ténèbres, Eveiller le Désir, Instiller la Peur, Main dans le Sac]

Secret : **Le Soleil Noir (La Ténèbre au cœur de la Lumière)** [Dogarzzi a montré aux Uz qui suivent sa voie que la Ténèbre est dans toute chose, même au creux de la Mort Brûlante. Les adeptes qui ont appris le secret du culte ne subissent plus l'effet du soleil ou de la lumière et peuvent manipuler la Lumière et le Feu avec des magies Uz de Ténèbre ou de Froid s'ils réussissent à vaincre la magie adverse avec leur capacité de Soleil Noir]

Personnages hors-Faction

Nynaëve

Nynaëve est une jeune femme d'une trentaine d'années, connue de tous. Son instinct maternel exacerbé l'incite en effet à se mêler de tout, et elle a son petit avis sur tous les sujets possibles. Avis qu'elle se fait un plaisir de donner, même et surtout quand on ne le lui demande pas. Elle aime particulièrement donner des ordres et faire la morale, et ne supporte pas d'être contredite. À vrai dire, elle ne supporte pas grand-chose, et sa patience est loin d'être proverbiale. À mesure que son tempérament s'échauffe, sa voix grimpe dans les aigus, son nez pointe vers le haut (manière de compenser sa petite taille), et elle tire de plus en plus frénétiquement sur la lourde tresse brune qui lui tombe sur l'épaule. À la vue de ces signaux éloquents, les habitants du marché ont pris l'habitude de courber l'échine et de se faire tout-petits, afin d'échapper au courroux de la petite femme. Cela étant, ils sont nombreux à lui vouer une tendresse et une adoration sans bornes, le dévouement de Nynaëve à la communauté étant infini. Son talent de guérisseuse et d'herboriste font dire à certains qu'il s'agit d'une ancienne initiée d'Ernalda, mais dès qu'on lui pose une question sur son passé, Nynaëve commence à s'échauffer et attrape sa tresse avec les deux mains.

Jihébor

Jihébor est l'ombre de Nynaëve. Quand la petite guérisseuse est quelque part, Jihébor est toujours là, un peu à l'écart, fumant la longue pipe qu'il transporte toujours avec lui, ou taillant avec dextérité un morceau de bois, pour en faire une flûte ou un jouet qu'il offrira à un enfant du Marché. Ceux-ci semblent d'ailleurs être les seuls à ne pas être intimidés par son crâne rasé et son visage couturé de cicatrices. Jihébor parle peu, sourit encore moins, et semble avoir adopté comme règle de vie de ne jamais répondre aux questions. Que son assurance lui vienne du sabre court qu'il porte toujours à la hanche, ou de sa foi en Doh-Garzin n'est pas tranché. Toujours est-il que son attitude nonchalante, et son regard perçant suffisent généralement à calmer les tempéraments et à apaiser les disputes. Personne, à l'exception peut-être d'un étranger, n'oserait lever la main sur Nynaëve, mais avec la présence de Jihébor dans les parages, l'idée n'effleure même pas les esprits. Même si on ne l'a jamais vu seulement dégainer son sabre, des rumeurs de troisième ou quatrième main circulent sur des imprudents qui l'auraient défié, et qu'on n'a plus jamais revus. Sur le passé de Jihébor, on ne sait rien. D'aucuns pensent que ses vêtements, son arme, et ses jambes arquées, le désignent comme un ancien cavalier, peut-être un nomade de Pent. Mais pour quelle raison alors Jihébor ne s'aventure jamais à proximité des chevaux ?

Personnages Principaux

Brat le Rusé

Assez petit pour un Uzko, Brat s'est hissé à son poste par une violence hors du commun et une absence totale de scrupules : mensonges, diffamations, attaques féroces et subtiles, rien ne l'arrête. Il dirige aujourd'hui la Gueule Ouverte en intimidant tous les autres Uz et beaucoup de marchands extérieurs qui lui versent une somme régulière pour sa 'protection'. Paranoïaque au dernier degré, toujours en éveil, il s'est fait intégrer deux esprits des Yeux dans la Nuit, dans des tatouages sur son crâne, et a donc un champ de vision de 360°, sans compter son puissant Sens Sombre. C'est lui qui contrôle les esprits des Tunnels Obscurs et les relâche toutes les nuits, les rappelant au matin (voir l'article sur le Marché la Nuit).

Jakraken Pouces-de-Bronze

Un Morokanth énorme et gras, Jakraken est un fidèle lieutenant de Brat et règne sur le marché juteux des combats de nuit. Il a vaincu à sabots nus les deux derniers prétendants : de grands Uzko qui pensaient qu'il se faisait mou. Vivant au Marché depuis des années, il en connaît tous les habitués et possède de petits renseignements sur tout le monde. Grâce aux bénéfices de ses trafics, il est bien plus riche que ne le laisse supposer son style de vie.

Jirf Pissedru

Un trollinien ayant passé les tests de valeur, il est maintenant reconnu par les Uz du marché. De ses années de trollinien il garde un sens d'humour caustique et une passion pour la cuisine à base d'excréments, qui ont constitué son ordinaire durant ses années d'enfance. Maintenant qu'il est 'grand', il consacre tout son temps à fabriquer d'étranges mixtures vendues par le Museau pour des clients en quête de sensations fortes. Les origines desdites mixtures ne sont pas toujours bonnes à révéler.

Jobguz

Jobguz est un marchand de chair fraîche. Initié de Garag Argar, un sous-culte d'Argan Argar faisant de la vente d'esclaves, il est responsable au marché du troupeau d'Hommes-Bétail et des captifs divers qu'il peut récupérer. Il fait parfois peu de différence entre les deux groupes qu'il a à sa charge. Il vend ses prises pour la viande, leur cuir ou pour leurs compétences ou de l'argent, dans le cas de praxiens vaincus. Il est connu pour avoir rôti des captifs, plutôt que de les vendre au prix dérisoires qu'on lui proposait, et offerts en festin à ses copains. Il est devenu ces dernières années un arbitre pour les échanges d'otages et les rançons qui circulent dans le marché et pense maintenant avoir atteint une richesse et une sagacité suffisantes pour renverser Brat ; dans quelque temps...

● Le marché de nuit ††

“Le Client est Roi !”

Doh-Garzin favorise les échanges, tous les échanges. La nuit, sans les limites sociales des humains, les Uz de la Gueule Ouverte sortent des ombres. Tout est autorisé, tout se vend et les barrières culturelles tombent. Pour Doh-Garzin, tout cela est naturel et bon. Pour les marchands ou les marchandises, il n'en est pas toujours de même.

Ce qui suit est une petite liste des activités du marché nocturne, organisée par thèmes. Bien sûr, personne ne donnera jamais une telle liste au nouveau venu. À lui de chercher ce qu'il veut et de le trouver. Les habitants permanents du marché connaissent bien plus de choses qu'ils ne le laissent entendre.



Lorsque le Marcheur s'arrête, Brat appelle les Frères des Tunnels Obscurs et leur fait creuser un second marché, un labyrinthe de tunnels tortueux où viennent s'installer les Uz, les morocanth et tous ceux qui ne veulent pas que leurs activités aient lieu au grand jour. Ce marché "nocturne" existe de jour comme de nuit, les marchands qu'il abrite poursuivant leurs activités dans les réconfortantes ténèbres plutôt que sous la lueur du Maudit Tueur. La nuit, ce marché souterrain sort quelque peu à l'air libre et les Uz se répandent partout, exhibant leurs marchandises ; laissant parfois entendre qu'il y a d'autres mystères et d'autres plaisirs enfouis sous les profondeurs de la terre. Les habitués trouvent rapidement ce qui les intéresse ; les petits nouveaux découvrent les yeux grands ouverts un monde caché derrière la façade d'honnêteté et de tolérance du marché de jour...

Bien des marchands étrangers ignorent tout de ces étals qu'ils ne verront jamais, et n'ont pas conscience que sous leurs pas une deuxième ville existe avec ses lois, ses quartiers, et ses places de choix dans l'Aura de Doh-Garzin. Les marchands "normaux" préfèrent, eux, fermer les yeux, et ne pas entendre les cris qui viennent parfois de sous la terre. Quant aux Lunaires, les relations sont soit très bonnes, soit exécrables. Cela dépend entièrement de la personnalité des officiels que l'on charge de la surveillance du marché, et de leur désir de ne pas se retrouver six pieds sous terre...

● Les Produits Uz



Les Uz qui dominent le marché nocturne sont avant tout des marchands d'Argan Argar et comme tels, ils recherchent des échanges honnêtes avec les races de la Surface. Leurs contacts privilégiés avec les Uz de Pierre Rouge et de Pavis leur fournissent de nombreuses marchandises exotiques.

- **Insectes géants** : Pour la boucherie, le transport ou le combat. La location est possible, avec un Mahout (conducteur) ou non.
- **Champignons géants** : Alimentaires avant tout, mais certains ont des propriétés étranges...
- **Artisanat Uz** : Carapaces d'insecte, objets de plombfèvrerie, poudres de champignon, extraits de venins d'araignées, colorants et teintures sombres (noires, grises ou rouge sombre), ...
- **Trolliniens** : Valeur (ouvriers), Combat, ou Bétail (moins chers que les insectes de boucherie). Ils sont souvent vendus par portées entières.
- **Alcools Uz** : Pour les plus téméraires. Régulièrement, au fin fond des tunnels se dressent quelques alambics où de vieux Uz distillent des liqueurs de champignon ou de jus de cochenille dont ils ont le secret.

Les Uz recherchent les objets en bronze, qu'ils ont du mal à forger. Toutes les monnaies sont acceptées, à l'exception des roues d'or des Yelmaliens (qui vont de toute façon peu au marché de nuit).

† La Violence



Les Uz organisent des combats discrets, dans des cavernes profondes ou dans de grandes tentes de cuir recouvertes de goudron, sous l'égide et la protection des marchands d'Argan Argar. L'ambiance est chaude, le public surexcité, criant et pariant à chaque nouveau combat. Cette activité rapporte énormément à la Gueule Ouverte, et Brat surveille tout, ne laissant travailler

que des gens en qui il a toute confiance. Du fait de leur popularité, les combats sont l'activité la plus connue du marché nocturne, et presque tous les habitants permanents du marché y ont assisté un jour ou l'autre.

- **Trollball** : L'équipe locale des "Sept Frères" cherche à reconquérir sa renommée d'antan...
- **Combats d'animaux** : Chiens, alynx, bêtes à sabots (étalons, bisons, impalas surexcités contre des zèbres, etc.) : les animaux sont souvent excités, ou donnés en proie à des esprits de violence et de rage. Les morts, surtout avec les chiens, sont fréquentes. La bête vaincue est dévorée.

⌘ Les Services Criminels



Ces services sont avant tout fournis aux dirigeants de la Gueule Ouverte eux-mêmes, ainsi que certaines connaissances bien choisies parmi d'autres factions du marché ; et parfois étonnamment haut placées.

- **Protection** : Quelqu'un vous ennuie, vous menace, endommage votre stock. Heureusement, la Gueule Ouverte est là ! Pour un prix modique elle est prête à assurer votre tranquillité. Attention ! Maintenant qu'on a vu à quel point le marché peut devenir violent, on ne voudrait pas circuler sans avoir payé la petite taxe de protection, n'est-ce pas ?
- **Intimidation** : Un rival ? Quelqu'un qui ne respecte pas les cours ? La Gueule Ouverte aime le libre échange, et un marché honnête. N'hésitez pas à venir nous expliquer qui vous dérange ; il changera d'avis, soyez-en sûr.
- **Enlèvement** : Des ombres discrètes, des esprits nocturnes, et quelqu'un disparaît. Comme par enchantement...

- **Combats d'animaux et d'hommes** : Volontaires ou non, des hommes descendent dans les arènes improvisées : un seul contre une meute de chiens, ou des bisons, ou même un Romal, énorme et bavant, entravé d'une chaîne de plomb qui casse au bon moment, pour la plus grande joie du public. Les vaincus sont dévorés.

- **Combats d'hommes** : Il n'y a pas de Fight Klub, annoncent les Uz. Malgré cela, les amateurs avertis peuvent venir parier sur des combats ultra-violents, où tous les coups sont permis. Uz contre Uz, Uz contre homme, tout est possible. On dit que certains combats sont truqués, que certains sont payés pour tomber avant la fin... Mais certains se font de jolies petites sommes en triomphant contre toute attente. Brat adore : ça attire d'autant plus de volontaires et de public.

- **La Chasse à l'homme** : La proie est enlevée le jour même dans le marché, droguée et laissée dans le désert. Le chasseur a droit aux armes de son choix et à des indications sur la position de la victime. La chasse commence au coucher du soleil. Si la victime court encore au lever du jour, elle est libre. Ça n'est jamais arrivé dit-on, même si pour pimenter le jeu les Uz ont parfois donné une arme à la victime.

- **Envie de sensations fortes ?** Découvrez la Courre, cette perversion des tests initiatiques de Doh-Garzin. C'est uniquement pour les volontaires ; il faut même payer ! On est lâché dans le désert, et on doit rejoindre le marché avant l'Aube. Pas de public : juste vous et les chasseurs. Parfois, le contrat stipule de petites clauses intéressantes... C'est souvent la honte sociale que l'on craigne, bien plus que la mort. Certains Coureurs tentent l'expérience plusieurs fois par an, dès que l'ennui et la richesse les fatiguent. Leur espérance de vie est courte...

- **Vol** : Vous n'avez pas pu l'avoir à un prix honnête tout à l'heure. Je comprends bien...

- **Extorsion** : de renseignements, de fonds, d'objets précis. Nos professionnels sont à votre service.

- **Torture** : Les rumeurs disent que l'un des Sept Frères est un Adepte d'Ikadz, capable de faire parler n'importe qui, même un mort. Et la vérité... ?

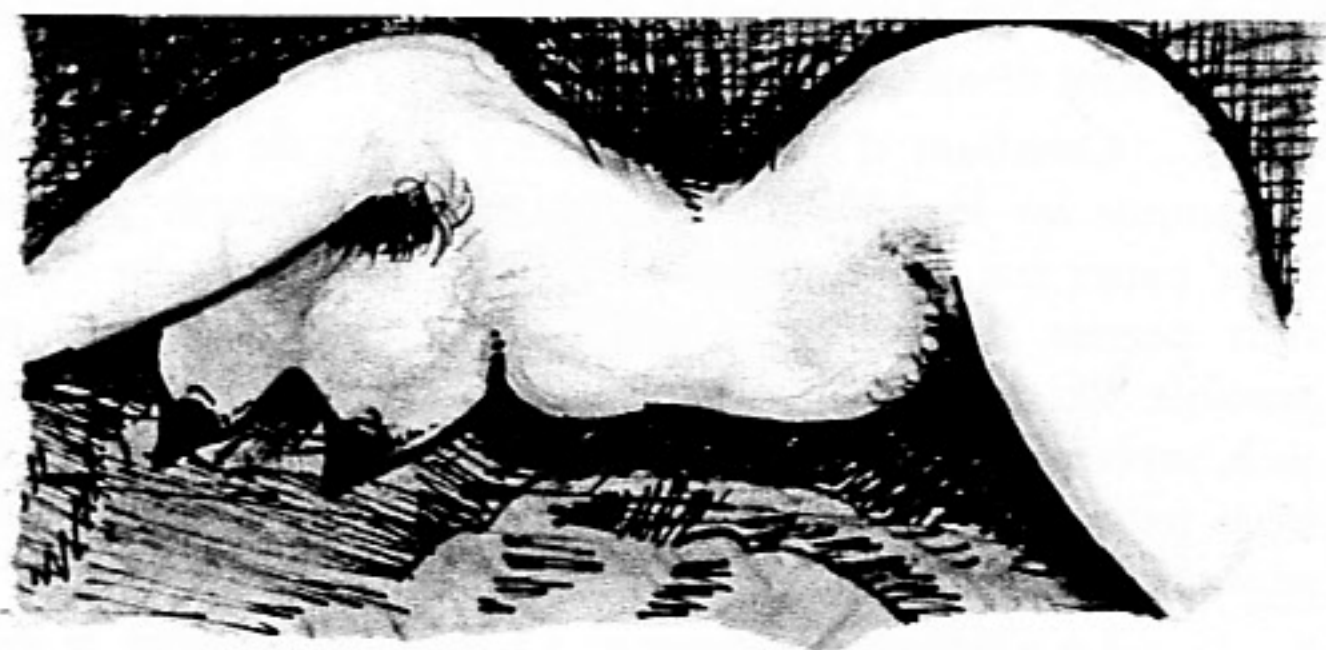
- **Assassinat** : Un rival, un gêneur ? Le prix sera élevé. S'agit-il peut-être d'impressionner, de faire peur ? Ou de maquiller cela en accident ?

- **Lieux neutres** : Discrétion, protection impeccable, abords surveillés et pas d'arme qui rentre. Parfait pour une négociation, ou des échanges d'otages. On dit que même les dirigeants des autres factions utilisent ce service, ainsi que des officiers Lunaires conciliants, voulant discuter avec des rebelles praxiens ou pavisites. Faites vite, l'aube arrive et qui sait quand Doh-Garzin voudra repartir....

- **Malédiction** : Une vieille Uz ricanante à moitié folle, ou une vieille Serdrodosa (Tradition de la Sorcière Terre) peuvent jeter sortilèges et malédictions pour vous. Pas facile à trouver ni à amadouer, mais d'autres l'ont fait. Dites-leur que vous venez de ma part. Non. Pas d'argent. C'est pas ça qui les intéresse. C'est elles qui vous expliqueront.

- **Renseignements** : Besoin de savoir ce qui se dit dans cette tente, entre vos rivaux de toujours, sûrement réunis pour causer votre perte ? Nous avons des oreilles qui traînent partout et la ténèbre entend tout.

♂ Le Sexe



Tout est possible : filles, garçons, Ulériennes, trolliniens, grands Uz en rut, morocanth, canards, tout. On a aussi toute sorte d'animaux, éveillés ou non. Tous les styles sont pratiqués : pervers ou non, en groupe ou seul, Sado-Maso, partouzes, aucun problème. On a même des Hélérites, c'est dire. C'est la partie la plus 'humaine' du marché nocturne, ces commerces ayant le plus souvent lieu à la surface. Mais de nombreuses filles ont des protecteurs Uz, qu'on ne voit d'ailleurs jamais. À part les combats, c'est l'activité qui rapporte le plus à la Gueule Ouverte, qui fait tout ce qu'elle peut pour attirer toujours de nouvelles filles au marché. Car certains clients viennent au marché uniquement pour cela...

✚ Les Sensations



- **La drogue** (avant tout, bien sur) : Plusieurs variétés circulent au marché : brumia, tabac, hakrim, gorakine, viandes mivoranes, chanvre Teshnien... Certaines sont fabriquées par les Uz eux-mêmes, à partir d'extraits de champignons ou de venins de diverses bestioles. Il y en a même qui ne peuvent être faites que dans l'aura de Doh-Garzîn. Leur prix est en conséquence, mais on est vite accroché, d'autant plus que l'effet est magique, et n'a lieu que si on en consomme au marché. De nombreuses personnes restent ainsi après leurs affaires, et finissent même ruinées plutôt que de repartir. Les conséquences sociales sont graves : violence, dépravation, vols, suicides de drogués désespérés, réveils incontrôlés de doubles psychiques, etc. Si de jour vous voyez des gens l'air perdu et hagards, il s'agit peut-être des malheureuses victimes de ces substances.

- **Orgies** : Quelques amis, quelques filles, de belles banquettes et le repas arrive : énorme, riche, gargantuesque, constitué de plats et de boissons étranges et raffinés adaptées à votre race : Uzko, houmainz, morokanth, etc. Réservé aux riches et aux connaisseurs. Les Uz sont parmi les plus grands cuisiniers de Glorantha et leur raffinement gustatif est sans comparaison. Oubliez ce que vous mangez, et laissez vous entraîner par vos sens.
- **Nourriture tabou** : Chair de bébé en sauce, viande d'animaux sacrés... Il est possible d'être délicieusement pervers. On peut même goûter des plats Uz, c'est dire. C'est une activité hautement dangereuse, de nombreux peuples locaux pouvant s'offenser de telles pratiques.
- **Alcools puissants** : tout, de la bière de cactus aux alcools Uz
- **Massages** : les plus expert(e)s sont ici
- **Bains** : vapeur, parfums, lotions...

♂ L'Argent



Il sous-tend le reste : *tout pour l'argent !*

- **Jeux, paris** : En plus des paris sur les combats ou les chasses, la plupart des habitués du marché acceptent des enjeux sur tout et n'importe quoi, parfois pour des trucs fous : nom du prochain dirigeant de Pavis ou du prochain Masque de l'Empereur Rouge ; qui va remporter la Grande Course cette année, etc.
- **Usure** : Besoin d'argent ? Donne ta belle ceinture en gage. Tu rendras l'argent avant l'Aube, ce sera pas trop cher... Si tu veux, demain soir. C'est le double. Et t'avises pas de partir avec notre fric. On a des copains Chasseurs qui attendent que ça...
- **Change** : C'est une activité peu importante, mais profitable. Ce qui se fait plutôt c'est le recel d'objets volés. Mais il arrive parfois au marché que certains soient assez désespérés pour se séparer à vil prix de leurs possessions les plus chères.



Chronique des Gwador



1620

Argrath a reçu l'étrange prophétie d'un dragonewt, et il s'avère que Férang Farosh, un survivant de l'Empire Wyrmique de Fraternité, serait le seul qui sache la lui expliquer. Cependant, Brendast, roi de la tribu des Culbréas, est venu visiter les Gwador après une razzia sur leurs terres par les Gorde, un clan de la tribu des Cinsina.

7

W

Le roi Brendast raconta qu'il a demandé aux autres clans de la tribu d'envoyer des volontaires, pour aider les Gwador dans la lutte contre les Cinsina. Quand ils lui demandèrent pourquoi il agissait ainsi, il dit qu'une grande injustice avait été perpétrée.

En effet, Brendast avait envoyé son Langue d'Or⁵ Ostig Beau-Parler négocier avec les Cinsina. C'était pour présenter la demande de wergeld de la tribu pour compensation du raid des Gorde contre les Gwador. Or, Ostig fut pris en embuscade et humilié par les Gorde. Ils lui brisèrent les dents, cassèrent les côtes, et souillèrent ses vêtements avec du lisier de porc. Mais les messagers d'Issaries ont droit de libre passage en toutes les terres. Interférer avec leur mission n'est pas seulement violer les Lois de Sartar et celles d'Héort, mais aussi celles d'Orlanth lui-même. Nul ne peut laisser une telle insulte impunie, et surtout pas un roi.

Le jour suivant, 99 hommes de la tribu arrivèrent au tula pour aider au combat. Les Culbri envoyèrent 5 huscarls et 18 lanciers. Les Barlamani 2 huscarls et 12 lanciers, les Marthiord 2 huscarls et 10 lanciers, et les Élans 3 huscarls et 9 lanciers.

Brendast annonça son intention de faire un procès aux Gorde pour leur insulte contre son Langue d'Or et de soutenir le procès des Gwador contre les Cinsina pour les tueries et incendies endurés durant le raid qu'ils avaient subi.⁶ Les Gwador aiguisèrent leurs lames. Quand le fyrd eut pénétré sur les terres Gorde, le roi exigea de voir leur Chef et de parler également au roi des Cinsina.

L'aube vit venir 80 cavaliers lunaires, conduits par Frundig le Loyal. Ils appartenaient à la soi-disante Armée Royale de Sartar : en réalité des hommes Rouges déguisés en Héortiens⁷. Frundig rappela alors à tous qu'une guerre inter-tribale irait à l'encontre des lois de Sartar, et offrit de juger la dispute.

Les deux parties se mirent d'accord pour accepter sa décision.

Brendast présenta alors son procès pour la bastonnade d'Ostig, ainsi que le procès des Gwador. Les Gorde nièrent avoir battu le Langue d'Or, mais Frundig en appela à Humakt comme garant de leur serment, qu'il révéla comme un mensonge.

Frundig écouta alors les paroles ailées des Gwador, et les abjectes inventions des Gorde. Puis il émit sa décision.

Pour le procès de Brendast, il accorda un wergeld de 20 vaches, presque cinq fois plus que le prix d'une bastonnade normale. Mais pour le procès des Gwador, il n'accorda que 10 vaches pour deux morts et trois fermes brûlées. Quelle ignominie ! C'était purement et simplement une gifle !

Avant même que Frundig n'eut pris son départ, les Gorde raillaient déjà les Gwador et promettaient de revenir bientôt. Mais Brendast empêcha les hommes du clan de s'en prendre à Frundig et leur donna son interprétation du verdict. Selon lui, l'officier avait voulu rétablir la paix entre les tribus, en n'accordant son soutien à aucun des deux clans. Ainsi la paix du royaume était assurée, tout en ouvrant la voie aux Gwador pour tirer vengeance des Gorde. En fait, cet habile petit verdict ne faisait que réalimenter la vendetta.

Les Gwador étaient furieux, mais ils savaient aussi qu'ils n'obtiendraient justice que par leurs épées et leurs lances. Les armées s'en retournèrent chez elles et les Gwador commencèrent à préparer la vengeance.

Puisque la crise était temporairement apaisée, un petit marché fit son apparition sur la route qui est sise entre les deux tulas, et des gens des deux bords s'y mêlèrent dans une vive atmosphère de fête.

Gudny, voyant combien il y avait de thanes d'armes Humakt dans le voisinage, décida de partir en Quête Héroïque pour émuler Orlanth lorsqu'il emprunta l'épée d'Humakt. Gudny et ses amis partirent dans les bois à flanc de colline pour préparer le voyage.

Gudny prit la place d'Orlanth et Noh celle d'Eurmal. Argrath était Vingkot. Kamour accepta de représenter Yelm tandis que Sigmund serait Hedkoranth et Erkenbrand Elmal. Gudny creusa un cercle et les amis accomplirent les rituels pour les ramener au Temps des Dieux.

⁵ Représentant d'Issaries.

⁶ Voir *Les Érudits de l'Ambigu* N° 2.

⁷ Probablement des Tarshites.



† Le Soleil s'immobilisa dans le ciel et s'agrandit. Le bleu du Ciel s'illumina pour devenir l'Or brillant du royaume de l'Empereur. Les plantes semblaient plus verdoyantes et tout devenait brillant. Le monde se transforma pour ressembler à ce qu'il fut durant l'Age Stagnant. Tout s'ordonna autour du cercle d'amis, et tout était tendu vers ce Globe Céleste dont les Rayons s'abattaient pesamment sur les fiers enfants d'Umath, et les écrasaient. Ils étaient dans le tula d'Orlanth, sur la montagne sacrée des dieux.

Vingkot marchait le long des murs et discutait avec Hedkorph. Soudain un tas de fumier heurte Hedkorph en plein visage. Vingkot voit un petit homme chétif s'enfuir et se met à le poursuivre. Le rattrapant, il le jette au sol, et lui donne des coups. Mais quand il regarde mieux, il s'aperçoit qu'il ne se bat qu'avec un sac de feuilles ! Puis, il reçoit à son tour un bloc de fumier en pleine gueule. Le chétif court dans l'autre direction.

Vingkot tire sa lance et avec toute la puissance des Fils d'Orlanth, attaque, et perce la hanche du fagotier⁸. Il court la récupérer : elle est enfoncée dans un sac de feuilles ! Regardant de nouveau aux alentours, il voit l'homme partir vers l'horizon, boitant, et disparaître.

Les deux font appel à Orlanth leur maître, et lui parlent de cet homme étrange. Orlanth décide qu'ils le retrouveront car quiconque sait échapper à deux de ses meilleurs guerriers doit avoir d'autres talents bien utiles. Avec les Frères du Tonnerre derrière lui et le reste de sa horde de guerre le suivant comme un essaim d'oiseaux de proie, Orlanth s'envole au dessus des terres à la recherche de l'étranger.

Mais Yelm repère l'envol du turbulent Orlanth et lui demande d'arrêter. Nul n'était censé faire ainsi car Yelm ne l'ordonnait pas ainsi. Pour seule réponse, Orlanth souffle avec insolence sur son cor de guerre et incite sa horde à voler encore plus vite et encore plus haut. Yelm déploie toute l'Autorité Impériale et commande à Orlanth de s'immobiliser, mais le dieu des Tempêtes s'en moque et continue son vol.

Orlanth voit alors une forme étendue au sol.

Atterrissant à côté de lui, il voit que c'est Grand Père. Celui-ci est immobile, et a une étrange blessure dans la poitrine. Ne bougent dans son corps ni âme, ni feu, ni souffle. Orlanth envoie un Vent dans le corps de Grand Père mais il ne bouge pas pour autant. C'est comme si la Vie elle-même était tout simplement partie de son corps, si c'était imaginable ! La horde entière est choquée ; rien comme cela n'est jamais arrivé auparavant.

⁸ Plus basse caste sociale chez les Orlanthi.

Orlanth recherche quelqu'un sachant ce qui est arrivé, et interroge de nombreux êtres et de nombreux dieux. Finalement, Orlanth rencontre Humakt : Humakt lui dit qu'Eurmali lui a donné une nouvelle épée, Mort, et que celle-ci possède le pouvoir de Tuer. C'est Humakt qui a Tué Grand Père, et celui-ci ne bougera jamais plus, car son âme a été séparée de son corps, et de manière définitive ! Orlanth s'émerveille devant la puissance de cette nouvelle arme, Mort, et voit immédiatement quelle sera l'utilité de cette nouvelle Rune dans son conflit avec Yelm... Il demande alors à son frère s'il pourra l'emprunter.

Humakt dit à Orlanth qu'il ne fera rien de bon avec Mort mais, par respect pour leur parenté, il accepte de la prêter. Orlanth le remercie, prend Mort et s'envole avec sa troupe.

La Quête des Gwador avait réussi.

Le seul inconvénient de la Quête, c'était que quelque part dans la région l'épée d'un thane d'armes Humakti avait été échangée avec celle de Gudny. Gudny pouvait voir par les marques sur la garde que cette épée n'appartenait à aucun guerrier du clan mais il n'en savait pas plus. Gudny enveloppa la garde et le fourreau dans des lanières de cuir et les Gwador retournèrent en bas.

X Il arriva qu'au cours du festival, trois personnes furent frappées du désir de rejoindre le clan des Gwador.

La première était Voydag Bèthinsdottir. Voydag était originaire du clan des Gorde, mais elle l'avait quitté lorsque son mari Illig Braies-Noires fut tué, pour s'être opposé à ce que le clan adorait le dieu étranger Yelmali. Voydag souhaitait vivement rejoindre le clan des Gwador, et les aider dans leur vendetta, et aider à occire les Gorde qu'elle haïssait. Argrath admirait tant de fierté et parla donc en sa faveur.

Voydag fut acceptée au sein des Gwador.

Pour connaître l'histoire des deux autres, il faut regarder vers le sud, et vers la maisonnée de Barlust, ce fier guerrier du clan Barlamani, Barlust l'Endurant, Barlust le Fort, Barlust le Thane besogneux qui possédait de riches terres comme juste et divine récompense de sa bien renommée vertu.

Or, Manag Pied-Agile était le second fils de ce Barlust.

Manag avait toujours été impatient de voyages et il avait, par rapport au tempérament des Barlamani, un côté violent. Ceci, il le partageait avec Vomarli Nez-Plat, qui était le fils adoptif de Barlust, et qui était semblable à Manag en toutes choses sauf pour la couleur des cheveux.

Quand le roi appela les hommes à combattre contre les Cinsina, les fils de Barlust avaient pris les armes et suivi le roi avec zèle. Barlust, lui aussi, avait rejoint la compagnie de Brendast.

Pendant le festival, Manag et Vomarli avaient rencontré Elsi Flosisdottir et Hëela Smùthsdottir, toutes deux de la maisonnée des Courre-Tempête et toutes deux de très jeunes veuves. Ils tombèrent amoureux de ces femmes et demandèrent donc à leur père de parler à Gudny en leur faveur.

Barlust se rendit alors au domaine de Gudny, pour lui souhaiter la bonne journée. Gudny se leva pour l'accueillir, le prenant par la main et le faisant s'asseoir à ses côtés avec ses fils auprès de lui. Ils parlèrent alors de choses et d'autres, longuement, car ce Barlust était un homme fin et rusé. Mais il parla enfin à Gudny de son affaire :

“J’ai un marché à faire avec toi ; mes fils souhaitent devenir tes gendres et veulent payer la dot de tes filles adoptives. Pour ma part, je n’ai pas l’intention de passer pour un pingre.”

Gudny répondit, “Je sais que tu es un grand thane mais tes fils me sont inconnus. De plus, ces femmes ne veulent pas quitter leur foyer.

- Mes fils sont plus vifs que moi, dit Barlust, et je crois qu’ils s’accommoderaient bien de vivre chez les Gwador.

- Il leur faudrait verser une bonne somme pour acquérir leur dot, car ces femmes possèdent de grandes richesses.”

Barlust souriait.

“Il n’y a pas à attendre plus longtemps pour te dire ce qu’ils apporteront. Ils auront chacun une bonne broigne, une lance bien robuste, un écu résistant et une puissante épée. Ils auront aussi un bon cheval et une selle.”

Alors ils se mirent d’accord pour le prix de quinze vaches pour chacune des deux femmes, et que les deux hommes viendraient vivre au domaine de Gudny et y travailler. Les femmes furent appelées pour leur approbation, qu’elles accordèrent. La date du mariage fut fixée pour la semaine suivante, au Jour de la Terre.

W Au jour des premiers flocons de Valind, Kazokang des Sazdorf,⁹ conduisant une troupe de marchands et menant nombre de scarabées géants chargés comme des entrepôts de marchandises ambulants, arriva au tula du clan. Il demanda de voir Gudny qui l’accueillit dans sa maison à midi. Kazokang expliqua son but, qui était de voyager vers l’ouest, y faire du commerce et livrer certains outils mostali à un homme qui habitait au village de Tink. Or, il se trouvait que cet homme était celui-là même qu’Argrath voulait voir : Férang Farosh.

En parlant, Kazokang montra aux amis des artefacts et des objets mystérieux qu’il comptait lui vendre. Il y avait un morceau de métal, long comme la main et finissant en trois pointes. Le second ressemblait à une sorte de petit couteau et avait la même taille que le premier objet, mais semblait n’avoir jamais eu de tranchant¹⁰. Il y en avait beaucoup d’autres, et tous portaient l’emblème de l’Empire Wyrmique de Fraternité.¹¹

Kazokang demanda à Gudny s’il connaissait des gens qui pourraient lui servir de guides entre leurs terres et les environs de Tink. Gudny proposa alors d’accompagner lui-même son ami dans ce voyage, en lui promettant de trouver d’autres comparses pour venir avec eux. Il n’eut pas de grande difficulté pour les trouver. Argrath, Sigmund et Kamour partirent ainsi avec Gudny et Kazokang ; même si Argrath dût obtenir l’accord du chef Kulbrast avant de prendre ce nouveau départ. Pendant ce temps, Gudny demandait à Kazokang qu’il aimerait avoir quelque artefact Mostali pour lui-même, quelque chose qui faciliterait la vie de son Rouge-fabre.¹² Kazokang promit de voir ce qu’il pourrait faire. Le groupe partit vers Jonebourg d’où partait la Route Royale. Kazokang voyageait avec deux autres Uz et sept Enlo.

⁹ Clan troll de l’est de Sartar, connu des Gwador (voir *Les Érudits de l’Ambigu* N° 1).

¹⁰ Une fourchette et un couteau de table. Il y avait aussi un moulin à thé.

¹¹ Empire des Amis des Wyrms, Empire Vouivrique de Voleurs et de Fous, “Égalité, Vouivrisme, Vérité, Fraternité !” (ou la Mort !!), Équipée Vouée à l’Universelle Fraternité, **W** ou Youffe.

¹² Un forgeron qui travaille le Bronze (Ga-Métal). Voir Gustbran dans *Les Érudits de l’Ambigu* N° 2.

Jonebourg est la seule ville de la région. Elle a près de 1.500 habitants et elle est entourée de murs de pierre hauts comme trois hommes. Elle est célèbre pour sa bibliothèque de Lhankor Mhy. Nombre de ses citoyens sont des colons et des commerçants lunaires. Les Gwador y possèdent une Maison Clanique, et c’est là que vivent les membres du clan qui visitent la ville. Cette maison sert aussi comme auberge, et rapporte au clan une pièce et demi d’argent par nuit, en accueillant des voyageurs étrangers. C’est Hamdir Dur-au-Marchandage, Issaries du Clan, qui s’occupait alors de l’établissement.

Les compagnons arrivèrent à Jonebourg, et se dirigèrent donc tout naturellement vers la Maison des Gwador. Ils furent assez choqués d’apprendre qu’il n’y avait pas de place pour eux, Hamdir l’ayant donnée en location longue durée à des hommes de garnison Lunaires. Les lois sacrées de l’hospitalité interdisaient évidemment d’éjecter quiconque, si Lunaire fût-il. Les compagnons eurent donc à chercher ailleurs que chez eux pour se loger...

L’aubergiste fut un peu rudoyé, non sans quelque interrogation. Sous l’influence d’Humakt, il dut finalement admettre la Vérité, qu’il faisait payer aux Hommes Rouges cinq pièces d’argent la nuit ! Et Gudny savait que rien de cet argent ne venait au clan...

Gudny décida de passer la soirée chez son oncle Vistol. Une fois qu’il lui eut donné les derniers potins et nouvelles de la famille et du clan, Gudny lui demanda de s’occuper au plus près des arrangements financiers entre les Occupants et la maison des Gwador. Il fallait notamment savoir quelle somme d’argent devait revenir au clan. Il évita par courtoisie de prononcer le mot “voleur” que chacun avait en tête ; car Vistol et Hamdir avaient été frères d’initiation...

Le matin fut glacial. Les compagnons reprirent leur voyage, marchant à présent vers le nord, sur la Route Royale. Ils passèrent à Gué du Danger, qui est une forteresse lunaire placée sur une île au milieu de la rivière, et le seul passage à gué à plusieurs lieues à la ronde. Il est protégé par des murs de pierre de neuf aunes¹³ et par une grande garnison lunaire.

La caravane quitta la route à cet endroit et partit vers l’ouest, dans le pays des Dinacoli. Ces derniers faisaient partie de la Confédération de Point Extrême, dirigée par Harvar Poing de fer, l’ancien maître de Nestin¹⁴. Les Gwador ne sont pas en sécurité sur les terres des Dinacoli, car ils furent les ennemis d’Harvar. Mais comme les compagnons étaient les guides d’une caravane Uz on les fit passer chemin sans obstacle.

Au delà du tula des Dinacoli, ils arrivèrent à un grand Socle de pierre. Ce Socle était couvert d’étranges marques taillées dans la masse et qui avaient la forme de Runes Dragonewts. Il était décoré en outre par une douzaine de têtes humaines, étrangement préservées dans leur chair, et empalées sur de grandes lances. Argrath raconta alors l’histoire de ces têtes.

Cette pierre était le “Socle de la Colère”. Jadis, les hommes avaient tenté de puiser l’étrange pouvoir draconique qui circulait en elle. Une armée de dragonewts sortit alors du monolithe et tua tous ces hommes. Ils y accrochèrent les têtes comme avertissement pour que nul ne cherche plus à voler leur puissance. Cette bataille eut lieu il y a six générations de cela.

¹³ Plus de quatre mètres.

¹⁴ Voir *Les Érudits de l’Ambigu* N° 2, p. 53, le missionnaire du Vent Supérieur que Gudny a vaincu et qui le sert depuis.

Argrath et Sigmund étendirent leurs manteaux au sol et s'assirent devant le Socle. Ils contemplèrent sa Nature et méditèrent sur la Puissance qu'il irradiait. Alors qu'ils étaient assis, une Lumière verte sortit du Socle et les entoura. Leurs yeux s'élargirent en Compréhension soudaine, puis se refermèrent déçus, car cette Révélation Instantanée s'évanouit aussitôt. Ils étaient emplis d'Harmonie Intérieure sans néanmoins pouvoir dire exactement ce qu'ils avaient Perçu.

Le lendemain matin, toujours froid, les compagnons firent descendre les chariots des collines. Ils voyaient le Socle du Commerçant et au loin la cité dragonewt d'Œil du Dragon.



La cité d'Œil du Dragon s'étend à plus de six lieues des deux côtés. Une étrange lumière verte émane de bâtiments qui semblent défier la logique. Toute la cité a l'air bizarre et sa perspective semble fausse.

Kazokang dit qu'il avait choisi cette route parce qu'il y avait souvent des dragonewts au Socle du Commerçant prêts à marchander avec des passants. Le groupe en repéra quelques-uns, debout sur la pierre, ainsi que trois vaches. Argrath se lança à leur rencontre avec Kazokang à ses côtés.

Les dragonewts n'avaient rien à vendre, mais l'un d'eux¹⁵ disait qu'ils avaient trouvé ces bêtes perdues et qu'ils voulaient l'aide des compagnons pour retrouver leurs propriétaires légitimes. Ce devait certainement être des hommes du clan Karandoli. Or, si les Karandoli avaient jadis été un clan de la tribu des Colymar, ils furent anéantis voici vingt générations d'hommes par le clan Varmandi, en fuyant le fyrd des Malani. Vingt générations de Varmandi étaient nées sur les anciennes terres des Karandoli depuis lors. Les compagnons décidèrent que le propriétaire de ces vaches ne pouvait être que le roi des Colymar. Ils acceptèrent donc de les prendre.

Avant la séparation des deux groupes, le porte-parole dévisagea Argrath d'un air interrogateur : *Has esté luminē del Soucle*, dit-il dans l'Ancienne Langue. *Favol'havras cunme languē forqvūē* ajouta-t-il avant de les quitter.

Les compagnons continuèrent leur route, et s'éloignèrent d'Œil du Dragon. Soudain, ils remarquèrent un grand panache de poussière venant dans leur direction depuis le côté opposé de la plaine. Une vingtaine d'oiseaux géants, les célèbres Demi-Oiseaux¹⁶ que les Dragonewts utilisent comme montures, couraient vers le convoi.

Espérant qu'ils fussent domestiqués, Argrath cria "Arrêtez !" en langue draconique. Les oiseaux confus s'arrêtèrent en dérapant et cherchèrent autour d'eux celui qui leur avait parlé. Argrath s'avança vers le plus grand, esquivant son coup de bec, aiguisé comme un rasoir. Il lui cria à nouveau d'arrêter. Le pauvre volatile chercha encore une fois le dragonewt qui lui donnait cet ordre, mais n'en vit aucun. Argrath lui ordonna de s'abaisser, puis monta sur son dos. Sigmund l'imita et à leur plus grande joie, ils maîtrisèrent très vite les animaux. Ils décidèrent de mener les autres bêtes à la cité, pensant qu'ils devaient être égarés, et repartirent vers les murailles d'Œil du Dragon. En arrivant, ils expliquèrent le tout à la sentinelle. Celle-ci, les remerciant, leur offrit les deux oiseaux qu'ils avaient maîtrisés.

¹⁵ Les compagnons remarquèrent plus tard qu'on avait chirurgicalement rattaché les deux bouts de la langue fourchue de celui qui leur parlait, qui pouvait ainsi parler la Langue des Marchands

¹⁶ Aussi appelés Æpyornis. Voir *l'Arche d'Anaxial* p. 18.

Ils rejoignirent alors le convoi, et de très joyeuse humeur. Les chevaux n'étaient pas aussi heureux.

Le groupe atteint finalement la ville de Tink. Tink avait été une grande ville minière, mais les veines de métal s'épuisèrent et la ville n'était plus que l'ombre d'elle-même. La plupart des bâtiments étaient dégradés par les intempéries, éventrés, ou à moitié brûlés. La vieille fonderie s'écroulait parmi eux. Les compagnons logèrent à l'auberge et s'amusèrent une demi-heure à contempler les efforts des garçons d'écurie de bien s'occuper tant des demi-oiseaux que des scarabées géants.

"J'engloutis Umain faire ennui !", déclara le gardien Uz.

"Nous ne causerons aucun ennui", assura Argrath.

Après avoir mandé Férag Farosh, les compagnons se regroupèrent autour de quelques cruches de bière en attendant qu'il arrive. Sigmund prit part à un jeu de dés avec deux Tarshites et s'en sortit sans le sou. Mais les Tarshites offrirent une tournée aux amis et leurs bonnes âmes furent donc bruyamment acclamées par les compagnons.

Les uns et les autres donnèrent leurs noms et celui de leur patrie. Les Tarshites levèrent les yeux lorsque Argrath donna le sien. "Ce nom est digne des plus grands présages", dirent-ils.

Ils parlèrent ensuite de la réformation du culte de Mitchuinn Hait-la-Lune sur Mont d'Hiver. Mitchuinn fut un héros de Vingkot, tué par un démon du chaos qu'on invoqua pour sauver une fille de l'Empereur. Ses enfants avaient fait de terribles serments de sang de ne jamais se reposer jusqu'à ce qu'ils aient abattu l'Empire. Et aujourd'hui encore, trois cents ans après l'événement, le culte de Mitchuinn donnait de puissantes magies pour combattre les Hommes rouges.

Ces Tarshites se nommaient Thoban et Thobia. Ils dirent à Argrath qu'il avait montré beaucoup d'imprudence en leur révélant son nom et sa lignée, mais qu'en l'occurrence il avait bien agi. Pour prouver leur loyauté, les hommes donnèrent à Argrath toute une poignée de disques d'identité lunaires, la plupart tachés encore du sang de feu leurs propriétaires. "Voilà la preuve que nous parlons vrai ! dirent-ils. Nous garderons le contact avec toi."

Ce soir-là, Férag arriva et conclut ses affaires avec Kazokang, qui avait passé sa journée à faire du commerce avec des gens de la ville. Quand ils eurent fini, Argrath essaya de saluer Férag en draconique mais le bouffon Noh le fit tomber et vomit sur ses bottes. Pendant qu'Argrath pourchassait Noh à travers la salle, Sigmund salua Férag très chaleureusement en draconique et le pria de les rejoindre, Argrath et lui, pour un verre.

Argrath parla à Férag des présages qu'il avait vus et des énigmes qu'on lui avait dites. Il demanda à Férag s'il connaissait les réponses aux énigmes et celui-ci dit qu'il accepterait d'y répondre si Argrath apportait un colis à Isildirian le Sage, chef des Mostali de la Mine des Nains. Argrath accepta.

8

08.

Kazokang devait rester quelques jours à Tink pour son commerce et les compagnons en profitèrent pour aller livrer le colis de Férag. Ils empruntèrent la Piste des Nains vers le nord, s'arrêtant à la ville de Hamand pour quérir leur chemin et manger à leur faim dans une taverne de certaine renommée. Ils se rendirent donc à la Mine des Nains le lendemain.

La Mine des Nains est un étrange complexe creusé dans un flanc de montagne. Deux statues géantes gardent l'entrée, chacune faisant plus de cent mètres de haut et portant une

hache à même mesure. D'aucuns disaient qu'elles peuvent s'animer et défendre le Maître Nain. Il y avait aussi bon nombre de mystérieux tubes creux de métal gris ; des moyens de défense, paraît-il...

Les compagnons s'approchèrent de l'entrée et y furent arrêtés par des guerriers nains : des Mostali de Fer, enchâssés des pieds à la tête d'une armure en coques de fer finement sculpté, qui visaient les compagnons avec d'étranges petits bâtons-tubes en métal. Ces nains demandèrent le motif de leur présence. Argrath dit qu'il avait un colis pour Isildirian le Sage. De sa voix mécanique, le nain demanda si l'objet avait son *CODE BARRE* et dirigea les Héros, perplexes, vers le *BUREAU D'ENREGISTREMENT*.

Dans le hall d'entrée, il y avait de nombreuses tables en granit, alignées en quadrillé, comme une sorte d'exercice militaire. Des nains au regard vide étaient assis derrière ces bureaux, écrivant sur d'énormes blocs carrés de papier grisâtre. Tout était gris, poussiéreux, et morne. Des personnes d'origines diverses étaient assises devant ces tables tandis que nombre d'autres faisaient la queue derrière. Pris d'angoisse, Argrath se tourna pour parler à un nain qui était assis près de la porte, mais le Mostali se contenta de pointer de son nez, le regard froid et méprisant, vers un panneau d'airain qu'on avait accroché au mur :

VEUILLEZ PRENDRE UN NUMÉRO

Argrath tenta de parler à nouveau au nain mais celui-ci ne réagit qu'en le regardant avec encore plus d'irritation et en pointant le même enseigne du doigt. Argrath regarda plus attentivement en direction du panneau, et il vit que dessous il y avait une sorte de caisson distributeur. Il s'approcha, prit l'un des petits morceaux de papier numérotés qu'il contenait, et se mit à fixer le vide.

Après une longue attente, le numéro sur le papier d'Argrath fut enfin appelé par l'un des Mostali. Argrath fonça vers le bureau de ce nain et lui parla du colis qu'il apportait. Le nain ne répondit même pas mais lui demanda plutôt son nom, et le nota soigneusement dans le cadre prévu à cet effet. Puis il demanda la nationalité d'Argrath, son lieu de résidence et sa profession actuelle. Argrath commençait à s'impatisser et demanda à quoi servaient toutes ces questions. Mais il s'en ensuivit de nombreuses autres, sur son affiliation religieuse par exemple, et son appartenance ou non à des sous-cultes, les noms et prénoms et dates de naissance et éventuellement de décès de ses parents, grands-parents et tous ses descendants, et cetera. Mais c'est lorsque le nain lui demanda quelle était la taille de son parapluie qu'Argrath se leva enfin et repartit.

Il s'adressa alors à un jeune homme qui entrait à peine dans la salle, lui demandant ce qui se passait ici et comment il pourrait entrer dans ce lieu. Ce jeune homme fit mine de compassion, regrettant sincèrement de ne pas être très utile, prit un numéro, et alla faire la queue. Argrath continua à se plaindre quelques minutes encore, puis il revint au bureau pour parler au nain qui lui était préposé. Le Mostali s'éclaircit la gorge d'un air agacé et pointa l'enseigne du doigt...

Quelques heures plus tard, Argrath, ayant appris que les Mostali n'avaient pas le sens de l'humour et repris tout le *PROCESSUS D'IMMATRICULATION* depuis le début (à deux reprises), fut conduit dans une petite pièce où on lui ordonna de retirer tout *MATÉRIEL ORGANIQUE DYSFONCTIONNEL* de sa personne ainsi que tout *MATÉRIEL NON ORGANIQUE*. On lui remit alors, comme vêtement, une étroite pièce de tissu blanc. Il dut plonger ses doigts dans une boîte à encre et faire l'empreinte de la main ; se mettre debout en face d'une étrange boîte cubique élevée sur un trépied et qui lança un

bref éclair de lumière aveuglante ; se coucher une heure et demi sur un lit d'airain ayant 1,20 mètres de long *POUR OBSERVATION* ; et assister à nombre de discours incompréhensibles de nains savants (et dont il était visiblement l'objet), etc., etc.

Après neuf heures environ qu'Argrath était dans la Mine des Nains, on accepta finalement de le conduire à Isildirian le Sage. Argrath se présenta et lui donna le colis. Le Mostali l'ouvrit, en lut le contenu et se caressa la barbe, réfléchissant. Puis il alla vers un échiquier posé non loin de là, bougea deux pièces, écrivit quelque chose sur une feuille, scella sa lettre, et la remit à Argrath, pour livraison à Férang Farosh.

Alors Isildirian parla à Argrath, resté bouche bée, d'une machine dans la salle, qu'il appelait *ALCH-TRANSFORMATEUR* et qui était censé affecter la magie d'une personne. Il demanda à Argrath ce qu'il ferait d'un tel dispositif. "Tuer des Lunaires", répondit-il aussitôt. Isildirian donna à Argrath un médaillon qui lui permettrait d'éviter l'enregistrement la prochaine fois qu'il viendrait à la mine, et lui donna cet avertissement :

MÉFIE TOI DES POUVOIRS DES DRAGONS : LEURS POUVOIRS SONT PROFONDS ET MYSTÉRIEUX, ET AU-DELÀ DE NOS COMPÉTENCES, MÊME À NOUS IMMORTELS.

Les compagnons revinrent alors à Tink pour retrouver Kazokang, et Argrath livra la lettre à Férang. Férang accepta alors de répondre aux questions d'Argrath sur l'énigme du dragonewt, disant qu'il n'existait qu'un seul Dragon Noir, qui était l'esclave d'Araignée-Roc, une demi-déesse Uz. Il lui donna des instructions sur la manière de demander audience avec elle ; et dit au revoir aux compagnons.



La caravane repartit et ne tourna pas bride, avant de repérer un orage bizarre dans la vallée devant eux. D'épais nuages noirs s'y entrecroquaient, des éclairs de couleurs inquiétantes y crépitaient, et ses tonnerres résonnaient à travers les collines ; Gudny dit que cet orage était étrange, et que d'après lui il ne venait pas d'Orlanth mais d'Uraïn¹⁷.

L'orage s'étendait au sol même, et les compagnons chargèrent pour le combattre. Gudny se lança sur le dos d'un grand umbroli. Un combat se déroulait entre des daïmons d'Orlanth et des Hurleurs Uraïniens. Ces derniers torturaient un groupe de huit guerriers humains. L'un des Hurleurs aperçut Gudny et commença à lui jeter ses foudres. Gudny écarta la mauvaise grêle avec une parade de son bouclier, frappa comme un tonnerre d'Orlanth, et détruisit complètement le monstre. Gudny abattit quelques autres Hurleurs, tandis que les autres compagnons se lançaient à l'assaut. Bientôt la force des Hurleurs fut brisée, et le mauvais orage se dissipa sous l'assaut des Vents Purs.

Gudny comprit que les huit guerriers étaient des hors-la-loi, car en s'approchant d'eux il vit que leurs Runes, soit tatoués sur leur peau soit frappées sur leur équipement, avaient toutes été gâtées, effacées, ou arrachées. Gudny s'adressa donc en ces termes à leur chef : " Quel genre d'hommes êtes-vous ? "

" Des sans abris errants ", répondit l'homme, non sans une touche d'arrogance provocatrice. C'était un véritable géant d'homme, et son nom était Bronn.

¹⁷ Uraïn est le Mauvais Orage. Il apparaît lorsque Orlanth est absent et que la justice a abandonné le pays. Cet orage était un très mauvais présage.

Gudny demanda d'en savoir plus et Bronn expliqua que ses hommes avaient subi les rétributions de Harvar Poing de Fer "car nous refuserons toujours de nous convertir au Vent Supérieur. Nous sommes fidèles aux lois d'Héort, de Vingkot, et d'Orlanth, et pour notre fidélité il nous a nommés Hors-la-Loi devant le plaid de notre clan. Depuis cet ignoble fait nous sommes obligés, pour honorer la Loi de ceux-là même qu'Harvar abhorre et déteste le plus, de vivre et de gagner notre pain comme des hors-la-loi, des bandits, et des Umathi."

Pour éprouver la vérité de ces dires, Gudny leur demanda un sacrifice à Orlanth. D'abord un peu choqués, ils grimperent la colline à ses côtés et étaient bientôt aux emplacements corrects. Gudny demanda à Orlanth de les bénir et d'accepter leurs âmes errantes, en cherchant un présage dans les vents et les nuages. Une bourrasque souffla sur la troupe, les nuages se déplacèrent, et le tonnerre s'abattit : l'allié de Gudny, Rôdeur des Ombres, vint ronronner contre les jambes de Bronn.

Nestin s'adressa à Bronn. Bronn et ses hommes connaissaient tous Nestin et avaient tous entendu parler de sa conversion qui avait rendu Harvar fou furieux lorsqu'il apprit la nouvelle. Nestin raconta son histoire, en disant le plus grand bien de Gudny. Six d'entre les nouveaux venus en furent si touchés qu'ils tombèrent à genoux et jurèrent de suivre Gudny jusqu'à la mort, et même au delà ! Gudny sortit son épée et ils jurèrent tous sur cette lame et prirent Humakt à témoin de leur serment. Les compagnons reprirent alors leur route.

La même nuit, Argrath fut réveillé par une forme qu'il voyait assise près du feu, et qui lui souriait. C'était l'ombre de son père.

杖

"Deviens Kodigvari", dit-il ; et disparut.

Argrath en parla avec ses compagnons, mais personne ne savait ce que c'était qu'un "Kodigvari", et la troupe retrouva enfin les terres des Gwador. Gudny souhaita bon retour à Kazokang pour le reste de son voyage et alla visiter sa maîtresse.

Argrath chercha Yorden Charrue-de-fer car nul ne rivalisait avec lui pour la connaissance des mythes d'Orlanth. Yorden raconta alors l'histoire des Kodigvari : Les Kodigvari étaient la lignée royale de Vingkot. Seuls les descendants de ce clan pouvaient devenir rois. Mais le clan de Vingkot détruisit son royaume durant la guerre civile, et les Kodigvari furent tous exterminés.

Pendant le voyage de retour, une lettre était arrivée de Vistol, l'oncle de Gudny, détaillant l'argent que Hamdir Dur-au-Marchandage gagnait sur la Maison des Gwador de Jonebourg : Quatre fois le montant normal, sachant qu'il ne partageait rien avec le clan.

Gudny rapporta la nouvelle de la tricherie de Hamdir au chef. Kulbrast était fou furieux et dit à Gudny qu'il ferait un procès à Hamdir au Plaid annuel de la semaine suivante. Gudny en fut satisfait et retourna chez lui pour ses préparations familiales aux prochaines cérémonies du Temps Sacré.

Un grand contingent de cavaliers arrivèrent sur le tula à ce moment-là, avec cinquante Lunaires du régiment de cavalerie lourde de Temple de la Cloche, cinquante du régiment de cavalerie intermédiaire de Gintory et vingt missionnaires. Leur

chef s'appelait le Seigneur Artamesh de Spol¹⁸. C'était un homme immense, presque aussi grand que Bronn. Il portait une armure rouge avec des runes profondément gravées.

Artamesh déclara qu'il était là pour assurer aux missionnaires l'accès aux gens de cette contrée et pour guérir le schisme entre les deux temples Humaktis de la région. En tant que commandant du temple de Jonebourg, il déclara que le temple de Gouffre de Mort, situé sur les terres des Gwador, était désormais sous son autorité. Orgumleide Nerfs d'Acier dit alors : "Je suis le commandant de ce temple et il ne rejoindra pas le tien." Artamesh sourit et le défia en duel dans le Gouffre pour le lendemain matin.

Artamesh avait d'autres nouvelles. Un nouveau temple des Sept Mères avait été dédié à Jonebourg ainsi qu'un temple de Dobourdune¹⁹ dans le Fort de Jarolar. Ceux qui iraient prier dans ce temple seraient exempts d'impôts pour une année. Ceux qui deviendraient initiés de ce culte seraient automatiquement nommés citoyens lunaires. Artamesh était aussi venu pour le tribut annuel du Clan.

+

Au matin, le clan descendit assister au duel dans le Gouffre de Mort. Orgumleide avança, sa grande épée dans ses mains. Artamesh l'attendait. Il était plus épais qu'Orgumleide et plus grand d'au moins une tête. Orgumleide était plus rapide et plus compétent, mais Artamesh était plus jeune et avait plus de réserves. Ils combattaient comme une paire d'alynx échangeant coup pour coup.



Au bout d'une demi-heure, Orgumleide fatiguait visiblement. Il attira Artamesh dans un piège et lui blessa la main, mais l'épée d'Artamesh passa à travers la poitrine d'Orgumleide qui s'écroula comme un bœuf sacrifié. Artamesh prit ainsi le commandement de Gouffre de Mort. Il nomma son adjoint, banda sa main et revint à Jonebourg avec sa suite.

Le Temps Sacré était arrivé pour le clan. Gudny conduisit trente garçons, avec Nestin et Bronn et ses partisans, dans les collines pour leur initiation au culte d'Orlanth. Ils revinrent trois jours plus tard, fatigués mais heureux, et Orlanth en fut fortifié. Menja Sangleplaie avait en même temps initié les jeunes vierges du clan pour leur passage à l'âge adulte et au culte d'Ernalda.

¹⁸ Une des régions de la Carmanie, dans le nord-ouest de l'Empire lunaire.

¹⁹ Les Lunaires tentent de remplacer le culte d'Orlanth par celui de ce dieu du tonnerre pélorien.

Le clan se réunit au temple dans les collines. Le tambour fit battre son rythme rapide, d'abord tout bas puis de plus en plus vivement. Six autres prêtres se tenaient avec Gudny dans le cercle, portant les masques des six vents. Un grand feu était allumé au centre d'une grande Rune des Tempêtes creusée dans le sol. Gudny invoqua la bénédiction d'Orlanth et des six vents.

“Je t'appelle, Seigneur des Six Vents ! Je t'appelle, Orlanth ! Je t'appelle, Tempête, pour recevoir nos prières et bénir notre peuple ! Nous savons que ta force est la Tempête, notre arme est ton Epée, et notre bouclier est ta Pureté !”

Les nouveaux initiés firent la danse de la Tempête, entamant une spirale vers l'intérieur du cercle.

Gudny appela : “Vent de Valind ?”

“J'arrive, froid et impitoyable”, dit le Masque de l'Hiver.

“Vent de la Montagne ?”

“Je suis là, aventureux et audacieux”, dit le Masque d'Hedkoranth.

“Vent Tueur ?”

“J'arrive, rapide, honorable et mortel”, dit le Masque de Gwador.

“Vent de la Terre ?”

“Je suis là, chaud et aimable, venu du sud”, dit le Masque de la Mère de la Terre.

“Vent d'En Haut ?”

“Je suis là, ferme et secret”, dit le Masque du Père des Sylphes.

“Vent d'En Bas ?”

“Je suis là, secret, caché et vengeur”, dit le Masque de Kolat.

“Je vous demande d'accepter nos offrandes et de nous accorder vos bénédictions”, cria Gudny. Les nuages orageux commencèrent à tonner au dessus du tula et un vent puissant vint souffler sur le tertre. Un grand éclair frappa le feu sacré et il éclata en flammes qui recouvrirent les participants d'étincelles.

De grandes ombres se formèrent au dessus des six porteurs de masques comme si les masques eux-mêmes avaient pris vie. Gudny flottait dans l'air et une grande aura l'environnait. Le tonnerre résonna de plus en plus vite et les coups de tambours ne pouvaient plus être distingués des sons de la tempête. On souffla dans les cornes de guerre pour chasser les esprits maléfiques. Six vaches, six moutons, six cochons, six poulets, six épées, six heaumes et six boucliers furent apportés et sacrifiés à Orlanth, ils furent jetés dans le feu et brûlés, leurs cendres volant vers Orlanth dans la fumée.

Orlanth fut grandement satisfait de la cérémonie.

Menja mena les rituels secrets d'Ernalda et vit de bons présages. Hilda Vachesage sacrifia un taureau à Uralda pour demander sa bénédiction sur les troupeaux. Elle marcha dans tout le tula et sacrifia une vache dans chaque enclos et demanda aux daïmons de l'aider à garder les bétails pendant la nouvelle année.

Pendant la Saison sacrée, Argrath fit sa cour à Voydag Tire-Bandage. Elle acceptait d'être son épouse s'il jurait de venger le meurtre de son ancien mari Illig et de tuer de nombreux Gorde. Argrath fit bien volontiers ce serment et ils furent donc mariés.

Kamour rapporta la plus grande quantité de proies pendant les cérémonies Odaylanes, et devint ainsi le Maître Chasseur.

Au Plaid, Kulbrast présenta son procès contre Hamdir Dur-au-Marchandage pour avoir volé le clan. Il appela comme témoins Gudny et Argrath qui témoignèrent sur serment. Kulbrast demanda qu'il soit mis Hors-la-Loi, et que sa maisonnée paye en

wergeld tout ce qu'il avait pris. Le clan fut scandalisé par la conduite d'Hamdir et accepta aussitôt. Hamdir partit avec cinq autres membres de sa famille qui refusaient l'amende. Mais Kulbrast n'autorisa pas de le mettre à mort.

Le Cercle pour l'année à venir fut ainsi constitué : Yorden fut reconduit Fermier, Menja Mère de la Terre et Hilda Mère des Troupeaux, tandis que Kamour devint le Chasseur. Lothar fut nommé Gwador et prit l'ancienne Maisonnée de Nerfs d'Acier. Sigmund fut nommé Guerrier, et il n'y eut aucun défi contre le titre du chef Kulbrast. Kulbrast nomma Argrath son Champion.

Les présages divins étaient pour la plupart menaçants. On vit des nuées Uraïni se rassembler au dessus de la cité de Boldhome et de grandes tempêtes y éclatèrent violemment. Pour toute la durée des cérémonies, les ancêtres des Gwador marchaient parmi les gens et appelaient à la vengeance contre leurs ennemis.

Le clan eut une vision du passé mythique. Leurs ancêtres s'approchèrent d'un étrange socle et en tirèrent de l'énergie. Une armée de dragonewts apparut et en tua la plupart.

Puis ils virent Orlanth conduisant ses armées contre les hordes de Wakboth. Juste avant que les armées ne se rencontrent, elles se transformèrent. Les bannières d'Orlanth étaient la tête de loup des Gwador et les forces de Wakboth étaient le Fyrd des Gorde. Une ombre maléfique trônait derrière les Gorde.

Une autre vision montrait Kero Fin désolée : mais Elmal l'illuminait, et un grand rassemblement de gens à la base de la montagne entourait un grand trône où un homme était assis. A la base du trône se trouvaient de nombreux nobles. La foule cria “Par ton sang tu règnes !” Le roi répondit : “Par votre sang je m'avance. Que nul ne renie jamais le sang des Kodigvari !”...

La dernière vision montra une immense montagne, un camp de valeureux guerriers à son sommet. Le camp sombra sous une marée de monstres du chaos. Une grande lumière fut éteinte et retirée du monde.

Gudny libéra la moitié de ses serfs, et accepta leurs serments d'amitié et d'obéissance en échange de terres.

La nouvelle année était à peine commencée que des hérauts impériaux arrivèrent à cheval en proclamant la chute de Citadelle Blanche, la dernière cité libre d'Orlanth. Ils déclamaient joyeusement la Mort d'Orlanth. “Longue vie à la Déesse !” Ils annoncèrent une année de célébrations, sans aucun impôt pour les citoyens.

Peu après, une troupe arriva au tula en déclarant qu'ils étaient de famille apparentée. Quatorze hommes, cinq guerrières et quelques anciens conduits par Daround Fléau de la Chauve-Souris demandèrent le droit de rejoindre les Gwador. Daround était issu de Hanvan le Nordique qui avait servi les rois du Pays d'Héort et s'était marié dans la tribu Volsaxi. Hanvan épousa Gess des Julanduri, dont la fille nommée Shelva donna naissance à Daround. Lui et ses gens avaient fui Citadelle Blanche et échappé aux Lunaires. Daround devait son tout nouveau surnom pour avoir survécu à la charge sauvage par laquelle on avait réussi à faire fuir la Chauve-Souris Pourpre en Outremonde ; pour quelque temps.

Le clan les accepta et ils rejoignirent la maisonnée de Gestan.

...Suite au prochain numéro.

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1

J'ai enfin retrouvé Kurtz Deux-Langues, qui vit nu au Gué du Danger et ne communique plus avec ses congénères, tentant de s'immerger dans son sujet d'études, les Dragonewt. Il prétend parler le langage des Wyrms mais ne semble que babiller diverses incohérences. Voici le seul texte que j'ai pu obtenir de lui, gravé sur une carapace de tortue, et faisant référence à des mots incompréhensibles ("dé icosaedrique" ?). Je livre aux archives de Jonebourg le texte brut.

Puisqu'il ne nous est pas donné à nous, Rêves Bornés, de nous représenter OUROBOROS, nous pouvons au moins simuler la Voie Draconique, faute de la suivre.

Voici donc une Table de Comportement Aléatoire de Draconien Inhumain. Les exemples ne sont bien sûr pas limitatifs. Lancez un dé icosaédrique :

- 1 Le Temps d'Ourobouros hors de ses gonds Le Dragonewt parle, marche ou danse à l'envers. Ne le dites pas tout de suite aux PJ, ils devineront. S'il va vraiment à rebrousse-temps, il peut faire des allusions à des faits futurs ("! uaecreb dnarg nu zerrev suov") et répondre aux questions qui ne lui ont pas encore été posées.
- 2 "Les Dieux sont des Rêves comme les autres" Il agit comme s'il était accompagné d'un Dieu avec qui il converse ou qui lui obéit comme un animal domestique. Laissez penser à un PJ qu'il s'agit de sa divinité.
- 3 Orgueil ou camouflage Il sculpte ou peint ses ongles ou ses écailles. Il peut aussi y disposer des organes divers comme des yeux de divers animaux, et déclarer être le nouveau Roi Inhumain.
- 4 L'ascète esthète Il sculpte ses dents et ses os avec des Samarin. C'est assez sanglant.
- 5 Luxure de vouivre Il se masturbe sur un lézard/un rocher/un arbre/un cours d'eau/une Klanth/un PJ.
- 6 "Je est un Autre" Il tente de saisir son ombre ou tente de la fuir. Au gré du MJ, il peut réussir à la distancer et celle-ci peut apparaître comme un petit dinosaure de ténèbres.
- 7 "Timeo dracones et dona ferentes" Il offre tout ce qu'il porte sur lui à un PJ (ce sera sans doute seulement des os et des plumes de Demi-oiseaux (Æpyornis) mais peut-être aussi des débris de coquilles indispensables à une réincarnation ?). Il peut aussi proposer quelque chose de très généreux comme une opération de la langue pour qu'elle puisse être "réparée" (fourchue).
- 8 *Et tout pour la trippe !* Il avale ou bien vomit un petit animal vivant/une pierre/etc..
- 9 Sublime sociopathie Il se met à scintiller d'une lumière bariolée et agit comme s'il était devenu intangible et invisible. C'est peu discret.
- 10 "Je suis légion" Il parle comme une assemblée de plusieurs incarnations et demande quelques secondes pour leur parler à chaque question. Parfois il semble égaré et amnésique.
- 11 Hikymisme Il agit exactement comme un animal de la région (en Sartar par exemple, il peut miauler comme un Alynx et se mettre à quatre pattes, ou encore bêler comme un mouton et suivre le PJ partout où il va ...).
- 12 Le soleil noir de la mélancolie Il tient sa tête qui semble lourde et sombre. Il énonce des prophéties sinistres et très précises aux PJ ("*Hélas, je connais votre Quête et je sais le malheur qui s'abattra sur vous, et sur ceux que vous aimez. Votre échec causera la ruine de tout ce qui vous est cher et il n'y a rien que je puisse faire, car vous ne croirez pas à mes dires*"). N'hésitez pas à rendre crédible le pessimiste avec des allusions qui-ont-vraies ("*Toi, Gudny, tu perdras tes deux bras dans deux jours, tranchés par un Broo et tu souhaiteras ta mort ce jour-là car la tribu des Gwandor brûlera par ta faute. Mais rassure-toi, tu auras le temps de voir ta femme Hilda une dernière fois, quand elle te maudira avant d'étouffer dans son sang*").
- 13 Écho des orages désirés Il joue d'une flûte d'os et aucun son ne sort. Quelques temps plus tard, une épouvantable tempête aura lieu et les PJ entendront la mélodie qu'il jouait.
- 14 Le vrai visage de Yelm/Elmal Il prétend garder la trajectoire du soleil (ou d'un autre astre si la rencontre a lieu de nuit) et marche à pas rapide vers l'occident.
- 15 *Dies irae* Il est furieux et s'acharne sur quelque chose de trivial comme un circulaire d'un fonctionnaire lunaire, une œuvre d'art ou bien un caillou qui lui a blessé le pied, qui lui paraît comme une attaque du Mal Cosmique.
- 16 Régression chthonienne Il commence à creuser le sol, se replie dans une forme fœtale et se couche dans le sol.
- 17 *Nunc est bibendum* Il se noie dans l'air. Le seul moyen de le sauver est de le jeter vite dans une rivière ou un torrent.
- 18 Complètement à la masse Il devient plus lent et ses empreintes s'enfoncent profondément comme s'il avait pris plusieurs tonnes. Sa force augmente aussi.
- 19 Soufre et Souffrances Sa chaleur augmente et il commence une sorte de combustion spontanée à laquelle il peut survivre mais en sentant fortement le brûlé.
- 20 L'Utuma Il commence une longue cérémonie où il finira par se démembrer avec son épée d'os, annihiler son actuelle enveloppe éphémère, et accomplir son itinéraire dans le cycle draconique. Du moins il l'espère...

LES ERUDITS DE L'AMBIGU

Anciens numéros disponibles !



Numéro 1

Découvrez la Tribu des Culbréa !
Rejoignez l'héroïque Clan Gwandor !
Ramenez l'Eau Vive à votre clan !
Lisez les aventures de Danold, le palmipédissime !



Numéro 2

Luttez pour sauver le grand clan Marthiord !
Admirez la grandeur du Marcheur de Prax !
Protégez votre clan des météorites !
La suite des aventures du fier et très-duveteux Danold !

Les Erudits de l'Ambigu, numéro 4

Le prochain *Érudits de l'Ambigu* sera un gros numéro sur Kéthaela et le Pays Saint.
Nous prévoyons en effet un peu moins d'une centaine de pages
de juteuses informations Gloranthiennes !



En outre, vous trouverez les articles suivants :

Le marché Praxien : suite et fin de nos articles sur Doh-Garzîn
La Porte des Morts : grand scénario ou Arlésienne ? À vous de décider ...
Chronique des Gwandor : la suite des aventures des héroïques Gwandor
Danold : Oh oui, Danold, tu es le plus beau, reviens !