



Vol. I
n° 2

Flanneries

Vol. I, n° 2

juin 2001

Couverture : Lalex (www.lalex.fr.st)

Logo Flanneries : Arkayn

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, GREYHAWK et
WORLD OF GREYHAWK sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.
Tous les personnages, noms et autres éléments originaux du décor de campagne
WORLD OF GREYHAWK sont également des marques déposées de TSR, Inc.
TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.
Sauf indications contraires, les droits d'auteurs des textes publiés dans Flanneries
appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Editorial

Un an déjà que le premier numéro de Flanneries est sorti !

A sa création, nous avons envisagé que sa publication serait trimestrielle mais force nous est de constater que la vie a ses priorités et que, malheureusement pour nous, nous devons nous investir également dans des choses moins ludiques que notre hobby préféré. La publication de Flanneries sera donc irrégulière. Nous ferons cependant tout notre possible pour que sa parution soit la plus fréquente possible.

Maintenant que cela est dit, passons au vif du sujet !

Que s'est-il passé en un an ?

Des tas de choses !

La troisième édition de D&D est sortie en anglais l'été dernier, puis en français ce printemps. Ca a été un peu laborieux ... mais on l'a eue !

Le monde de GREYHAWK a été choisi officiellement par TSR pour servir de monde standard à la troisième édition.

LIVING GREYHAWK s'est vu finalement lancé. Ekbir a été attribué à la France, la Solandie au Bénélux, et Tusmit au Québec

Suite à tous ces chamboulements, Flanneries se devait d'évoluer. Toutes les règles de DUNGEONS & DRAGONS, c'est-à-dire la 1^{ère}, la 2^{nde} et enfin la toute nouvelle 3^{ème} édition, support de LIVING GREYHAWK, sont désormais acceptées.

De nouvelles rubriques apparaissent ; notamment LIVING EKBIR. Le contenu en ici est modeste mais, Gaël Richard l'affirme : "Ce n'est qu'un début !".

Nous avons également essayé de donner un thème à ce numéro. C'est ici le druidisme. Pas moins de trois rubriques lui sont consacrées. Comme vous le remarquerez certainement, les textes présentés à ce sujet prennent en compte de nombreux éléments révélés dans le LIVING GREYHAWK Gazetteer. Étant donné le foisonnement d'informations dans cet ouvrage, cela explique peut-être pourquoi nous sommes tant en retard pour la publication ... à moins que ce ne soit encore une mauvaise farce de Ralishaz. Qui sait ?

Bien je vous laisse. Je suis certain que vous mourez d'impatience de découvrir la suite des merveilleuses aventures d'Ondi Litho !

Bienvenue en Flannesse !

Laurent DEBELLE,
Rédacteur en chef

Sommaire

La Question d'Arbonne – Greyhawk dans les grandeur nature

Patrick Mabile

Chroniques tærriennes – Les déboires d'Ondi Litho (partie 2)

Franck Mergen

Sur le chemin – Meurtres en forêt

Laurent Debelle

On dit que ... – Jérémie Volfranche, tavernier à Verbobonc

Franck Mergen

Focus – Les druides en Flannesse (partie 1)

Stéphane Tanguay

La cité des dieux – Béory

Laurent Debelle

La cité des dieux – Obad-Hai

Laurent Debelle

LIVING GREYHAWK Ekbir – Nouvelles d'Ekbir

Gaël Richard

LIVING GREYHAWK Solandie – Carte postale d'Acérérak

Thierry Maitrejean

Tærriens – Jahrin le tigre

Laurent Debelle

Dés et délires

Bruno Deleuze

La Question d'Arbonne

Greyhawk dans les Grandeur Nature

Par Patrick Mabilles (patmab@club-internet.fr)

Fantastique, tout simplement. Comment décrire autrement le GN GREYHAWK dont je vous ai parlé dans le dernier numéro ?

Le respect de l'histoire, de la géographie, de la religion, l'ambiance, tout y était ! Bon, d'accord si l'on veut être pointilleux, les Suellois n'avaient pas tous la peau claire et les yeux violets (sauf moi, grâce à des lentilles de contact colorées – cela fait vraiment étrange, mais ne se remarque pas tout de suite), et les nains étaient parfois un peu géants, mais pas trop (1,65 m au maximum), et ils étaient bien cubiques (grâce aux rembourrages où il faut pour ceux qui ne buvaient pas assez de bière).

J'ai commencé par rencontrer un groupe de Pholtus, qui m'a demandé avec zèle qui je priais, et qui ne supportait pas que je sois athée. Puis deux groupes ont commencé à s'invectiver et à se charger, normal il y a avait d'un côté Hextor et de l'autre Héronéus. Par la suite, ils se sont évités, ce n'est pas très drôle non plus de se battre tout un week-end.



ARCAN 1* : un orc vu de face



ARCAN 2* : le menhir et le fort du baron

Le baron de Blému avait établi son campement, et il fallait montrer patte blanche pour rentrer (essentiellement être noble ou dirigeant), sinon on restait à la porte. Il faut dire que le campement impressionnait : des tentes sur 50 m², le tout enclos dans des palissades en bois de 2 m de haut, avec une superbe double porte grinçante en bois.

Le terrain de jeu comprenait de l'extérieur et du donjon, en l'occurrence un réseau de grottes (des mines), plus un peu de ville, à savoir une auberge et le campement du baron de Blemu dans un fortin en bois, monté spécialement pour l'occasion. Les joueurs avaient établi leur campement aux

alentours du fortin, et plus loin dans les bois pour les disciples d'Hextor et les orques, qui s'étaient fabriqués un camp naturel avec barrières et pièges.

Au niveau des monstres, on a donc eu le droit aux traditionnels orques, aux zombies et autres morts-vivants qui accompagnaient Vecna (eh oui, il est revenu !), aux duergars dans les

mines, et même à un superbe drider ! Quand vous vous promenez dans les cavernes, et qu'à travers les brumes vous apercevez un drider qui s'avance, croyez-moi vous ne pensez pas à comment le costume a été réalisé, vous vous demandez plutôt si vous allez survivre. Heureusement à ce moment là c'était une expédition organisée qui rassemblait à peu près tous les joueurs, donc il n'y a pas eu trop de problèmes. Forcément à 60 contre 10, on gagne !

Par contre, ceux qui se sont aventurés dans les mines pendant l'après-midi n'ont pas été autant rassurés, notamment quand des duergars leur faisaient la chasse pour leur demander un droit de passage, voire les expulser carrément, ou pire ...

Parmi les intrigues, il y avait donc en toile de fond la venue de Vecna, qui pouvait être empêchée, mais difficilement. La recherche d'artéfact, notamment par la Fratrie Ecarlate, qui était là incognito comme il se doit, et dont votre serviteur faisait partie (à mon corps défendant, je ne suis pas un méchant dans l'âme), occupait une partie des joueurs. Surtout quand ils s'amusaient à piller le temple des adversaires, qui n'avaient laissé qu'un malheureux vieux prêtre pour protéger le temple.



ARCAN 3* : Evaleigh et le conseiller du baron

Il y avait également Evaleigh, sortie tout droit des livres de Gord, et qui a bien joué quand je lui en ai parlé, profitant ainsi honteusement de mes connaissances (j'ai joué l'agent double, en relation avec Gellor, qui en aurait un peu trop dit un soir de fête).

Au niveau des sortilèges, je piégeais mon livre tous les matins avec une *calligraphie illusoire* (durée 1 jour) en tant que bon mage paranoïde. Les organisateurs m'avaient fourni deux versions de mon livre de sort : une normale où figuraient les incantations, et une codée, où à la lecture, on comprend qu'une suggestion est lancée ; en l'occurrence : "Brûle ce livre !".

Pour information, les sortilèges dont je disposais, en tant que mage de niveau 5 : *écriture, lecture de la magie, lumière, mains brûlantes, protection contre les insectes* (utile contre les druides !), *sommeil, détection de l'invisibilité, localisation d'objets, soif irrésistible* (excellent pour se débarrasser d'un gêneur), *calligraphie illusoire,*

dissipation de la magie et lance de disruption, un sortilège spécial GN (un point de dégât par niveau sur 5 m en ligne droite devant le lanceur).

Bon, excusez-moi si mon récit a l'air un peu décousu, mais c'est aussi cela le GN : il se passe plein de choses partout, et on peut sauter du coq à l'âne. Par exemple discuter avec des druides autour d'un menhir où des inscriptions étaient apparues pendant la nuit, et soudainement subir une attaque de golems. Mais cela fait des souvenirs inoubliables, encore plus qu'en jeu de rôle, car on a une peur physique qu'il est très difficile de reproduire sur table.

* Toutes les photos de cet article sont la propriété d'ARCAN et ne peuvent être reproduites en-dehors de ce fanzine sans son autorisation.

Si vous voulez jouer dans Greyhawk en Grandeur-Nature, Live, ou Semi-Réel (c'est tout pareil ☺), deux adresses et dates dans ce numéro :

1) Le GN Greyhawk d'après Patrice Vilaplana.

C'est le scénariste principal du GN décrit plus haut. Le prochain sera organisé en septembre. Pour contacter Patrice : pvilapla@club-internet.fr

2) Le GN Greyhawk des Derniers de Solace.

Il s'agit d'une association qui organise des GN Greyhawk depuis des années ! Leur prochaine manifestation aura lieu les 24-26 août prochains. Pour les contacter : derndesolace@ifrance.com ou www.ifrance.com/derndesolace.

Enfin, voici le début du texte de leur fiche d'inscription :

« Le crépuscule enveloppait d'un voile pourpre l'auberge des temps glorieux, donnant presque un air accueillant à ce vieil établissement.

De grandes quantités de lierres grimpant montaient à l'assaut des murs, cachant leurs imperfections. Les fenêtres craquelées étincelaient sous la lueur du couchant, et les ombres qui s'allongeaient sur le toit cachaient les nombreuses réparations de fortune. Edifiée sur les ruines de l'antique cité d'Eldor, l'Auberge des Temps Glorieux n'était pas des plus époustouflantes mais, depuis l'avancée des forces de IUZ, les informations qu'on pouvait y recueillir étaient indispensables pour ceux qui espéraient voyager sans trop de risque dans cette partie du Flanaess. Peut être était ce pour cela que les clients se bouscuaient ce soir là ... à moins que ce ne fût la faute des nuages noirs s'amoncelant à l'est.

C'est vers elle que les deux silhouettes dirigèrent leurs pas. Enveloppées sous de grandes capes, elles s'approchèrent d'une fenêtre qui laissait filtrer une chaleureuse lumière. L'auberge était bondée. En effet, c'était l'été qu'elle recevait le plus de voyageurs : une majorité d'humains, quelques forgerons nains et une poignée d'elfes. Les ombres scrutèrent la salle d'un œil attentif détaillant un par un chacun des membres de l'établissement. Près de la porte se trouvait un comptoir, derrière lequel le tenancier s'affairait à tirer les boissons... »

Chroniques tærriennes

Les déboires d'Ondi Litho (partie 2)

Par Franck Mergen (f.mergen@axon-cable.fr)

Il y en a dix ; dix menhirs qui forment un cercle de pierre. Et au centre, il y a un autre cercle formé de dolmens en plus ou moins bon état ; quatre apparemment. Un des menhirs est tombé en se brisant le long de la colline et à son emplacement, il y a un trou. Tout est donc bien comme nous l'a dit le maire de Phlandish.

Ce trou était apparu subitement et personne ne s'y était intéressé, à ce qu'il disait – ce qui voulait dire, en langage clair, que tous avaient eu la frousse de ce truc sombre qui s'ouvre dans les entrailles de Taerre ! Mais un berger qui avait son troupeau pas loin avait, lui, disparu. Et tout indiquait qu'il avait loupé la marche et était tombé dans le trou. Bien sûr, avant de venir ici, on est allé rendre visite à la famille de ce pauvre gars, voir si c'était pas une toute autre histoire ou s'il n'y avait pas d'autres renseignements à collecter. Mais on a fait chou blanc ... sur toute la ligne. Alors nous voilà tous les quatre, Aguilar et son regard d'halluciné, Nasrim et sa mine sournoise, Azol et ses airs supérieurs et moi, debout au milieu de ce Tovag Baragu miniature à nous demander par quel bout commencer.

Je m'approche des dolmens, des menhirs. Je les examine, je les tâte, je tâche de découvrir des choses dessus mais non. Rien ! C'est de la bonne pierre bien dure, nue et sans aucune marque. Je n'arrive même pas à déterminer si elles ont été polies taillées ou si elles sont à l'état naturel. Rien ! Quant à dire de quand ça date, qui l'a fait et pour quel usage, pff ... Pas la moindre idée ! Bon, allez ! On va dire que c'est d'origine flanéenne. Ca ne mange pas de pain et au moins ça rattache l'endroit à quelque chose qu'on connaît ... J'ai un regard vers mes compagnons de route et je me rends compte, à leurs mines impavides, qu'ils n'ont pas plus de réponse que moi à la question que je me pose. Si tant est qu'ils se la soient posée eux aussi !

Je fais quelques pas en direction du trou lui-même, des fois que je serais plus heureux dans mes déductions à son propos. Mes camarades sont déjà autour, discutant semble-t-il, sur la manière de commencer l'exploration. Notre prêtre de Pélor est pour une manière directe et franche ; ce qui n'a pas l'air d'être l'avis des deux autres, plutôt partisans d'une approche plus discrète et réfléchie. Je les laisse à leurs chamailleries de gamins et j'essaie de ne plus prêter attention à leurs piailllements pour me concentrer sur l'ouverture dans le sol. Mais, apparemment, ma concentration n'est pas optimale, vu que je n'arrive à rien découvrir dessus, hormis qu'il s'agit d'un trou ! Enfin, bon ! Je vois tout de même qu'il n'a pas été creusé mais qu'il s'agit plutôt là d'un effondrement. Un peu du creux a lâché sous terre, ce qui a agrandi le trou déjà existant. Tout bêtement ! D'ailleurs ... j'aperçois quelques marches au fond.

Je reviens à mes compagnons : Nasrim est, semble-t-il, en train d'expliquer à Aguilar que la meilleure chose à faire est de nous laisser plonger discrètement dans l'obscurité, sans la moindre source de lumière, pour que notre arrivée ne soit pas précédée d'un halo visible à des dizaines de mètres alors que nous, on serait aveuglés par notre éclairage. Notre Pélorien lui rétorque que, lui, pauvre humain, est comme une chauve-souris sourde dans le noir et qu'il se

voit mal descendre là-dessous agrippé au paletot de qui le précédera, comme le premier aveugle venu. Il n'a pas tort le petit père Aguilar sur ce plan-là. Nasrim m'a l'air bloqué sur son idée qu'une compagnie entière de bêtes poilues est en embuscade en bas des marches, à attendre que des inconscients viennent se faire étripper. Il ne doit pas être toujours bien dans sa tête, le Nasrim ; ça doit être le genre de gars à faire des rêves affreux où il se retrouve poursuivi par des araignées mahousses, avec les mandibules qui claquent juste derrière son crâne et de la bave acide qui dégouline de tout ça ! Enfin, je dis que notre prêtre n'a pas tort, mais n'empêche que s'il pouvait nous claquer sa lumière éblouissante de Pélor, là, maintenant, ... ça serait mieux. Mais non ! Il se redresse, ouvre de grands yeux d'une manière un peu stupide et annonce qu'il y va, lui. Il saute dans le trou et observe autour de lui dans un silence religieux – ç'aurait été dommage autrement ! – pendant que nous, on le regarde d'en haut. Au bout de peu, il nous déclare qu'il n'y a pas le moindre danger et qu'on peut y aller. Il se met à farfouiller dans son sac et en sort une grosse bougie, une de celles qu'on trouve dans les temples. Puis il se fait un devoir de l'allumer. Une petite flamme qui ne semble pas éclairer plus loin que son visage finit par apparaître. C'est ça la lumière de Pélor ? Je risque pas de me convertir avec des démonstrations pareilles, moi ! Aguilar poste une main devant la flammèche et se met à descendre les marches. Personne d'autre ne bouge. Je crie : "Aguilar, n'y va pas tout seul, tu vas te faire étripper !" Peine perdue, la lueur finit par disparaître.

Je regarde mes deux autres compagnons. Ils sont encore plus ahuris que moi. Mais en plus, eux, ils ne semblent pas réagir à ce qu'il se passe ! Par le bouc de mes ancêtres ! Si j'avais fait preuve d'aussi peu de capacité de réaction dans mon boulot d'éclaireur alpin, j'aurais vite eu fini ma vie troué de flèches gobelines ! J'hurle aux deux paires d'oreilles pointues de se réveiller, de se bouger le popotin et je saute à mon tour dans le trou, manquant de me briser une cheville – c'est que c'est plus haut pour moi que pour Aguilar ! Les autres me suivent ... Ouf !

Je descends aussi vite que je peux les marches. J'ai l'impression de me retrouver en montagne, à sauter de rocher en rocher, tellement elles sont hautes, ces marches. Ca n'a pas dû être conçu pour des nains ou des gnomes, cet escalier. Après quelques secondes, je finis par apercevoir au loin la bougie d'Aguilar et je lui lance un "Attends-nous !" retentissant, vite étouffé par la voûte. Comme ça, s'il y a vraiment des agresseurs en bas des marches, maintenant ils savent qu'on est au moins trois ! Enfin, ça semble avoir de l'effet vu que la lueur stoppe et on finit par rattraper le prêtre, à l'entrée de ce qui semble être une salle. Du moins, c'est ce que je suppose vu que deux parois partent de chaque côté de l'ouverture par laquelle on vient d'arriver, parce que l'autre côté de la pièce, je ne le vois pas ! Non pas qu'elle soit immense au point que la lueur de la bougie ne nous permette pas de le voir. C'est qu'elle est remplie d'un brouillard verdâtre. Par réflexe, je retiens aussitôt ma respiration et me couvre le visage avec une de mes manches. Aguilar, lui, respire à pleins naseaux. Je l'observe quelques secondes, histoire de voir s'il s'écroule avec de la bave aux lèvres, raide mort. Mais non ! Il continue à bouger, il avance, même. Il n'a pas peur ! Oh ! En fait, il ne va pas bien loin. Au bout de quelques secondes, j'entends un clac ! sec, suivi d'un gros boum aux échos métalliques et la lueur de la bougie disparaît. En moi-même, je me dis que, ça y est, on est plus que trois, mais un juron me permet de constater qu'on est pas encore délivrés d'Aguilar.

Je fais quelques pas précautionneux, ma vision s'adaptant peu à peu aux ténèbres qui ont repris leur place. Finalement, ce n'est que quand je suis sur lui que j'arrive à distinguer la masse du prêtre. Il est assis le cul par terre, appuyé sur ses mains, à essayer de se remettre

debout ... Il est blessé aux jambes ou quoi ? Et puis tout à coup, je pige quand je vois la partie du sol sous ses pieds s'ouvrir brutalement puis se refermer tout aussi rapidement.

“Y a une trappe, là !” marmonne-t-il.

“Oui, j'ai bien vu !” lui dis-je. Il me prend pour un idiot ou quoi ?

Aguilar sursaute. Et alors je comprends : il est tout seul dans le noir, sa bougie éteinte, perdu quelque part, à essayer de déterminer l'emplacement de la chausse-trappe où il a failli tomber, et moi je lui cause à deux pas, comme si de rien n'était. Il y a de quoi surprendre, faut bien l'avouer ! N'empêche que sur ce coup-là, il a eu de la chance. Vu le poids qu'il fait et vu comme il est leste, il avait toutes les chances de tomber dans le premier trou venu. Pélor veillerait-il vraiment sur lui ? Tiens, ça me fait sourire rien que d'y penser !

Je repère sa bougie sans problème – vu la chaleur qu'elle dégage encore, je ne pouvais pas la rater – et la serre dans la main d'Aguilar. Pendant qu'il se démène pour essayer de la rallumer, j'examine l'emplacement du sol que j'ai vu se dérober sous ses targettes.

Mouuuuap ! Trappe classique avec des ressorts. Il y a une plaque qui sert de couvercle à la fosse et qui est maintenue par une tirette. La tirette est maintenue, elle, par un cran et au bout, il y a un ressort tendu. Une masse d'une dizaine de kilos suffit pour que le tenon du cran se soulève, libérant le ressort tendu qui fait se rétracter la tirette. La trappe s'ouvre alors et un second ressort force le couvercle dans sa position d'origine, ré-enclenchant par la même occasion tout le mécanisme. Simple et efficace ! (Par contre ami lecteur ! Si je n'ai pas été clair, il faut le dire. Je donnerai des cours particuliers de rattrapage !).

Quoi qu'il en soit, il ne me reste plus qu'à rendre tout ça inoffensif. Si j'avais accès à la partie inférieure, ça ne serait pas dur, il n'y aurait qu'à retirer le ressort de la tirette mais là ... Allez zou ! J'enfonce une paire de pointes à la bonne place ... comme ça ... voilà ! Ca ne risque plus de se déclencher. Je me juche dessus. Je ne tombe pas. Allez hop ! C'est une affaire qui roule.

Ah ! Pendant ce temps-là, Aguilar a rallumé son cierge. Tiens, les deux autres sont venus nous rejoindre. Courageux, avec ça ! Heureusement qu'ils sont là ; je ne me sentirais pas rassuré sinon ! Il y a un bref conciliabule entre eux d'où il ressort qu'ils veulent faire le tour du propriétaire avant de s'aventurer plus avant. C'est qu'il y a de l'idée dans leurs petites têtes ! Je leur conseille tout de même de me laisser passer en premier, histoire de s'assurer qu'il y a pas trop d'autres gâteries du genre de celle qui a accueilli Aguilar.

On commence par longer le mur de gauche. Enfin, on ! Je veux dire le prêtre et moi, vu que les deux autres, je les trouve un peu rétifs ... Nasrim appelle ça de la prudence, moi je veux bien. Mais si attendre de voir si ses petits camarades vont se faire cogner sur le coin du nez c'est être prudent, alors tous les gobelins le sont ! La première chose qu'on découvre est un passage qui part de la pièce – enfin, qui semble partir de la pièce, parce que, avec ce damné brouillard vert, c'est dur de dire si on est encore dans la même pièce ! On s'engage précautionneusement dans le couloir mais on ne va pas loin. C'est bouché par un tas de fils fins et collants comme ceux que produisent les araignées. Mais quand je constate la taille des fils et que je m'imagine proportionnellement la taille de la bête qui les a produits, je n'ai finalement plus très envie de continuer dans cette direction. Aguilar non plus, apparemment. On retourne donc dans la pièce principale, toujours moi devant, et on continue à longer le mur. Tiens ! Bizarre ! Il y a comme une odeur désagréable qui flotte dans l'air. On dirait... Aaaaaah !

Abruti, abruti : je suis un abruti ! Plutôt que de me concentrer sur mon odorat, j'aurais mieux fait de regarder où je mettais les pieds : ça m'aurait évité cette chute ... "simple et efficace" que je disais tout à l'heure à propos de la trappe, hein ? Et ben oui, ça, pour l'être, ça l'est ! Et moi, je tombe dans la première qui se présente. Je dois avoir un ancêtre nain, c'est pas possible autrement ! Bon. En tous cas, je ne suis pas tombé de bien haut – enfin, je n'ai pas l'impression. Je me demande même si je me serais fait mal s'il n'y avait pas eu ces saletés de pieux dressés au fond de la fosse. Enfin, je vous rassure, je ne me suis pas empalé – sinon j'aurais pas l'honneur de vous raconter tout ça – mais ça a quand même un peu déchiré mes vêtements et la peau qu'il y avait dessous. Je saigne un peu, quoi. En attendant, je l'ai trouvée, la source de la drôle d'odeur que je reniflais tout à l'heure avec mon long nez. Je ne suis pas seul au fond du trou ... Il n'y a pas qu'un corps. C'est ça que je voulais dire. Il y a un macchabée là, à côté de moi. Empalé lui. Et vu comment il fouette, il doit être là depuis quelques temps ! Je crois bien qu'on a retrouvé le porté disparu ...

Là-haut, la trappe se baisse et je vois apparaître les deux panards d'Aguilar. Pas vrai ! Il a compris ce qui m'était arrivé ! On arrête pas le progrès ... Soudain, j'entends des bruits étouffés, un cri semble-t-il, et la trappe se referme. Me revoilà tout seul avec mon nouveau pote pas bavard. J'ai beau lui raconter une blague sur les Furyondais, histoire de détendre l'atmosphère et de la rendre plus respirable, ça ne le fait même pas marrer ... Ca doit être triste d'être mort ! La trappe se rouvre enfin et les pieds du prêtre me lancent une corde. Je grimpe.

Là-haut, il y a eu du remue ménage apparemment. Azol et Nasrim entourent un corps étendu par terre. Je m'approche. Beurk ! C'est un humanoïde, ça c'est sûr, mais merci du cadeau ! Il est de taille plutôt grande – celle d'un elfe, quoi – mais pour le reste, c'est pas trop ça. En fait, on dirait le croisement d'un être humain et d'une bestiole désagréable genre araignée. Même ses vêtements semblent être faits de fils provenant de ces bêtes. C'est de la soie, je sais, mais ça n'empêche que c'est répugnant ! Renseignements pris, il est sorti de nulle part et a attaqué les autres dans le dos. M'est avis que le 'nulle part' en question doit être le passage encombré par les toiles d'araignée ...

Alors là, je n'en peux plus. J'éclate. Tant de stupidité de la part de mes camarades m'oblige à durcir le ton. Ce n'est pas trop mon genre de donner des ordres à tout va – ni d'aimer en recevoir, d'ailleurs – mais, là, nous sommes dans une situation dangereuse et un minimum d'organisation s'impose si on ne veut pas tous finir dans les excréments d'un quelconque horrible monstre ou à servir de terreau à des champignons dans un coin obscur et humide ! Je somme mes compagnons de m'écouter et de faire comme je dirai, à savoir, de ne plus jamais se séparer et qu'il y ait toujours au moins l'un d'entre nous qui surveille nos arrières quand on avance, ou les alentours quand on stationne – et me revoilà avec mes bonnes vieilles méthodes militaires d'avancée en territoire ennemi ! Dans ma lancée, je donne à chacun une place et un rôle précis. Eux, me regardent bouche bée, immobiles. C'est probablement ma prestance et mon don inné du commandement qui leur fait cet effet-là ... à moins que ce ne soit de voir un petit bonhomme dans mon genre s'énerver en agitant les mains ? Je sais pas, mais en attendant ils s'exécutent ! Je ne sais pas si ça durera mais bon ... c'est un début.

Je neutralise la trappe dans laquelle je suis tombé et nous reprenons l'exploration de la pièce. On arrive sur une porte métallique de très grande taille avec dessus ce qui semble être une tête de dragon en relief. Personne n'y touche. On tombe sur sa petite (!) sœur un peu plus loin. Par contre, celle-là, des volutes de brouillard vert lui sortent des naseaux. J'examine un peu le tout, histoire de voir s'il n'y a pas de risque, et on s'arrange pour boucher tout ça le

plus hermétiquement possible, avec des morceaux de tissu arrachés à nos vêtements de rechange. Ca n'a plus l'air de fuir mais on n'y voit toujours pas grand chose là-dedans. On tombe ensuite sur une autre trappe – que j'arrange vite fait à ma façon – et une autre porte, en bois celle-ci, avant de terminer notre tour de la pièce et de revenir sur l'escalier qui nous y a descendus.

Bon, maintenant, je crois qu'on va devoir sortir le mort de son trou, histoire de le ramener aux siens.

Sur le chemin

Meurtres en forêt

Par Laurent Debelle (laurent.debelle@wanadoo.fr)

“Meurtres en forêt” est une mini-aventure AD&D 2^e édition pour 4-6 personnages de niveau 3-5. Cette aventure prend idéalement place dans des bois. Elle met en scène une famille de fureteux (traduction de *skulk*).

La situation

Pour une raison qui leur est propre, les PJ voyagent dans une région boisée peu habitée. La nuit arrive et ils doivent établir un camp sur le bord du chemin. Depuis qu'ils ont entrepris leur voyage, ils n'ont croisé que quelques groupes de bûcherons. Ceux-ci les ont d'ailleurs mis en garde. Quelques fermes ont été pillées récemment et leurs habitants ont tous été retrouvés morts. Comme aucune trace pouvant permettre d'identifier les meurtriers n'a pu être retrouvée sur place, tous pensent qu'il s'agit de fantômes, de sorciers ou de démons.

Les attaques sont le fait d'une famille de fureteux qui s'est établie dans la forêt. Chaque nuit, les créatures arpentent la route qui la traverse à la recherche de victimes à dépouiller. Malheureusement pour les gens de la région, la route est peu empruntée, et en diverses occasions, les fureteux ont été contraints d'aller chercher leur pitance dans des fermes isolées. Cette nuit, ils n'ont rien à craindre, les PJ sont des victimes toutes désignées.

L'attaque

Les PJ ont installé un campement pour la nuit le long de la route qu'ils suivent. Alors qu'il est environ 1 heure du matin, les fureteux approchent du campement et tentent de tuer les sentinelles une à une. Dès qu'ils repèrent une sentinelle, ils tentent de l'attirer en dehors de son périmètre de surveillance – le plus souvent en imitant des gémissements. Une fois que la sentinelle s'est éloignée suffisamment, plusieurs fureteux l'assaillent par derrière. L'attaque se doit d'être rapide et efficace. Si ce stratagème ne fonctionne pas, les fureteux disparaissent dans la nuit. Ils reviennent ensuite une à deux heures plus tard (voir La deuxième incursion).

Si la victime succombe rapidement sans donner l'alerte, les fureteux camouflent le corps de leur victime et passent ensuite à la sentinelle suivante. Une fois que toutes les sentinelles ont été éliminées, les fureteux pénètrent alors dans le campement et tentent d'assassiner dans leur sommeil ceux qui s'y trouvent.

Si par hasard, ils se font repérer à ce moment-là, ils fuient immédiatement pour revenir plus tard dans la nuit (voir La deuxième incursion). Toutefois, s'ils sont à deux contre un ou plus au moment où l'alerte est donnée, ils restent sur place et combattent pendant 1-4 rounds. Si au bout de ce temps de combat, ils n'ont pas réussi à prendre le dessus sur les PJ, ils fuient et reviennent plus tard (voir La deuxième incursion).

La deuxième incursion

Quand les fureteux reviennent la deuxième fois, leurs objectifs sont très différents. Il n'est plus question de tuer tout le monde car leurs victimes sont visiblement aguerries. Ils cherchent à voler le plus possible sans prendre trop de risques. Pendant que certains restent en surveillance au niveau des sentinelles placées par le groupe, le reste de la bande s'infiltré dans le campement pour y voler le plus de choses possibles. Les objets les plus recherchés sont, par ordre de préférence : de la nourriture, des ustensiles d'usage courant, de petites armes et des bijoux. Rentrer au repère les bras pleins est leur unique préoccupation. Dès qu'ils ont les bras pleins, les fureteux disparaissent dans la nuit et retournent à leur cachette.

Si les fureteux sont repérés lors de cette deuxième incursion, ils fuient immédiatement et ne reviendront pas. Comme tous les fureteux, ils sont couards et pour eux, mieux vaut attendre des victimes moins coriaces que de se faire tuer.

La famille de fureteux

Fureteux (8) : CA 7; VD 12; DV 2; pv 16, 15*, 13, 13, 12*, 9*, 8, 8; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (épée courte) ou 1d4 (dague); AS surprend à -3, attaque sournoise (× 3); DS camouflage, très difficile à pister (chance divisée par 5); TA moyenne (1,55 m pour les adultes, 1,00 m pour les jeunes); ML faible (5-7); Int moyenne (8-10); AL CM; PX 120

Équipement : Les fureteux ne portent pas d'autre équipement que leurs armes courantes. Ils sont donc nus. Les mâles adultes (soulignés) ont des épées courtes, les autres une dague.

Les fureteux sont des créatures humanoïdes extrêmement cruelles et couardes. Un fureteux ressemble à un humain de petite stature et possède la grâce fragile des elfes. Leur peau est gris pâle mais peut changer de couleur à volonté, ce qui leur permet de se fondre dans le décor comme un caméléon. Leurs yeux sont de couleur rose ou bleue. Quand il reste immobile, un fureteux a 90 % de chance de ne pas être repéré. Leur habileté leur permet de s'approcher discrètement de leurs victimes, auxquelles ils imposent un malus de 3 au jet de surprise. Leur attaque préférée est l'attaque sournoise, qu'ils exécutent comme un voleur de niv. 5 (toucher à +4, dégâts ×3). Les fureteux sont des créatures très cruelles, mais également très couardes. Jamais un fureteux n'attaquera une personne de front.

La famille de fureteux à laquelle est confronté le groupe des PJ se compose du chef de famille, un mâle très robuste (16 pv), de ses deux femmes (15 pv, 12 pv ; * indique une femme) et de leurs enfants, dont deux seulement sont adultes (13 pv chacun). Les autres membres de la famille sont adolescents et sont tout aussi dangereux que leurs parents. Si besoin est, les parents n'hésiteront pas à abandonner leurs enfants pour couvrir leur fuite. Le trésor du groupe se trouve dans leur repère situé dans la forêt un peu plus loin. Il se compose de deux *épées longues* +1, de 584 pa, 254 pe, 152 po et de trois rubis de 100 po. Tous les fureteux de la famille parlent le commun et l'elfe. Le père connaît également la langue naine. Leur tactique favorite est d'imiter des cris de souffrances et d'embusquer les personnes qui viennent porter secours au prétendu personnage en détresse.

Sources :

MC5 Monstrous Compendium, GREYHAWK Adventures (TSR)

On dit que ...

Jérémie Volfranche, tavernier à Verbobonc

Par Franck Mergen (f.mergen@axon-cable.fr)

Un faux roi de Kéolande ?

Le bon vieux roi Kimbertos de Kéolande ne serait pas ce qu'il semble être ? C'est en tout cas ce qu'affirme une rumeur qui court depuis quelques semaines. Si on en croit ce colportage, le souverain est mort depuis des années et aurait été remplacé par un sosie parfait, marionnette aux mains d'un groupe d'influence qui n'est pas clairement identifié. Parmi les versions entendues, celle qui revient le plus souvent explique que l'annonce de sa mort prématurée aurait déstabilisé son royaume ou encore que sa descendance n'était pas prête – ou bien ne le sera jamais – à assumer l'exercice du pouvoir. Selon une autre rumeur, l'archimage Tenser serait sous toute l'affaire et aurait apporté sa caution et son aide magique à cette entreprise. Chose curieuse tout de même : il semblerait que cette rumeur soit née des propos d'un commerçant que d'aucuns soupçonnent être un agent de la Fratrie Ecarlate ...

Rude coup pour la légende ærdienne

Le célèbre linguiste kéolandais Nandiphère de Maucachain poursuit son étude systématique des idiomes de Flannesse. Sa dernière initiative l'a conduit à la rencontre des plus vieux témoins de l'évolution des langages sur notre partie du continent, à savoir des elfes millénaires – ou peu s'en faut. Outre des informations primordiales pour ses travaux, Nandiphère a également glané des souvenirs qui portent un coup à la mémoire de feu le royaume d'Ærdie. A ce qu'il a pu apprendre, cette nation, à la lointaine époque de son expansion, couvrait sa politique impérialiste par une excuse pan-ærdienne. En effet, les Ærdy, la tribu ærdienne s'étant la plus avancée vers l'est, ayant été la première de son peuple à s'élever en royaume stable et sûr, ses dirigeants – poussés par une partie du peuple – ont mené une politique de rassemblement et d'unification de toutes les autres branches qui avaient été 'perdues' lors des Grandes Migrations. Beaux sentiments, si ce n'est que certaines de ces 'branches' n'avaient pas attendu la bonté des Ærdy pour se civiliser et développer une culture originale. Les révélations que le linguiste a recueillies parlent d'une destruction systématique des ouvrages écrits dans les dialectes æradiens des régions conquises et d'une déportation des détenteurs du savoir vers l'Ærdie où la culture du futur Grand Royaume leur était inculquée en un véritable lavage de cerveau. Fait peu glorifiant pour la mémoire de ce qui fut le chancre de la Civilisation ...

Vers un atlas gastronomique de Flannesse

Le maître-queux du Havre, Pierre-Jacques Jolie-Herse, a plus d'un projet dans ses gamelles. Outre celui d'ouvrir un établissement à Faucongris, il bûche actuellement sur un atlas gastronomique de Flannesse. Pour cela, il passe de nombreux mois de l'année sur les routes à la recherche des mets les plus fins et les plus exotiques, des meilleures adresses pour

se restaurer, mais aussi des meilleures boissons fermentées. Devant l'ampleur de la tâche, il s'est adjoint une équipe de fins palais triés sur le volet. La mission actuelle que s'est donnée Pierre-Jacques est l'inventaire exhaustif de tous les vignobles et de tous les crus de Flanresse. Dans son esprit, cette démarche doit avoir deux répercussions positives. D'une part, elle permettra de faire prendre conscience aux gens – et notamment à la soldatesque – de la valeur du moindre pied de vigne et du bonheur gustatif que peuvent apporter ses fruits ; ce qui devrait éviter d'autres scènes de destruction comme on a pu en faire l'expérience lors des récentes guerres. D'autre part, un classement et une notification des différentes exploitations viticoles ne pourront avoir qu'un effet de saine émulation entre les récoltants, ce qui les amènera à faire des efforts sur le plan qualitatif et leur production ne pourra en être que meilleure. A la fin, le consommateur final, le buveur, devrait se retrouver gagnant. Beau projet de monsieur Jolie-Herse qu'il faut saluer, même s'il ne semble pas avoir conscience de la hausse des prix que cela pourrait entraîner.

Encore une guerre ?

Il semblerait que les territoires de la Nouvelle-Pavoisie soient sur le point de s'étendre. C'est du moins ce qu'on peut conclure d'une suite d'événements rapportés par la rumeur. Le roi de la Furyondie, Belvor IV, aurait en effet annoncé il y a quelques semaines à des proches et des conseillers que la mention 'nouvelle' précédant le nom de la contrée des chevaliers du Saint-Pavois n'était pas pour lui plaire et qu'il ferait tout ce qui est en son pouvoir pour qu'elle disparaisse le plus rapidement possible. A cela vient s'ajouter une subite hausse de la demande de certains produits tels que les armes, les armures, les montures ou les chariots ; en fait, tout ce qui permet de mener à bien une campagne. Il paraît même que les artisans et éleveurs locaux ne pourraient pas répondre à cette demande si bien que les acheteurs seraient obligés de se tourner vers les pays voisins. On parle également de camps d'entraînement qui auraient vu le jour et où seraient regroupés quantité de volontaires et de mercenaires. Cela concorde d'ailleurs avec les récits de certains groupes d'aventuriers indépendants dont les services ont été loués pour des missions de repérage en territoire ennemi ... Quoi qu'il en soit, qu'il y ait un projet d'offensive ou pas, le secret ne semble guère bien gardé ; si les nouvelles ont pu atteindre Faucongris, qu'en est-il des futurs envahis ?

Un nouveau prétendant au Trône de Malachite

Un curieux personnage débarqué du Nyronde vient d'arriver dans notre bonne ville. Il se nomme Spères et prétend être le descendant légitime des rois suprêmes d'Ærdie, son arbre généalogique remontant en droite ligne jusque Nalif, dernier souverain de la maison de Rax. Après avoir réussi à obtenir un entretien avec le roi Lynwerd, il cherche depuis quelques jours à rencontrer Nérof Gasgal. Interrogés, les proches de sa suite disent à qui veut bien les écouter que leur seigneur est un homme exceptionnel aux projets grandioses. A l'énumération de ceux-ci, c'est en effet un qualificatif qui peut être employé. Il ne vise pas moins que la création d'armées de reconquête qui entreraient par divers endroits dans l'ex Grand-Royaume, le renversement de ceux qu'il appelle des imposteurs, l'éradication de toutes les forces humanoïdes et des cultes malfaisants et, enfin, la restauration de la monarchie suprême. Escroc, doux rêveur, illuminé ou homme providentiel ? Difficile à dire pour l'instant. Quoi qu'il en soit, on peut lui souhaiter bonne chance en attendant car s'il mène à bien ses projets, il pourra sans conteste passer pour le plus grand bienfaiteur de l'humanité depuis des siècles.

Focus

Les druides de Flannesse (partie 1)

Par Stéphane Tanguay (stanguay@mhonline.net)

L'objectif de cet article inaugural d'une série sur le druidisme en Flannesse est, dans un premier temps, de concilier les différentes approches de la classe du druide dans le monde de Greyhawk et, dans un second temps, d'esquisser à grands traits un portrait du principal ordre druidique de Flannesse, la Vieille Foi. Les articles suivants s'attacheront à développer différents aspects de la Vieille Foi et à jeter un coup d'œil sur les autres organisations druidiques présentes dans l'Ærik occidental.

À noter que les textes seront généralement rédigés du point de vue de la 2^e édition de D&D.

En plus des nombreuses sources officielles, canoniques ou non, je me suis inspiré des travaux de Shawn Bond, Christian K. Kielland, Wayne Rossi et Søren Thustrup. Un grand merci également à Patrice Forno pour la liste des druides de Flannesse et à Laurent Debelle pour ses commentaires judicieux.

Le druide de la 2e édition et Greyhawk

Dans le Manuel des Joueurs 2e édition, le druide est défini comme un "prêtre" de la Nature, avec un grand N. Par contre, dans le monde de GREYHAWK, les prêtres de la 2e édition sont toujours associés à des divinités spécifiques, lesquelles leur octroient des pouvoirs spéciaux, des sorts à l'intérieur de certaines sphères, etc. Cela ne laisse pas beaucoup de marge de manœuvre au druide ! De plus, From the Ashes (FTA) présente, pour les cultes d'Obad-Hai et Béory, des prêtres "druidiques" qui doivent, de fait, être considérés comme des druides, tout en ayant des prérequis ou des sphères de sorts différents de ceux du druide "typique" !

Il y a également le cas d'Ehlonna, divinité d'alignement neutre bon qui compte une trentaine de druides juste dans la forêt Noueuse (selon le Campaign Book de FTA) alors que la description de ses prêtres dans l'Atlas (toujours FTA) correspond davantage à des prêtres "rôleurs" qu'à des prêtres "druidiques" comme ceux d'Obad-Hai et de Béory. Dans T1-4, Ehlonna apparaît aux côtés d'Obad-Hai et de Béory à titre de divinités vénérées collectivement sous le vocable de la Vieille Foi ou Foi Druidique. La description plus détaillée de la Vieille Foi que propose le récent LIVING GREYHAWK Gazetteer (LGG) limite les membres de cette organisation aux druides qui adorent une divinité de la nature et qui sont d'alignement neutre véritable.

Ajoutons, pour terminer, que le Guide du Joueur, tout en ouvrant la porte aux druides de Velnius et de Xerbo, exige que les prêtres d'un dieu soient du même alignement que celui-ci et nous voilà devant un beau méli-mélo. Les lignes qui suivent tentent de démêler tout ça, tout en respectant au maximum les informations canoniques et en expliquant la situation actuelle par des considérations historiques.

La foi druidique originelle

Bien avant l'arrivée des Œridiens, les tribus flanéennes parcouraient Flannesse en tout sens, pratiquant la chasse, la pêche et une agriculture de subsistance. De par leur mode de vie, elles étaient en relation étroite avec leur environnement et les autres êtres vivants. La faune et la flore étaient perçues comme de véritables témoignages de la puissance et de la bienfaisance des dieux. Ces derniers n'avaient pas d'existence propre aux yeux des Flannae ; ce n'étaient que de simples entités abstraites, correspondant à des forces mystérieuses représentant certains aspects de la nature. Il y avait bien une certaine symbolique de la mère Nature se rapprochant assez de la perception que l'on se fait aujourd'hui de Béory mais elle n'avait ni nom ni visage.

Les druides, agissant comme intermédiaires entre les hommes et ces forces, occupaient un poste clé dans la culture flanéenne. Neutres en toutes choses, leurs connaissances de la nature en faisaient des personnes indispensables au sein des tribus dont la survie dépendait, en grande partie, de leurs capacités à prévoir et comprendre leur environnement. Dans leur enseignement, les druides insistaient parfois sur l'une ou l'autre des facettes divines de la Nature mais ils n'en favorisaient aucune, saisissant plutôt l'occasion du moment pour soutenir la ferveur spirituelle de leurs congénères et souligner combien grande et bienfaitrice était la Nature.

Le Grand Bouleversement

L'arrivée des Œridiens a, à plus d'un titre, complètement changé la face de Flannesse. Avec leur cortège de dieux, leur amour de la civilisation et leur désir de conquête, il était inévitable qu'Œridiens et druides flanéens se heurtent. Au fur et à mesure que les nouveaux venus abattaient des arbres et défrichaient toujours davantage pour jeter les bases de leur nouvel empire, l'emprise des druides sur les tribus flanéennes fondait comme neige au soleil. L'émergence de temples et la présence de prêtres voués à des divinités spécifiques remettaient en cause les traditions établies. Des pressions finirent par s'exercer sur les druides afin que soient fondés des cultes qui concrétisent les aspects divins de la Nature déjà existants.

De grandes discussions eurent donc lieu et c'est ainsi que les cultes de Béory, Obad-Hai et Ehlonna virent le jour. Les druides qui se sentaient davantage concernés par le Cosmos, l'Équilibre et toutes ces choses, devinrent des prêtres druidiques de Béory. Ceux qui luttèrent plus farouchement contre l'étendue de la civilisation, souvent aux côtés des paysans, se rangèrent sous la bannière d'Obad-Hai. Quant aux druides qui s'étaient érigés en défenseurs des forêts et de leurs habitants, le culte d'Ehlonna les regroupa en son sein. On espérait ainsi enrayer la conversion des Flannae vers les dieux œridiens, plus attrayants qu'un culte générique. Malgré tout, certains druides rejetèrent complètement ces nouveaux cultes, convaincus qu'ils étaient que la façon traditionnelle d'adorer la Nature, dans son ensemble, était la seule véritable.

Le Petit Bouleversement

Le druidisme humain en Flannesse connut ensuite une seconde période de tension lorsque la personnification du culte d'Ehlonna fit ressortir sa tendance bonne. Les prêtres d'Ehlonna combattaient activement les humanoïdes des forêts, à l'encontre du principe d'équilibre. Cela n'alla pas sans heurts, particulièrement avec les prêtres druidiques d'Obad-Hai, plus enclins à la tolérance d'éléments mauvais dans la nature. Même les prêtres druidiques de Béory,

pourtant retirés de ce genre de considérations, durent reconnaître que le culte d'Ehlonna s'était éloigné des préceptes originaux du druidisme. De fait, avec le temps, les prêtres druidiques d'Ehlonna ne représentèrent plus qu'une minorité de son clergé, au profit des prêtres de type rôdeur.

La naissance de la Vieille Foi

Toute cette diversité de pratiques du druidisme fit craindre le pire à plusieurs et l'on s'empessa de fonder le premier ordre druidique de Flannesse, dans le but de mieux résister aux autres structures religieuses et politiques. Il fut appelé la Vieille Foi, parce que sa vision du druidisme restait proche de la foi druidique originelle. Une hiérarchie plus stricte s'installa, basée sur l'expérience plutôt que sur l'allégeance à une divinité particulière. La Vieille Foi devint alors un joueur reconnu sur l'échiquier politique de Flannesse, au même titre que le Cercle des Huit par exemple.

Avec le temps, l'Ordre admit, parmi son organisation, des druides de divinités autres qu'Obad-Haï Béory ou Ehlonna et, de nos jours, il suffit qu'un druide soit d'alignement neutre pour pouvoir joindre ses rangs. On y retrouve toujours une bonne proportion de druides ne se dédiant à aucune divinité de la nature en particulier.

La situation des druides aujourd'hui, au plan des règles

Pour des raisons de simplicité, les prêtres druidiques seront dorénavant appelés druides au même titre que ceux qui ne vénèrent pas de dieu en particulier. Ils suivent tous la table de progression des druides du Manuel des Joueurs 2e édition.

Les druides sont toujours d'alignement neutre véritable mais ne doivent pas nécessairement être du même alignement que leur dieu. À cet égard, il vaut mieux ne pas tenir compte du Guide du Joueur, qui contient la seule mention contraire. Il peut donc exister des druides pour toute divinité portant un intérêt à la Nature sous une forme ou une autre, peu importe l'alignement du dieu en question, en autant que ce dernier permette à certains de ses prêtres d'être neutre véritable (généralement parce que son propre alignement est neutre bon ou neutre mauvais). C'est le cas d'Ehlonna, pour laquelle les druides à son service demeurent quand même rares.

Les druides qui ne se vouent pas à un dieu en particulier suivent les règles du Manuel des Joueurs 2e édition. Les druides de Béory et d'Obad-Haï suivent les règles de FTA, lorsqu'elles diffèrent de celles du Manuel des joueurs 2e édition. Tous les autres druides (Ehlonna, Xerbo, Velnius, etc.) suivent des règles qui sont à établir par le MD, en prenant celles de Béory et d'Obad-Haï comme modèles.

La Vieille Foi

C'est l'ordre druidique le plus important de Flannesse mais ce n'est pas le seul. D'autres ordres existent, qui regroupent notamment des demi-humains mais ils sont d'importance mineure en comparaison avec la Vieille Foi. Certains druides évoluent même à l'extérieur de toute structure.

De la nature générale de l'Ordre

Le druidisme peut se vivre indépendamment des dieux, ceux-ci ne représentant que des facettes de la Nature. Toutes sortes de cultes se retrouvent donc au sein de la Vieille Foi, pour autant que la divinité vénérée permette l'existence de prêtres d'alignement neutre véritable et qu'une partie de ses centres d'intérêt soient en rapport avec la Nature. Il importe également que le druide soit lui-même d'alignement neutre vrai. La dévotion à un dieu en particulier n'a, en théorie, rien à voir avec la hiérarchie de la Vieille Foi.

L'Ordre regroupe des membres de neuf branches druidiques associées à autant d'écosystèmes (forêts, désert, arctique, etc.). Ici encore, l'appartenance à une branche n'influence pas, en théorie toujours, la hiérarchie de la Vieille Foi. Il importe de noter que le concept de branches druidiques existe également en dehors de l'Ordre.

Finalement, le druidisme transcende les races. Humains de toutes origines autant que demi-humains peuvent se compter dans ses rangs. Ces derniers demeurent quand même peu courants et personne n'a encore vu un druide dwur. Encore une fois, l'appartenance à l'une ou l'autre des races n'est pas sensé se traduire comme un avantage ou un inconvénient à l'intérieur de l'Ordre. Seule l'expérience détermine le rang et la position d'un druide au sein de l'Ordre.

Hiérarchie

Les titres hiérarchiques de l'Ordre sont une adaptation de ceux du Player's Handbook 1^{ère} édition et du Unearthed Arcana. On retrouve donc, en fonction des niveaux d'expérience :

Niveau	Titre	Niveau	Titre
1	Aspirant	13	Archidruide
2	Ovate	14	Grand Druide
3	Initié du 1er cercle	15	Haut Druide
4	Initié du 2e cercle	16	Aspirant Hiérophante
5	Initié du 3e cercle	17	Ovate Hiérophante
6	Initié du 4e cercle	18	Initié Hiérophante
7	Initié du 5e cercle	19	Druide Hiérophante
8	Initié du 6e cercle	20	Hiérophante Sacré
9	Initié du 7e cercle	21	Hiérophante Mystique
10	Initié du 8e cercle	22	Hiérophante Arcane
11	Initié du 9e cercle	23	Hiérophante de la Cabale
12	Druide		

Certains des postes de la hiérarchie sont contingentés. En effet, il ne peut y avoir qu'un seul Haut Druide sur Tærrer et on compte exactement neuf Grands Druides, 27 Archidruides et 81 Druides en Flannesse. Le nombre de druides de niveaux 1 à 11 s'élève à plusieurs dizaines de milliers certainement mais personne ne sait exactement combien d'Hiérophantes parcourent le multivers.

Régions et domaines

Dans l'esprit de la Vieille Foi, Flannesse se divise en neuf domaines, tous administrés par un Grand Druide. Chaque domaine est subdivisé à nouveau en neuf régions, chacune

supervisée par un Druide et parcourue par trois archidruides attirés. Si les domaines sont établis en fonction de considérations géopolitiques, les régions, elles, le sont en fonction de critères écologiques. La liste des domaines se lit ainsi :

Baklunie occidentale	Nord glacial
Vieux Ferrond	Vallée du Sheldomar
Empire de Iuz	Péninsule Thillonienne
Vieux Nyrond	Ancienne Ærdie orientale
Royaumes isolés	

Chaque druide “appartient” au domaine où il réside à un moment donné. Il lui consacre toute son attention, ce qui ne l’empêche pas de s’intéresser à ce qui se passe ailleurs.

Cercles druidiques

L’ensemble des druides de la Vieille Foi vivant à l’intérieur d’un domaine s’appelle un cercle. Il porte généralement le nom du domaine où il est établi. Tous les membres du cercle reconnaissent l’autorité du Grand Druide sur celui-ci. De son côté, le Grand Druide laisse à ses membres beaucoup d’initiative. La structure hiérarchique reste informelle et, de manière générale, chaque druide peut agir de la manière qu’il juge la plus appropriée pour servir au mieux les intérêts de la Nature. La règle de base demeure l’adhérence aux principes de base du druidisme et le respect des druides plus expérimentés.

À cause notamment des caractéristiques géopolitiques de chacun des domaines mais aussi des individus en place et des traditions établies au fil des ans, chaque cercle possède sa propre personnalité. Ainsi, il est évident que le cercle de Baklunie Occidentale présente un caractère fort différent de celui de la Péninsule Thillonienne. Ces différences enrichissent l’Ordre de points de vue variés mais sont aussi parfois source de tension, chacun des cercles revendiquant avec plus ou moins de vigueur son autonomie et sa vision des choses.

Branches

La Nature est vaste et diverse et, pour mieux la servir, les druides ont développé neuf branches organisées autour de différents types d’écosystèmes. En voici la liste :

Branche arctique	Branche du désert
Branche grise (monde souterrain)	Branche des forêts
Branche de la jungle	Branche des montagnes
Branche des plaines	Branche des marais
Branche aquatique	

Les pouvoirs et les sorts des branches sont adaptés afin de correspondre à la réalité de chaque écosystème (voir prochain article). Les branches transcendent les frontières des cercles druidiques et même des ordres. Il va de soi que certaines branches sont plus présentes dans certains domaines. Par exemple, les druides arctiques se rencontrent exclusivement dans les domaines du Nord Glacial, de l’Empire d’Iuz et de la Péninsule Thillonienne.

Tâches et responsabilités

Les aspirants et les ovates sont souvent difficiles à distinguer du simple paysan car ils occupent généralement des fonctions rurales typiques (fermier, berger, etc.) tout en débutant leur apprentissage sous la tutelle d'un druide de niveau supérieur. Ils forment la très vaste majorité (75%) des rangs du cercle et plusieurs ne dépassent jamais ce niveau, se contentant d'apporter leur aide aux paysans ou de vivre une vie simple en harmonie avec la nature.

Les initiées du 1^{er} au 4^e cercle ont déjà acquis la plupart de leurs pouvoirs druidiques (sauf celui de changement de forme) et ils consacrent la plus grande partie de leur temps à la Vieille Foi. Ce sont les pierres angulaires de l'Ordre, agissant généralement comme protecteurs attirés d'un boisé, d'une vallée ou encore d'un village. Ce sont eux qui ont le plus de contact avec la populace et ce sont souvent des personnages respectés dans leur communauté locale.

Les initiés du 5^e au 9^e cercle ont acquis tous les pouvoirs druidiques de leur branche et ont considérablement élargi leur zone d'influence. Cette dernière peut maintenant comprendre des forêts entières ou de petites chaînes de montagnes. Leur travail se fait à l'échelle de l'écosystème. Les autorités régionales respectent (ou craignent) les druides de ce niveau. Plusieurs font appel à eux comme conseillers. Les initiés du 9^e cercle se préparent également à remplacer l'un des neufs druides du cercle pour continuer dans leur progression individuelle.

Lorsqu'il obtient officiellement le titre de Druides, l'influence d'un individu prend des proportions nationales, englobant souvent plusieurs écosystèmes. Le Druides continue à veiller sur la faune et la flore à l'intérieur de sa région mais il doit aussi consacrer davantage d'énergie à la sélection des aspirants et au tutorat des autres druides placés sous sa gouverne. Pour y parvenir, sa position lui adjoint trois acolytes druidiques. De temps en temps également, le Grand Druides du cercle peut confier des missions à l'un des ses neuf Druides.

Les centres d'intérêts de l'Archidruide se déplacent vers des considérations plus globales, portant notamment sur la notion d'équilibre dans la Nature et entre les alignements. L'Archidruide parcourt son domaine d'appartenance de long et en large, se préparant ainsi à remplacer le Grand Druides. Il peut aussi convoquer une assemblée extraordinaire du cercle lorsqu'il pense que la situation l'exige.

Le Grand Druides est à la tête du cercle druidique. À ce titre, il dispose d'un pouvoir certain, notamment par l'entremise des milliers de druides sous son autorité mais aussi à cause de ses contacts. La plupart des Grands Druides échangent en effet avec les factions importantes au plan politique dans Flannesse (par exemple, les chevaliers de l'Ordre du Grand Cerf). L'essentiel du travail du Grand Druides est cependant tourné vers le cercle et ses membres. Il voit à maintenir l'harmonie parmi eux et lui seul a le droit de bannir un druide du cercle.

À la tête de l'Ordre se trouve le Haut Druides. Personnage solitaire, le Haut Druides est d'abord et avant tout un personnage (et un poste) politique. En plus de veiller à l'harmonie entre les différents cercles druidiques du monde, il doit s'assurer que la Vieille Foi occupe bien la place qui lui revient dans les différents jeux de pouvoirs. Il s'entretient donc avec les puissants de Flannesse tels que le Cercle des Huit ou les druides hiérophantes. C'est une tâche harassante et c'est pourquoi le Haut Druides s'entoure de neufs acolytes qui le secondent dans son travail.

Les Hiérophantes constituent un élément unique de l'ordre druidique, certains disent même qu'ils sont l'Ordre alors que d'autres prétendent au contraire qu'ils ne font plus partie de

l'Ordre. Une chose est sûre, ils évoluent complètement à l'extérieur de la hiérarchie de l'Ordre et des considérations politiques qui l'entourent. Bien qu'ils soient encouragés à respecter le Haut Druide, ils ne sont, en aucun cas, sous obligation de lui obéir. Ce sont des agents libres qui parcourent le multivers, possédant leurs propres agendas et agissant le plus souvent dans l'ombre mais toujours dans le but de maintenir l'équilibre. Ils leur arrivent de côtoyer des héros divins (Kelanen, Johydée et autres) et parfois même des demi-dieux (notamment Zagyg et Ye'Cind).

De façon plus générale, les druides de l'Ordre ont trois rôles importants à jouer ; maintenir l'Équilibre, défendre la Nature et vénérer cette dernière par le biais de cérémonies appropriées.

Ainsi, les tenants de la Vieille Foi prétendent qu'un équilibre entre les forces du bien et du mal, entre l'ordre et le chaos, est la meilleure façon de perpétuer la vie d'une génération à une autre. L'Équilibre ne signifie pas la stagnation, au contraire. L'Équilibre est dynamique, penchant parfois davantage d'un côté ou l'autre mais revenant généralement de lui-même à son point de départ. Lorsque cet équilibre semble se diriger résolument et de manière univoque dans une direction, les druides de l'Ordre se sentent le devoir d'intervenir pour rétablir la situation. La vision des druides de l'Équilibre et la manière de le rétablir ne correspond pas toujours à celle d'autres groupes dédiés au même objectif, notamment le Cercle des Huit.

Puisque tous les membres de l'Ordre doivent défendre la Nature, les arbres, les plantes sauvages, les animaux et les récoltes, ils doivent également protéger ceux qui adhèrent aux croyances druidiques, tels que les paysans et les chasseurs vivant en harmonie avec la nature. Bien entendu, les druides réalisent que tous les organismes vivants ont des besoins vitaux de nourriture et d'abri et que la chasse, la cueillette et la coupe de bois des humains font partie, en quelque sorte, des cycles naturels mais ils ne tolèrent pas la destruction ou l'exploitation injustifiées des richesses naturelles.

Finalement, les druides doivent adorer la nature de manière appropriée et guider ceux qui croient à des principes similaires. Pour ce faire, ils accomplissent toute une variété de rituels et de cérémonies à leur propre attention, celles des autres membres du cercle et celles des autres adeptes de la foi druidique. Les plus courantes sont les prières, l'observance des jours saints, les mariages et les funérailles, les rites de passage et les initiations. Il arrive parfois que les druides empiètent "techniquement" sur des domaines de juridiction d'autres prêtres (par exemple, Myhriss pour les mariages) mais comme ils sont généralement les seuls ecclésiastiques des environs, les réels conflits sont rares.

Politique interne

Il est évident que plusieurs factions sont actives au sein de l'Ordre. Elles entrent en jeu plus particulièrement lorsque vient le moment de prendre certaines décisions ou de remplacer une vacance au sein de la hiérarchie supérieure. Ces forces peuvent varier en importance d'un cercle à l'autre et compliquent considérablement les relations entre ses membres.

Dans un premier temps, les druides d'Obad-Haï, Béory ou Ehlonna semblent favorisés pour atteindre une position élevée dans la hiérarchie. Cela tient bien sûr, d'une part, à leurs nombres plus importants au sein de l'Ordre mais aussi à un préjugé favorable, en égard à "l'ancienneté" de leur présence au sein de la Vieille Foi par rapport à des druides de Velnius par exemple. Fait intéressant, les druides qui ne professent pas de révérence à un dieu

particulier semblent réussir encore mieux. Sans doute parviennent-ils plus facilement à s'éviter des inimitiés au sein du cercle lors de débats théologiques, leur conservant ainsi une plus large base d'appuis le moment venu.

Même parmi les druides d'Obad-Haï, Béory et Elhonna, il existe une certaine forme de préséance. Les premiers sont plus dynamiques, plus pro-actifs au sein de l'ordre et se font donc davantage remarquer de leurs congénères. La nature contemplative et détachée des considérations terrestres des seconds leur nuit vraisemblablement alors que les druides d'Elhonna souffriront toujours des sentiments qui résultèrent du Petit Bouleversement.

Force également est de constater que les humains dominent les échelons supérieurs, malgré leur espérance de vie plus courte. Les demi-humains ne semblent pas animés de la même ambition que les humains, de leur même besoin de réussite. Seuls les individus dotés de caractéristiques extraordinaires peuvent aspirer aux postes les plus élevés à l'intérieur de l'Ordre. Par contre, un certain nombre de demi-olives parviennent à faire leur marque. De façon plus précise, ce sont surtout des humains d'origine flanéenne qui occupent des fonctions importantes. Il faut probablement y voir un autre préjugé favorable, cette fois-ci à l'égard du peuple "fondateur" de la Vieille Foi. Peut-être aussi sont-ils, par tradition, plus sensibles à cette philosophie.

De même, les diverses branches n'ont pas le même poids au sein des discussions et des tractations de l'Ordre. De manière générale, les druides des forêts ont une longueur d'avance sur tous les autres et ils parviennent souvent à se rallier les druides de la jungle. Il arrive également que différentes branches s'opposent entre elle, notamment les druides des plaines et ceux des forêts.

Si l'on ajoute à toutes ces considérations la spécificité de chaque cercle, il devient évident qu'on ne s'ennuie pas dans les débats de la Vieille Foi ! Notons au passage que les tendances observées au sein de l'Ordre ne se reflètent pas toujours dans les cercles. Ainsi, un druide flanéen de la branche des forêts et vénérant Obad-Haï n'a pas beaucoup d'influence au sein du domaine de la Baklunie occidentale, où il cédera le pas aux druides bakluni des plaines et des déserts.

Tout cet aspect de politique interne de l'Ordre n'est pas perceptible pour l'observateur extérieur moyen et même les initiés des premiers cercles ne saisissent pas toute la subtilité des actions qui sont prises et des gestes qui sont posés. Nombreux sont les dirigeants qui ont souffert d'avoir mal interprété cet imbroglio et d'avoir joué la mauvaise carte au mauvais moment dans leurs négociations avec les druides !

Sources :

Druidic circles of the Flanaess (Christian K. Kielland, 26-01-1998, site web personnel); Druids (auteurs variés, discussions sur AOL, février-mars 1995); Druids (Søren Thustrup, 1997); Druids of the Flanaess (Wayne Rossi, 23-07-99, Greytalk); From the Ashes Boxed Set (TSR); Guide du Joueur pour GREYHAWK (TSR); LIVING GREYHAWK Gazetteer (WOTC); Manuel des joueurs, AD&D 2^e Edition (TSR); Temple of Elemental Evil (TSR); The Complete Druid's Handbook (TSR); The Druids of Oerth (Shawn Bond, 24-08-96, Greytalk); Unearthed Arcana (TSR).

La cité des dieux

Béory, Mère Tærre

Par Laurent Debelle (laurent.debelle@wanadoo.fr)

Niveau de puissance	déesse majeure
Plan d'existence	Plan Matériel
Alignement	N
Sphère(s) d'influence	Tærre, Nature et pluie
Alias	Mère Tærre
Origine(s) ethnique(s)	flanéenne et commune
Supérieurs	aucun
Associés	Obad-Haiï, Ehlonna, Atroa, Bérei, Mérikka, Ulaa (alliance)
Ennemis	Tharizdun, Incabulos
Symbole	disque vert ou corps d'une femme gironde
Alignement des croyants	tous

Aspects mythiques

Béory, la Mère Tærre, est la personnification de la nature et, à ce titre, elle tient une place importante dans les croyances de tous les peuples de Tærre ; plus particulièrement dans celles des Flannae pour qui la terre est sa chair, les rivières ses veines, le vent son souffle, le brouillard son haleine et la pluie ses larmes. Selon eux, tous les êtres vivants, toutes les plantes sont ses enfants et elle les chérit sans distinction de race ou de moralité. Les mythes flanéens la décrivent comme une divinité puissante mais pour qui seuls les événements pouvant bouleverser l'équilibre de Tærre importent véritablement.

Divers aspects de Béory étaient vénérés en Flanese bien avant l'arrivée des premiers œridiens. Toutefois, son culte ne devint ce que nous en connaissons actuellement qu'avec les premières invasions œridiennes. C'est, avec celui d'Obad-Haiï et d'Ehlonna des Forêts, un des trois cultes fondateurs de la Vieille Foi. Dans le panthéon flanéen, Béory fait partie d'une triade de dieux majeurs représentant la nature souveraine (Béory), la vie (Pélor) et la mort (Nérull); c'est-à-dire l'ordre naturel des choses. Elle y occupe le rôle de la déesse fertile, à la fois mère et femme des dieux, créatrice des esprits invisibles et détentrice des secrets de l'univers.

Les suivants de Béory ne sont pas les druides les plus populaires. Ils sont très mystiques et le fait qu'ils s'intéressent plus aux événements naturels de Tærre qu'aux hommes ne contribue pas à les rendre plus populaires. Malgré cela, il est étonnant de constater que Mère Tærre compte de nombreux adeptes dans les masses paysannes partout sur Tærre.

Avatar

Dans les très rares occasions où elle choisit de se révéler à ses fidèles, Béory prend les traits d'une femme flanéenne gironde, d'âge mûr, aux cheveux bruns et à la peau parcheminée. Elle est vêtue d'une robe vert sombre et porte une couronne de feuilles et de fleurs. Tous ceux

qui ont pu la voir ont été marqués par sa sérénité, sa sagesse et son imposante présence. C'est une femme gentille, patiente, attentionnée, peu encline à se battre au corps à corps et préférant utiliser sa magie pour régler ses différents.

Béory (prêtresse niv. 20) : CA 0; VD 24; pv 200; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d6+15 (*bâton des grandes forêts* +5, For 22); For 22, Dex 21, Con 25, Int 20, Sag 25, Cha 20, Bea 20; RM 50% et spécial; TA moyenne (1,73 m)

Béory combat avec un *bâton des grandes forêts* +5 unique, dont le nombre de charges est illimité, qui possède tous les pouvoirs possibles pour une telle arme, en plus de pouvoir pétrifier un adversaire au toucher. Le lien existant entre Béory et Tærré est si fort que quand elle combat, toute la végétation autour d'elle dans un rayon de 15 m combat avec elle. Les branches des arbres agrippent ses adversaires, l'herbe pousse pour entraver leurs jambes etc. Cette défense spéciale est traitée comme un sort d'*enchevêtrement* permanent (JS avec un malus de 5 à chaque round). Un adversaire entravé le reste tant que Béory combat à moins de 15 m de lui ou 5-20 tours après qu'elle soit partie.

Bien qu'elle puisse utiliser les sorts de toutes les sphères accessibles aux prêtres, Béory préfère ceux des sphères animale, élémentaire, climatique et végétale. Deux fois par jour, elle peut invoquer 6-24 mammifères sauvages, tels que des loups ou des ours ; les animaux obéissent à ses ordres pendant 8 heures et mourront pour elle si besoin est. Elle peut également invoquer 3-12 mammifères géants avec les mêmes restrictions. Enfin, Béory peut *charmer les plantes* à volonté et est sous l'effet d'un sort d'*invisibilité aux morts-vivants* permanent.

Autres manifestations

La plupart du temps, les adeptes de Béory, hormis ses druides, sont des gens très superstitieux. Pour eux, un changement de temps soudain, une neige précoce ou une pluie tardive sont des manifestations indiscutables de la puissance de Béory, de sa colère ou de son plaisir suivant le cas, la saison et de nombreux autres paramètres qui échappent aux non-initiés. La liste de ces 'manifestations' est trop longue pour être détaillée ici.

Le culte

Dogme

Béory est la source de toute vie. Qu'ils vivent à la surface de Tærré, sous les vagues ou sous terre, tous les êtres font partie du cycle des naissances, de la vie et de la mort, et donc de Béory. Elle les aide à grandir, les nourrit de sa douce pluie, et quand l'heure est venue, les rappelle à elle pour mourir. Seuls les désastres causant de grandes destructions lui sont très douloureux. Les actes des uns et des autres ne lui importent pas tant qu'ils ne menacent pas Tærré. Celle-ci doit être protégée pour maintenir les cycles naturels qui l'animent et la rendent féconde.

Temples

Il n'existe pas à proprement parler de temples ou de chapelles dédiés à Béory. En revanche, Flanresse compte de nombreux sites sacrés voués à cette déesse. Il s'agit le plus souvent de

clairières ou de buttes bordées de pierres dressées et dont la disposition marque un ou plusieurs événements célestes, climatiques ou géologiques d'importance.

Les 'cercles de pierres', comme on les appelle communément, sont construits à des endroits où la magie bienfaitrice irradiant du corps de Béory est intense. Le cercle de menhirs est conçu de façon à canaliser cette énergie. Plus la magie de l'endroit est intense, plus le lieu possède des pouvoirs magiques importants. Par exemple, Rondepierre, situé juste à l'est de la ville de Faucongris, protège les gens qui s'y trouvent contre les sorts de *divination*. De la même façon, les Pierres Chantantes de la Forêt de Vesve semblent également posséder des pouvoirs magiques.

Plus que des temples, les cercles sont des points de ralliement, de célébration et de rencontre. Chaque cercle donne son nom à la congrégation qui lui est rattachée, si elle existe. Les cercles comportant un autel sacrificiel sont les plus importants. On les trouve surtout dans les zones rurales mais également dans des endroits très sauvages, à l'écart de toute civilisation. Typiquement, 1 à 4 prêtres leur sont rattachés. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils y demeurent en permanence.

Objets associés

La béorine. Cette plante est fortement liée au culte de la déesse. Elle ne pousse qu'à l'intérieur des 'cercles de pierres' et est indifférente au climat. La béorine est un petit arbuste qui peut faire jusqu'à 2 m de hauteur. Ses feuilles sont vertes tout au long de l'année et il porte en permanence 4d4 fruits orangés de la taille d'une cerise. Ces fruits sont extrêmement magiques car ils concentrent l'énergie bienfaitrice de Tærré. Une personne mangeant un fruit frais regagne immédiatement 1d2 pv. Si un sort de *Baie Magique* est fait sur ces baies, celles-ci sont trois fois plus puissantes que des baies normales. Ces arbustes sont très sacrés pour les prêtres de Béory.

Rituels particuliers

Tatouages. A son initiation, tout prêtre de Béory est tatoué selon un rite ancestral dont la signification première est perdue. Le tatouage est fait de volutes imbriquées les unes dans les autres et faisant penser à des nuages ou à du brouillard. Traditionnellement, le tatouage initiatique est fait sur les doigts. Au fur et à mesure que le prêtre vieillit, de nouveaux tatouages sont ajoutés dans l'ordre suivant : bras, épaules, dos, pieds, jambes, ventre, torse, crâne et visage. La forme des tatouages peut varier d'un individu à l'autre mais ils ne représentent jamais quelque chose de précis. Les prêtres les plus vieux sont tatoués de la tête aux pieds.

La cueillette du gui. Selon la tradition orale de la Vieille Foi, le gui serait capable de capturer la magie des deux lunes de Tærré et de la restituer sous forme d'énergie magique. Il n'est donc pas étonnant que cette plante serve encore d'élément matériel à de nombreux sorts druidiques. La cueillette du gui a lieu durant Chaudenoce, quand les deux lunes sont pleines. C'est une cérémonie très solennelle qui se déroule en groupe.

Le départ. C'est de cette façon que les prêtres de Béory nomment le passage à l'au-delà. Quand un adepte meurt, son corps est d'abord lavé avec de l'eau de source pour le purifier, il est ensuite exposé à l'air libre pendant une journée entière puis brûlé sur un bûcher. Les cendres du défunt sont finalement enterrées dans le cercle dont il dépendait quand il s'agit

d'un prêtre ou ailleurs s'il s'agissait d'un fervent adorateur. Les prêtres prétendent que cette cérémonie permet à l'âme du mort de se fondre avec Béory.

Fête(s) religieuse(s) importante(s)

Froidenoce, Regain, Chaudenoce, Brassine. Les quatre festivals sont des fêtes religieuses importantes et, à ces occasions, les druides se réunissent dans les cercles pour célébrer la nature pendant une semaine. Les cérémonies consistent en des prières collectives accompagnées de sacrifices de nourriture, de graines et parfois d'un animal. Les prêtres profitent également de ces occasions pour se tenir au courant et échanger des points de vue. Des quatre festivals, Regain est le plus important. En effet, c'est à ce moment que les initiations sont réalisées sous les auspices du prêtre de plus haut rang présent.

Lieux saints

Aucun.

Relations avec les autres cultes

Les druides de Béory entretiennent de bonnes relations avec les prêtres d'Ehlonna, d'Atroa, de Bérei et de Mérikka. Les druides d'Obad-Hai sont leurs alliés les plus sûrs et ils collaborent d'ailleurs de façon régulière. Leurs relations avec les autres cultes sont neutres, quand elles existent. A chaque fois qu'ils le peuvent, ils s'opposent au clergé de Tharizdun et d'Incabulos.

Les adorateurs

Race(s)

Les adorateurs de Béory sont essentiellement humains, surtout d'origine flanéenne. Quelques elfes et des petites-gens la prient aussi mais ils sont assez rares. Bien qu'Ehlonna des Forêts lui soit souvent préférée, Béory est également une divinité très priée par le petit peuple des bois.

Région(s)

Béory est sans nul doute la divinité qui compte le plus grand nombre de suivants parmi les peuples humains. Toutes les ethnies humaines de Flannesse sans exception l'honorent et, même si ses suivants sont plus volontiers d'origine flanéenne, elle est également très populaire chez les nomades bakluni, chez les peuples suellois et dans les royaumes æridiens. Béory est une déesse très largement vénérée dans les enclaves flanéennes, en Pérennelande, dans la région de Verbobonc, et dans les zones les plus rurales de l'ancien Grand Royaume.

Occupation(s)

La grande majorité des adorateurs de Béory sont des paysans. Ils la prient surtout pour lui demander de bonnes récoltes et des pluies abondantes. Dans les régions les plus civilisées, comme les terres d'Ærddy, l'adoration de Béory fait plus penser à un rite folklorique qu'à une véritable religion. En revanche, en Pérennelande, où la foi druidique prédomine depuis des

siècles, Béory est une déesse majeure respectée de tous, du citadin au montagnard, des riches comme des pauvres.

Malgré cela, les personnes priant Mère Tærré pour ce qu'elle est réellement sont presque aussi rares que ses druides. Ces adorateurs avertis sont des ermites, des sages et des philosophes. On les trouve partout en Flannesse où ils œuvrent discrètement pour défendre Tærré et l'ordre établi de ses cycles vitaux.

Les druides de Béory

Profil psychologique

Les druides de Béory affichent une neutralité absolue pour tout ce qui les entoure. Ils sont très prudents et ne se décident à agir que lorsque la situation requiert une intervention directe de leur part, comme quand l'équilibre naturel d'un endroit est en danger. Ce sont des gens pensifs aimant vivre comme des ermites dans le plus grand isolement. Ces druides sont des contemplateurs et ils n'utilisent leurs talents que pour éviter que l'ordre naturel des choses ne change. Ils sont très conservateurs et détestent s'immiscer dans les affaires des hommes. La plupart d'entre eux sont des hommes (65 %).

Organisation

Les druides de Béory sont surtout présents dans les zones sauvages de Flannesse. Ils vivent dans le plus grand isolement, évitant tout contact avec le monde extérieur. Seuls les elfes des bois de certaines grandes forêts comme la Vesve ont quelques contacts avec eux.

Le petit clergé de Béory est organisé en congrégations, chacune étant rattachée à un cercle sacré de menhirs. La plupart de ces congrégations ne comptent que quelques druides mais certaines peuvent compter jusqu'à 20 individus. Il n'existe pas de hiérarchie au sein d'une congrégation. Chacun y est considéré comme l'égal de l'autre. Cependant, le plus vieux druide est toujours écouté, car son âge reflète sa sagesse.

Activités journalières

Béory n'exige rien de ses druides. En fait, certains sages se demandent même si elle se préoccupe de leur existence, tant ils jouissent d'une grande liberté d'action. Lors de leurs vagabondages sur leur domaine, les druides de la déesse sanctifient des endroits, soignent les plantes, pansent les animaux blessés, veillent à la bonne cohabitation des diverses espèces dont l'homme, etc. En de rares occasions, surtout lors de période de disette, ils vont même aider des paysans au moment des semailles. On sait également qu'à certaines occasions, ils ont protégé des humanoïdes pour éviter qu'une tribu soit totalement exterminée par des humains revanchards.

Description technique (AD&D 2^e Edition)

Traits requis	Sag 16
Traits principaux	Sag
Alignement	N
Race	humain, demi-olve
Armes	comme un druide
Armures	cuir
Objets magiques	comme un druide
Expérience	comme un druide
Dés de vie	d8
Vêtements	vêtement vert, brun ou gris
Pouvoirs accordés	(1) +2 aux JS contre les attaques basées sur feu ou électricité; langage secret; (3) identification des plantes, des animaux et de l'eau pure; langues des créatures sylvestres; passer sans laisser de traces dans les broussailles et les buissons; (7) immunité aux sorts de charme des créatures sylvestres; métamorphose en reptile, oiseau ou mammifère trois fois par jour; (16) immunité contre les poisons naturels; santé florissante; modification de l'apparence; (17) hibernation; voyager dans le Plan Élémentaire de la Terre; conjurer un élémentaire de l'eau; (18) voyager dans le Plan Élémentaire du Feu; conjurer un para-élémentaire de l'air; (19) voyager dans le Plan Élémentaire de l'Eau; conjurer un para-élémentaire de magma/fumée; (20) voyager dans le Plan Élémentaire de l'Air; conjurer un para-élémentaire de glace/vase; (21) voyager dans les Plans Para-Élémentaires; (22) voyager dans le Plan des Ombres; (23) voyager dans n'importe lequel des Plans Intérieurs; parcourir les Lignes de Probabilités des Plans Intérieurs (7 ^e dimension); résider dans le Plan d'Opposition Concordante.
Repousser les morts-vivants	non
Sortilèges par sphères	Générale, Animale, Charme*, Divination, Élémentaire (tous), Garde*, Soins, Végétale, Protection*, Conjuración*, Solaire, Climat
Sortilèges spécifiques	aucun

Liste de sorts

Niveau 1

Amitié avec les animaux
Analyse d'équilibre
Apaisement (R)
Bénédiction (R)
Cercle d'union (Chor.) (R)
Combustion prolongée
Création d'eau (R)
Détection de la magie
Détection des poisons
Détection du mal (R)
Enchevêtrement
Endurance de la chaleur/froid
Gardien sacré
Gourdin magique
Injonction
Invisibilité aux animaux
Invoquer la foi
Localisation d'animaux ou de plantes
Lueur féérique
Lumière (R)
Passage sans trace
Protection contre le mal (R)
Purification nourriture & boissons (R)
Sanctuaire
Soins des blessures légères (R)
Union (Chor.)

Niveau 4

Abaissement des eaux (R)
Appel de créatures des bois
Bassin divinatoire
Bâtons en serpents (R)
Chaleur bénite
Conjuration d'animaux I
Contrôle de la température 3m R.
Divination
Détection des mensonges (R)
Élévation (Chor.)
Fortifiant (Chor.)
Forêt hallucinatoire (R)
Immobilisation des plantes
Insecte géant (R)
Langage des plantes
Langues (R)
Neutralisation du poison (R)
Point focal (Chor.)
Porte végétale
Production de feu (R)
Protection contre la foudre
Répulsion des insectes
Soins des blessures sérieuses (R)
Stase climatique

Niveau 7

Animation de la pierre
Bâton sylvanien
Char de Sustarre
Conjuration élémentaire de terre (R)
Contrôle climatique
Fatalité rampante

Niveau 2

Altération du temps
Augure
Baie magique (R)
Cantique
Charme personnes ou mammifères
Charme-serpents
Connaissance des alignements (R)
Croc-en-jambe
Diable de poussière
Discours captivant
Distorsion du bois (R)
Détection des charmes (R)
Détection des collets et des fosses
Détection des pièges
Flammes
Immobilisation des personnes
Lame enflammée
Langages des animaux
Messager
Musique des sphères
Métal brûlant (R)
Obscurcissement
Peau d'écorce
Piège de feu
Puiser dans la puissance divine
Ralentissement du poison
Résistance au feu ou au froid
Sanctification (Semi-Chor.) (R)
Silence rayon de 5 m
Transfert mystique (Chor.)
Vouivre de garde

Niveau 5

Arc-en-ciel
Bénitier magique
Colonne de feu
Communion
Communion avec la nature
Conjuration d'animaux II
Conséquence
Contrôle des vents
Croisade
Croissance animale (R)
Fléau d'insectes
Marche aérienne
Mur de feu
Nuage de purification
Passe-plante
Pierres acérées
Protection anti-plantes
Pénitence
Rayon de lune
Soins des blessures critiques (R)
Transmutation de la pierre en boue (R)
Vision véritable (R)

Inspiration divine
Intrus paranogène
Rayon de soleil
Régénération (R)
Réincarnation
Seuil

Niveau 3

Appel de la foudre
Arbre
Clair d'étoiles
Collet
Communication avec les morts
Conjuration d'insectes
Contrôle des émotions
Croissance d'épines
Croissance végétale
Dissipation de la magie
Délivrance de la malédiction (R)
Délivrance de la paralysie
Détection extradimensionnelle
Façonnage de la pierre
Fusion dans la pierre
Glyphe de garde
Guérison cécité ou surdité (R)
Guérison des maladies (R)
Immobilisation des animaux
Ligne de protection (Chor.) (R)
Localisation d'un objet (R)
Lumière continue (R)
Marche sur les eaux
Protection contre le feu
Protection contre le mal à 5 m (R)
Protection contre le plan négatif
Pyrotechnie
Ralentissement du pourrissement
Respiration aquatique (R)
Traversée des flammes
Vêtement magique
Zone d'air pur

Niveau 6

Chêne animé
Conjuration d'animaux III
Conjuration d'un élémentaire de feu (R)
Conjuration du climat
Coquille anti-animaux
Guérison (R)
Langages des monstres
Mur d'épines
Orbe desséchante de Sol
Orientation (R)
Pierres commères
Répulsion du bois
Semences de feu
Séparation des eaux
Transmutation eau en poussière (R)
Transport par les plantes

Séisme
Tempête de feu (R)
Transmutation du métal en bois
Vent divin

Sources :

WORLD OF GREYHAWK Boxed Set (TSR); From the Ashes Boxed Set (TSR); City of GREYHAWK Boxed Set (TSR); GREYHAWK : L'aventure commence (TSR); Guide du Joueur pour GREYHAWK (TSR); The Marklands (TSR); Ivid the Undying (TSR); Manuel des Joueurs, AD&D 2^e Edition (TSR); Unearthed Arcana (TSR); LIVING GREYHAWK Gazetteer (WOTC).

Ce document est inspiré de la description du culte de Béory proposée par Vool dFool dans "AOL Best of Greyhawk Folder number 9", de celle postée par Paul Stormberg sur GreyTalk et d'un document anonyme.

Je tiens à remercier Stéphane Tanguay pour ses précieux conseils.

La cité des dieux

Obad-Haiï

Par Laurent Debelle (laurent.debelle@wanadoo.fr)

Niveau de puissance	dieu intermédiaire
Plan d'existence	Plan Matériel
Alignement	neutre
Sphère(s) d'influence	nature, bois, régions sauvages, liberté, chasse, bêtes sauvages
Alias	le Bombardon
Origine(s) ethnique(s)	flanéenne et commune
Supérieurs	Béory
Associés	Atroa, Bérei, Mérikka
Ennemis	Tharizdun, Incabulos, Ehlonna (antipathie), Phytton (antipathie)
Symbole	une feuille de chêne et un gland
Alignement des croyants	presque toujours neutre

Aspects mythiques

Le culte d'Obad-Haiï, dieu de la nature, reconnu d'abord et surtout par les flanéens, est un des trois cultes fondateurs de la Vieille Foi. Et au sein de cette organisation, sa croyance est désormais le courant de pensée dominant, quoi qu'en disent les adeptes d'Ehlonna des Forêts.

Obad-Haiï, le Bombardon, est le protecteur de la nature sauvage et plus particulièrement de ses hôtes, les animaux. Nul ne peut être tué, dit-on, sans son consentement. Aussi, la chasse est-elle une de ses sphères d'influence. Obad-Haiï est très respecté des Flannae chez qui la chasse est traditionnellement un élément de subsistance important.

Les druides d'Obad-Haiï sont des personnages assez secrets. Toutefois, contrairement aux apparences, ils s'investissent beaucoup dans les affaires de leurs semblables. Nombre d'entre eux leur servent d'ailleurs de guides spirituels. Les druides d'Obad-Haiï sont des gens rustiques et simples veillant à la bonne cohabitation des espèces entre elles. Pour eux, l'homme est une espèce animale et elle doit être protégée comme les autres, le plus souvent d'elle-même. Ces druides militants s'opposent souvent aux forces envahissant leur territoire. Cependant, si celles-ci se montrent respectueuses de leur environnement, ils n'interviennent pas.

Avatar

Les druides qui le suivent décrivent Obad-Haiï comme un Flanna très âgé, à la peau parcheminée, à l'air austère et portant de simples habits de couleur rousse. Cependant, ils disent qu'Obad-Haiï préfère apparaître aux hommes sous les traits d'un animal géant, typiquement un loup, un cerf ou un ours. On dit également qu'il peut prendre la forme d'un noniz, d'un dwur ou d'un hobniz. Sous forme humaine, le dieu porte toujours son bâton, une arme de cornebois qui agit comme un *bâton* +3. Le propriétaire de cette arme peut marcher

indéfiniment sans se fatiguer, il n'a rien à craindre des animaux et voit la végétation s'écarter devant lui pour le laisser passer, puis se refermer derrière lui comme pour le protéger.

Obad-Haï (druide niv. 15) : CA -2; VD 21; pv 140; TAC0 8; #AT 2; D 3d4+5; For 18, Dex 18, Con 21, Int 17, Sag 20, Cha 19 (24 envers les créatures des forêts), Bea 18; RM 40%; TA moyenne (1,72 m)

Outre ses nombreux pouvoirs druidiques, Obad-Haï peut devenir *invisible* à volonté, se *métamorphoser* à volonté, *dissiper la magie* et *le bien/mal* à volonté et il régénère 2d4 pv par round. S'il est agressé, il peut également faire appel à des créatures féeriques telles que les esprits follets, les satyres, les pixies, les centaures, les sylvaniens, etc. pour l'aider. Celles-ci le font bien volontiers. L'avatar d'Obad-Haï n'est touché que par des armes enchantées +3.

Bien que ses druides se refusent à le croire, Obad-Haï fut un des neuf demi-dieux emprisonnés par Zagig dans les sous-sols du Château de Faucongris (505 AC). Les circonstances exactes de sa libération restent un mystère, bien que l'on sache que sir Robilar y joua un rôle.

Autres manifestations

Aucune.

Le culte

Dogme

Nul être ne peut vivre une vie heureuse s'il ne sait vivre en harmonie avec son habitat. Ceux qui détruisent la nature ne méritent qu'un châtement approprié. Ceux qui font un avec la nature ont peu à en craindre. Il arrive cependant parfois que des bien-pensants un peu trop inconscients meurent d'un danger qu'ils n'avaient pas pu prévoir ou éviter. Les terres sauvages peuvent être hideuses, dangereuses ou terribles mais elles sont naturelles et doivent être respectées autant que celles qui sont belles, inoffensives ou merveilleuses.

Temples

Toutes les églises et chapelles dédiées à Obad-Haï sont faites de rondins de bois. Leur intérieur est toujours sobre et fonctionnel. La plupart d'entre elles sont de simples cabanes. On les trouve dans des endroits rustiques, le plus souvent en marge de la civilisation. Cependant, il en existe de très élaborées, comme des maisons dans les arbres. Celles-ci, plus rares, hébergent de puissantes congrégations druidiques. On les trouve dans les forêts les plus profondes, à l'abri du regard des hommes.

Objets associés

La faucille. L'utilisation de cet outil par les druides d'Obad-Haï est très ritualisée. Selon la coutume, la faucille est le seul instrument permettant de préserver les pouvoirs magiques des végétaux lors de leur cueillette. Tout druide d'Obad-Haï en possède une.

Rituels particuliers

La cueillette du gui. Comme la plupart de leurs confrères, les druides d'Obad-Haï considèrent que le gui est capable de capturer la magie des deux lunes de Tærrre. De plus, ils prétendent que la force vitale qu'il vole aux végétaux qu'il parasite peut être utilisée à des fins curatives. Le gui est d'autant plus précieux qu'il est cueilli sur un chêne alors que les lunes sont pleines. Sa cueillette a lieu traditionnellement en groupe durant Chaudenoce.

Ordination. Quand il est ordonné druide, le novice doit apparaître nu devant ses pairs. Ceux-ci lui offrent ensuite ses premiers vêtements, ses armes (selon son choix), sa première faucille et son symbole sacré.

Consécration d'une faucille. La faucille doit être tout d'abord purifiée dans de l'eau de source. Elle est ensuite passée dans une flamme vive puis elle est laissée à refroidir dans le vent. Il n'est pas rare que la lame de la faucille soit en argent ou en or. Les druides pensent en effet que l'or et l'argent préservent mieux les pouvoirs des plantes que l'acier ou le fer.

Naissance. Quand un enfant naît, le druide cueille des plantes et tresse un berceau avec elles. L'objet est ensuite offert à la famille du nourrisson. La croyance druidique veut que ce berceau protège le nouveau-né des mauvais esprits pendant son sommeil et le guide sur le chemin de la sagesse.

Décès. La mort d'une personne est un événement comme un autre pour les druides d'Obad-Haï, même si cette personne leur était chère. C'est un moment de recueillement et de méditation. Le défunt est presque toujours enterré et un arbre est ensuite planté près de sa tombe pour le protéger. L'arbre peut être de n'importe quel type mais il s'agit toujours d'un chêne, symbole du dieu, quand le mort est un druide. Certains prétendent même qu'ils deviennent ensuite des sylvaniens.

Fête(s) religieuse(s) importante(s)

Froidenoce, Regain, Chaudenoce, Brassine. Les quatre festivals sont des fêtes religieuses importantes. C'est à ces occasions que les druides se réunissent et échangent des nouvelles. Les regroupements ont souvent lieu dans le domaine du druide de plus haut rang vivant dans la région.

Lieux saints

Aucun connu.

Relations avec les autres cultes

Les relations entre le culte d'Obad-Haï et les autres cultes de Tærrre sont très variables d'une région à l'autre. Elles vont de l'entente cordiale dans certaines régions à l'opposition la plus farouche dans certaines autres. Tout dépend du contexte, des événements se déroulant dans la région où le druide est installé et du respect qu'on lui porte. En général, les druides s'opposent à toutes les formes d'abus et aux événements qui pourraient bouleverser l'équilibre de la contrée qu'il habite.

Il existe une très vive opposition entre les druides d'Obad-Haï et ceux d'Ehlonna des Forêts. Cette divergence de points de vue s'explique probablement par la position que les deux cultes adoptent face aux humanoïdes. Plus tolérants, les druides d'Obad-Haï passent pour des complaisants auprès des adeptes d'Ehlonna qui, rappelons-le, comptent de nombreux rôdeurs dans leurs rangs. Il est également possible que le très masculin culte du Bombardon supporte mal les positions du très féminisé culte d'Ehlonna. Enfin certaines mauvaises langues pensent que cette opposition pourrait provenir du fait que les druidesses d'Ehlonna ont supplanté les druides d'Obad-Haï dans de nombreuses forêts en Flannesse centrale.

Les raisons pour lesquelles des druides d'Obad-Haï s'opposent aux intérêts du culte de Phyton sont probablement du même ordre que celles citées plus haut. Les deux dieux ont des sphères de pouvoir assez semblables et leurs alignements sont très différents. Il est donc presque inévitable que ces deux cultes rivalisent.

Les adorateurs

A l'origine, la plupart des adorateurs d'Obad-Haï étaient des Flannae. Désormais, ce dieu est adoré par tous les grands peuples de Flannesse, dans virtuellement toutes les régions. Ses suivants sont peut-être plus nombreux dans les grandes plaines de l'Est et de la vallée du Sheldomar.

La plupart des suivants d'Obad-Haï sont des gens simples, vivant au contact de la nature. Ce sont des chasseurs, des cueilleurs, des paysans, des bûcherons, des bergers, etc. Ils vivent la nature au quotidien et c'est en elle qu'ils puisent leur subsistance. Pour cette raison, le gibier, les plantes, les arbres, les forêts ont quelque chose de précieux, voire de sacré. Ils sont donc très sensibles aux préceptes du dieu et bien qu'ils ne puissent pas l'expliquer, ils savent que la parole des druides est source de sagesse. La plupart des adorateurs d'Obad-Haï sont humains ou demi-olves. On rapporte également que des gnomes, des petites-gens, certaines créatures des bois et de très rares nains lui rendent hommage.

Les prêtres

Profil psychologique

Les druides d'Obad-Haï sont des personnes très attachées aux traditions ancestrales. Pour eux, l'homme aurait dû rester en harmonie avec la nature qui l'a vu naître, grandir et qui le verra mourir. Ils conçoivent très mal la notion de progrès des peuples modernes car leur 'progrès' leur apparaît futile, parfois dangereux et inutile. Ils estiment que la nature porte en elle tout ce qu'il faut pour vivre heureux et ils ne voient pas de raison de chercher ailleurs une chose qu'ils ont à portée de main. Pour eux, une chose n'est acceptable que dans la mesure où elle respecte la nature et ses habitants.

Les druides d'Obad-Haï sont essentiellement des hommes (90 %). Ce sont des gens peu loquaces, surtout avec les étrangers envers qui ils se montrent très méfiants. Cette méfiance, dit-on, tourne parfois à l'hostilité ouverte, rarement à la violence. Toutefois, même si ces druides sont décrits souvent comme rustres, ceux qui les connaissent disent que ce sont des amis chaleureux quand vous avez conquis leur estime et qu'ils ont décidé de vous donner leur confiance.

Organisation

Les druides d'Obad-Haï sont présents dans toutes les régions rurales ou sauvages de Flannesse. On les trouve très souvent au contact des populations humaines, où la plupart d'entre eux font d'ailleurs office de guide spirituel, bien que leur autorité religieuse soit souvent contestée par des prêtres d'autres dieux.

Tout druide est rattaché à une chapelle ou à une église dédiée au dieu. Le nombre de druides présents dépend alors de la taille et de l'importance du lieu de culte. La plupart du temps, il n'y a pas plus de trois druides ; cependant certaines congrégations comptent plus d'une vingtaine de druides. Parmi celles-ci, celle de l'Adri est certainement la plus importante de toutes. Elle est indirectement dirigée par l'Aspirante Hiérophante Immonara (druidesse niv. 16), un des plus, sinon le plus, influent druide de Tærre. Griffith Adarian (druide niv. 9) est un des éminents membres de cette congrégation.

Reynard Yargrove (grande druidesse de la Vallée du Sheldomar, druidesse niv. 14) est également une personnalité importante dans le culte. Les excellentes relations que la belle druidesse entretient avec le roi Kimbertos Skotti de Kéolande n'y sont probablement pas étrangères.

La hiérarchie est très lâche au sein du culte d'Obad-Haï. Toutefois, le doyen des druides d'une congrégation fait souvent office de chef spirituel car son expérience de vie est appréciée et recherchée.

Activités journalières

Bien que rattachés à une chapelle ou une église donnée, les druides d'Obad-Haï y séjournent en général assez peu souvent. En effet, ils passent le plus clair de leur temps à parcourir le territoire dont ils ont la charge. Quand leur territoire comporte des villages, ils y passent souvent quelque temps pour y enseigner la chasse, pour bénir les champs ou soigner hommes et bêtes. Quand ils sont dans leur église, les druides d'Obad-Haï créent des potions, enseignent aux novices ou préparent leur future expédition.

Description technique (AD&D 2^e Edition)

Traits requis	Sag 14
Traits principaux	Sag
Alignement	N
Race	humain, demi-olve, gnome, petite-gens, être féérique
Armes	comme un druide (bâton au niv. 1)
Armures	comme un druide
Objets magiques	comme un druide
Expérience	comme un druide
Dés de vie	d8
Vêtements	vêtements simples, de couleur rousse
Pouvoirs accordés	(1) +2 aux JS contre les attaques basées sur feu ou électricité; langage secret; (3) identification des plantes, des animaux et de l'eau pure; langues des créatures sylvestres; passer sans laisser de traces dans les broussailles et les buissons; (7) immunité aux sorts de charme des créatures sylvestres; métamorphose en reptile, oiseau ou mammifère trois fois par jour; (16) immunité contre les poisons naturels; santé florissante; modification de l'apparence; (17) hibernation; voyager dans le Plan Élémentaire de la Terre; conjurer un élémentaire de l'eau; (18) voyager dans le Plan Élémentaire du Feu; conjurer un para-élémentaire de l'air; (19) voyager dans le Plan Élémentaire de l'Eau; conjurer un para-élémentaire de magma/fumée; (20) voyager dans le Plan Élémentaire de l'Air; conjurer un para-élémentaire de glace/vase; (21) voyager dans les Plans Para-Élémentaires; (22) voyager dans le Plan des Ombres; (23) voyager dans n'importe lequel des Plans Intérieurs; parcourir les Lignes de Probabilités des Plans Intérieurs (7 ^e dimension); résider dans le Plan d'Opposition Concordante.
Repousser les morts-vivants	non
Sortilèges par sphères	Générale, Animale, Charme*, Divination*, Élémentaire, Soins, Végétale, Nécromancie*, Végétale, Conjuración*, Solaire, Climat
Sortilèges spécifiques	aucun

Liste de sorts

Niveau 1

Amitié avec les animaux
Analyse d'équilibre
Apaisement (R)
Bénédiction (R)
Combustion prolongée
Création d'eau (R)
Détection de la magie
Détection des poisons
Détection du mal (R)
Enchevêtrement
Gourdin magique
Injonction
Invisibilité aux animaux
Invisibilité aux morts-vivants
Invoquer la foi
Localisation d'animaux ou de plantes
Lueur féérique
Lumière (R)
Passage sans trace
Purification nourriture & boissons (R)
Sanctuaire
Soins des blessures légères (R)
Union (Chor.)

Niveau 4

Abaissement des eaux (R)
Appel de créatures des bois
Bassin divinatoire
Bâtons en serpents (R)
Chaleur bénite
Conjuration d'animaux I
Contrôle de la température 3m R.
Élévation (Coop.)
Fortifiant (Coop.)
Forêt hallucinatoire (R)
Immobilisation des plantes
Insecte géant (R)
Langage des plantes
Langues (R)
Neutralisation du poison (R)
Point focal (Coop.)
Porte végétale
Production de feu (R)
Protection contre la foudre
Répulsion des insectes
Soins des blessures sérieuses (R)
Stase climatique

Niveau 7

Animation de la pierre
Bâton sylvanien
Conjuration élémentaire de terre (R)
Contrôle climatique
Fatalité rampante

Niveau 2

Aide
Augure
Baie magique (R)
Cantique
Charme personnes ou mammifères
Charme-serpents
Connaissance des alignements
Croc-en-jambe
Diable de poussière
Discours captivant
Distorsion du bois (R)
Détection des charmes (R)
Détection des collets et des fosses
Détection des pièges
Flammes
Immobilisation des personnes
Lame enflammée
Langages des animaux
Messager
Musique des sphères
Métal brûlant (R)
Obscurcissement
Peau d'écorce
Piège de feu
Puiser dans la puissance divine
Ralentissement du poison
Sanctification (Semi-Chor.) (R)
Transfert mystique (Chor.)

Niveau 5

Arc-en-ciel
Colonne de feu
Communion
Communion avec la nature
Conjuration d'animaux II
Contrôle des vents
Croisade
Croissance animale (R)
Fléau d'insectes
Marche aérienne
Mur de feu
Nuage de purification
Passe-plante
Pierres acérées
Protection anti-plantes
Pénitence
Rayon de lune
Soins des blessures critiques
Transmutation de la pierre en boue (R)
Vision véritable (R)

Rayon de soleil
Régénération (R)
Réincarnation
Seuil
Séisme

Niveau 3

Animation des morts
Appel de la foudre
Arbre
Clair d'étoiles
Collet
Communication avec les morts
Conjuration d'insectes
Contrôle des émotions
Croissance d'épines
Croissance végétale
Délivrance de la malédiction (R)
Délivrance de la paralysie
Détection extradimensionnelle
Façonnage de la pierre
Fusion dans la pierre
Guérison cécité ou surdité (R)
Guérison des maladies (R)
Immobilisation des animaux
Localisation d'un objet (R)
Lumière continue (R)
Marche sur les eaux
Mort simulée
Protection contre le feu
Protection contre le plan négatif
Pyrotechnie
Ralentissement du pourrissement
Respiration aquatique (R)
Traversée des flammes
Zone d'air pur

Niveau 6

Chêne animé
Conjuration d'animaux III
Conjuration d'un élémentaire de feu (R)
Conjuration du climat
Coquille anti-animaux
Guérison (R)
Langages des monstres
Mur d'épines
Orbe desséchante de Sol
Pierres commères
Répulsion du bois
Semences de feu
Séparation des eaux
Transmutation eau en poussière (R)
Transport par les plantes

Tempête de feu (R)
Transmutation du métal en bois
Vent divin

Sources :

WORLD OF GREYHAWK Boxed Set (TSR); From the Ashes Boxed Set (TSR); Greyhawk City Boxed Set (TSR); GREYHAWK : L'aventure commence (TSR); Guide du Joueur pour GREYHAWK (TSR); Manuel des Joueurs, AD&D 2^e Edition (TSR); Ivid the Undying (TSR); WG6 : Isle of the Ape (TSR); DRAGON Magazine 60 (TSR); LIVING GREYHAWK Journal #1 (WOTC); LIVING GREYHAWK Gazetteer (WOTC); Unearthed Arcana (TSR).

La description du culte d'Obad-Hai postée par Russ Taylor (rtaylor@cmc.net) sur Greytalk a également été utilisée. Certaines informations proviennent de Robert J. Kuntz concernant la campagne Greyhawk de E. Gary Gygax.

Je tiens à remercier Stéphane Tanguay pour ses précieux conseils.

LIVING GREYHAWK Ekbir

Nouvelles d'Ekbir

Par Gaël Richard (gael.loic.richard@wanadoo.fr)

Note de l'auteur : La brève qui suit est la version originale de celle qui paraîtra (mais traduite en anglais) dans le LIVING GREYHAWK Journal 4. Flanneries a donc la primeur de la publication et en VO qui plus est ! Une dernière précision : les informations divulguées dans cette brève ne seront pas sans intérêt un jour ou l'autre ...

Une rumeur se répand dans le pays d'Ekbir. On aurait vu la Coupe et le Talisman d'Al'Akbar quelque part dans la mystérieuse lande de Glendaloch non loin de la sinistre côte du Morskmogil. Malgré un démenti formel des autorités religieuses ekbirites, des pèlerins convergent vers le lieu supposé. Des prêtres d'Al'Akbar ont été envoyés sur place, escortés par des Faris et des hommes d'armes pour tenter d'encadrer et de protéger ce pèlerinage inattendu. Les périls de cette contrée ne sont en effet pas à prendre à la légère. Des êtres fantomatiques rôdent dans les brumes qui recouvrent la terre et, la nuit, les chiens de Yeth se mettent en chasse et leurs hurlements terrifient les habitants de l'endroit. Même ces dangers n'ont pu décourager les pèlerins. On se demande dans l'entourage du calife qui a bien pu propager une telle rumeur.

LIVING GREYHAWK Solandie

Une carte postale d'Acérérak

Par Thierry Maitrejean (thierry.maitrejean@belgacom.be)

La triade LIVING GREYHAWK Solandie prend très lentement son envol. Cet envol est assez difficile. Outre les raisons habituelles (travail, vie familiale, autres projets ...) cette lenteur trouve aussi sa source dans sa nature particulière : en effet, nous constituons la seule Triade bilingue de LIVING GREYHAWK.

Je dois admettre que la communication au sein de la Triade est réduite, sinon inexistante. De plus, Rick Henrotay, qui formait notre composante belge néerlandophone, a décidé d'arrêter cette activité. Ceci rend assez bancal notre structure déjà affaiblie par les différences linguistiques et les distances.

Malgré tout, le tableau n'est pas entièrement négatif. Plusieurs choses ont déjà été réalisées, même si elles ne sont pas toujours exploitées au maximum :

- Le site Web et la liste de diffusion Sunndi-Solandie sont activés grâce aux bons offices d'Olivier Roux et de Netultra. Ils restent cependant inutilisés pour l'instant.
- La feuille de présentation (flyer) décrivant le pays en 2 pages A4 existe en anglais. Il reste à la traduire en français et en néerlandais.
- Le premier tournoi LIVING GREYHAWK Solandie aura lieu le 26 mai aux Pays-Bas. Cette manifestation se déroulera malheureusement exclusivement en néerlandais.
- Nos amis de Hollande nous ont proposé une carte détaillée de la Solandie et de sa capitale. Ce projet est intéressant, bien que fort aligné sur les sensibilités néerlandaises : polders dans le Grand Marais ou réseau de canaux rappelant très fort Amsterdam pour Champoux. Cependant, nous travaillerons sur ces projets dans un proche avenir. Des scans de ces cartes dessinées à la main seront bientôt à votre disposition.
- Du côté de la Francophonie, plusieurs contributions sont déjà parvenues à la Triade : une première ébauche de carte en format CC2 ou des informations détaillées sur la répartition des demi-humains en sont des exemples.
- Une étude des clans dwurs de Solandie est en cours de réalisation.
- Je reçois régulièrement des messages de personnes intéressées par la Solandie, que ce soit pour y jouer ou pour y développer du contenu.

Ce premier bilan est certes mi-figue, mi-raisin. Il est cependant loin d'être négatif. La triade Solandie dispose du cadre et de l'infrastructure nécessaires à son développement. Les bonnes volontés tout aussi indispensables se sont aussi manifestées.

La prochaine action à mon programme pour Solandie sera le lancement du site Web et la mise en valeur de la liste. Il ne reste qu'à obtenir un déclic, et le projet prendra alors de l'ampleur. N'hésitez donc pas à me faire parvenir vos critiques, demandes, commentaires au sujet de la Solandie et de sa triade. Les chèques au porteur sont aussi les bienvenus ...

A très bientôt dans ma Tombe des Horreurs ;

Thierry Maitrejean pour Acérérak

Tærriens

Jahrin le tigre

Par Laurent Debelle (laurent.debelle@wanadoo.fr)

Histoire

Jahrin Nat-Fendet est né en 556 AC à Yécha, capitale du territoire des Nomades du Tigre. Alors qu'il a à peine huit ans, sa mère, une prostituée locale, le vend à Nisra de Ket, un esclavagiste bien connu. Jahrin restera cinq ans à son service ; cinq années durant lesquelles Nisra l'éduquera à grand renfort de coups de fouets, faisant naître en lui une haine profonde des Bakluni dits civilisés.

A treize ans, le jeune barbare est racheté par Zufal Al'Knashet, un très riche marchand d'Ekbir, grand amateur d'animaux exotiques et heureux possesseur de deux tigres. Celui-ci lui redonne de suite sa liberté et le prend à son service. Les deux félins fascinent tout de suite Jahrin, si bien qu'il ravale son caractère rebelle pour le simple plaisir d'être près de deux totems de son peuple. Presque heureux de son état, Jahrin vivra ainsi pendant six ans profitant de la sagesse et de la fortune de Zufal.

La vie du jeune homme bascule la nuit du 6 moissonnier 575 AC quand il retrouve Zufal égorgé dans son lit. Pensant qu'il sera le premier suspecté à cause de sa défiance envers les Bakluni, Jahrin choisit de fuir plutôt que de se livrer à une justice en laquelle il n'a pas confiance. Avant que la garde n'arrive, il a quitté la ville et est rentré à jamais dans la clandestinité.

Quand les gardes découvrent le corps de Zufal, un message écrit de la main de Jahrin se trouve à ses côtés. Sur celui-ci, on peut lire le serment suivant : « Que le sang des impurs lave la mémoire des justes. » Le lendemain, une récompense de 1500 po est mise sur la tête de Jahrin Nat-Fendet, soupçonné de meurtre et fugitif. Le Tigre est né.

Intérêts

Jahrin n'est pas coupable du meurtre de Zufal ; mais seul lui et le véritable coupable le savent. Les autorités n'ont jamais cherché plus loin que les apparences et pour elles, Jahrin est indubitablement le meurtrier de Zufal. Le message qu'il a laissé et sa fuite en sont les preuves criantes. Les choses ne sont pourtant pas ce qu'elles semblent être.

Au fil du temps, Jahrin avait fini par nouer des liens assez étranges avec Zufal. Il le méprisait toujours, mais il ne pouvait s'empêcher de lui être redevable de lui avoir rendu sa liberté et de lui avoir donné la possibilité de vivre près de tigres. Jahrin avait une dette envers Zufal mais, rustre qu'il était, il n'avait jamais su le lui dire. Pour lui, la mort de Zufal fut donc un véritable drame ; il ne pourrait jamais rembourser sa dette. Fou de rage, Jahrin fit alors serment devant ses ancêtres de laver la mémoire de son bienfaiteur en tuant ceux qui, de près ou de loin, étaient responsables de la mort du marchand. Sa chasse commença la nuit du crime.

Des années plus tard, plus d'une vingtaine de meurtres lui ont été attribués. Que ce soit vrai ou faux, peu importe, le Tigre fait peur et tous aimeraient le voir mort. Un seul problème ... personne ne sait vraiment à quoi il ressemble !

Rencontres avec le PJ

Voici quelques exemples simples de situations qui pourraient amener les PJ et Jahrin à se rencontrer. Ce sont des suggestions qui demandent à être développées par le MD.

- Un notable contacte les PJ pour qu'il le protège de la fureur du Tigre. Deux jours plus tôt, il a reçu un message lui annonçant que sa mort était proche.
- Les PJ sont les témoins d'un meurtre commis par Jahrin. Ils le voient de loin mais celui-ci pense qu'ils pourraient le reconnaître. Il décide de les abattre pour préserver son anonymat.
- Les PJ découvrent l'identité du tueur de Zufal. Le Tigre l'apprend et entre en contact avec eux pour venger son ancien maître.

Jahrin Le Tigre, criminel (assassin bakluni niv. 10) : CA 2 (*armure de cuir +3*, Dex 17); VD 12; pv 43; TAC0 16 (14 avec griffes); #AT 2; Dég 1d6+3 / 1d6+3 (*griffes tranchantes des Chakyik*, For 16); AS attaque sournoise (× 4), assassinat; FS aime le risque; TA moyenne (1,73 m); ML fanatique (19); AL NM; PX 7000

For 16, Dex 17, Con 14, Int 14, Sag 9, Cha 11, Bea 12

Talents de voleur : VT 35, CS 60, T/DP 55, MS 75, CO 80, DB 45, GR 95, LL –

Compétences : dague, griffes de combat, arc court, cimenterre, lecture sur les lèvres (12), funambulisme (17), lecture/écriture (15), acrobatie (17), déguisement (14)

Équipement : *armure de cuir +3*, matériel de voleur, *turban d'infravision*, vêtements camouflés, *griffes tranchantes des Chakyik* (Greyhawk Adventures, p. 88), *anneau de saut*, *bottes d'elfe*, bourse avec argent (15 po, 25 pa, une topaze de 100 po), cimenterre, trois dagues dont deux cachées, arc court composite, deux carquois de 12 flèches, deux *fioles de poison* (A, D)

Jahrin est un Bakluni d'une trentaine d'années, aux yeux et aux cheveux aussi noirs que son âme dérangée. Il est élancé, félin et terriblement vif. Jahrin pourrait être n'importe qui, car il sait très bien se déguiser. Son identité n'est connue de personne et il est très pointilleux de ce côté. Se sachant recherché, il utilise des noms d'emprunts et évite de rester trop longtemps au même endroit. C'est un grand voyageur apparemment paisible. Quand il est en chasse, il est vêtu de pied en cape avec des habits le faisant sembler à un tigre. Malgré son allure assez innocente, Jahrin est un tueur méthodique et impitoyable.



Compilations de bizarreries par Bruno Deleuze (ghorghor@hotmail.com)

Les perles des joueurs sont comme leur imagination : débordantes et sans limites. C'est cette affirmation que je vais vous illustrer dans ce nouvel article.

De la philosophie

Tout d'abord les nombreuses parties de jeux de rôle peuvent transformer le plus simple joueur en un disciple des plus grands philosophes grecs.

- ❖ Joueur « Un rêve ça peut être grand. »
- ❖ Joueur « Le rêve c'est l'amalgame de tout ce qui s'est passé dans la réalité qui se réarrange. »
Toujours du même joueur !
- ❖ Joueur « Les serpents les plus dangereux rampent toujours ! »
- ❖ Joueur « En fait, ils s'attendent à ce qu'on s'attende à ce qu'ils nous attendent à l'entrée, et pas à ce qu'on s'attende qu'ils nous attendent là où on ne les attend pas ! »
Si, si ! Elle est correcte celle-là ! Relisez la bien.
- ❖ Joueur 1 « Je ne comprends pas le moi et le super-moi. »
Joueur 2 « Ben, c'est toi et toi. »

Même les concepteurs de jeux de rôle s'y mettent. Relisez le Manuel des Joueurs AD&D 1^{ère} édition à la page 108.

On y trouve : « L'insinuation spirituelle tend à libérer l'inconscient incontrôlé du défenseur et à la dresser contre le super-ego. »

Pas mal non !

De la langue anglaise

Durant les parties de jeu, les joueurs (et les MD aussi) ont parfois du mal avec l'anglais.

- ❖ Joueur 1 « T'as une hache ? »
Joueur 2 « Non, j'ai juste une *Great Axe*. »
- ❖ Joueur lisant la description d'un sort : « *You* ? Donc moi ! »
- ❖ Joueur « Il ne peut pas se *polyformer* (!) en humain. »
- ❖ Joueur « Le mage vous offre un parchemin avec le sort de *Minimutor de Melf*. »

- ❖ Joueur « Le *backstab* ? C'est une classe combattante ? »
- ❖ Joueur « Un *disbelieve*, c'est quand tu essaies de te convaincre que c'est pas une illusion. »

Des monstres

Ils ont aussi du mal avec les descriptions de monstres.

- ❖ MD « Un Ki-Rin, c'est un cheval mais avec une crinière ! »
- ❖ Joueur après avoir tué un *Owlbear* : « Je prends ses vêtements. »
- ❖ MD « Vous voyez arriver des squelettes osseux. »
- ❖ MD « Vous voyez des poissons. »
- Joueur « Quoi, sous l'eau ? »

De l'espace et du temps

N'oublions pas de mentionner les problèmes d'espace et de temps que peut connaître chacun d'entre nous lors d'une partie de jeu de rôle.

- ❖ Joueur « Tu déconnes ou quoi ? ! T'as vu où on est ? ! ... C'est vrai ça en fait ... On est où ? »
- ❖ MD « Il y a un passage qui ne permet pas de passer mais de voir. »
- ❖ MD « Il surgit de derrière votre dos ... »
De face quoi !
- ❖ MD « Tu remarques aussi dans les escaliers ... ce qui arrivera le round suivant ... »
- ❖ MD « Vous êtes les uns à côté des autres, en file indienne. »
- ❖ MD « Le couloir que vous empruntez tourne vers la gauche. »
- Joueur « Vers la gauche ! Ca veut dire quoi ? »
- ❖ MD « Au milieu de la pièce se trouve un cube de six mètres de rayon. »
- ❖ Joueur 1 « La terre est ronde. »
- Joueur 2 « Ca dépend par où on regarde ! »
- ❖ MD « C'est au milieu que se trouve le bâtiment central. »
- ❖ MD « Il y a un léger mouvement de bras qui se dirige vers toi. »
- Joueur « Je me prends une claque quoi ? »
- MD « Ben ouais ! »
- ❖ Joueur « Je peux mettre mes bourses dans ton trou ? »
Il s'agit d'un trou portable, bien sûr !
- ❖ MD « Tu fais quoi ? »
- Joueur « Je cours en plein milieu de nulle part. »

Des expressions

Il y a aussi les expressions complètement démesurées dites tant par les joueurs que par les MD.

- ❖ Joueur « On est mal embarqué ! On a la catapulte de Damoclès au-dessus de nous ! »
- ❖ Joueur « Oh ça va ! Ne retourne pas la hache dans la plaie. »

Les inclassables

Et puis comme toujours il y a les inclassables, des perles nées sur le moment, instinctivement. Ce sont souvent les meilleures.

- ❖ Joueur « Nous sommes là pour combattre la veuve et l'orphelin. »
Le personnage était un Paladin d'Héronéus.
- ❖ MD « Au fond de la pièce vous apercevez un orifice. »
Joueur « Je le prends ! »
- ❖ Joueur « Mais qu'est-ce que c'est que ça pour des Magos de paquerettes ? »
Il a certainement voulu dire "pacotilles"
- ❖ Joueur « Cette veste en cuir est une veste de merde, mais c'est de la qualité quand même. »
- ❖ Joueur « Et Kélanen, c'est quoi son nom encore ? »
- ❖ Joueur 1 « Et je fais comment pour l'assommer ? »
Joueur 2 « Ben tu le frappes avec le plat de ta batte ! »
- ❖ Joueur « C'est quoi comme type de marteau ? »
MD « C'est un marteau vorpal ! »
- ❖ MD « Vous êtes convié chez le Duc des Vents. »
Joueur « On va l'envoyer péter le Duc des vents ! »

ABREVIATIONS

Les abréviations les plus utilisées dans **Flanneries** sont les suivantes :

*	sortilège mémorisé	LL	lire les langues inconnues
#AT	nombre d'attaques	LM	loyal mauvais
AL	alignement	LN	loyal neutre
AS	attaques spéciales	MD	maître du donjon
Bea	beauté	ML	moral
CA	classe d'armure	MS	mouvement silencieux
CB	chaotique bon	N	neutre absolu
Cha	charisme	NB	neutre bon
Chor.	magie chorale	Ng	vitesse de déplacement en nageant
CM	chaotique mauvais	niv.	niveau
CN	chaotique neutre	NM	neutre mauvais
CO	se cacher dans l'ombre	PJ	personnage joueur
Con	constitution	PNJ	personnage non joueur
CS	crocheter les serrures	pv	points de vie
DB	détection des bruits	PX	points d'expérience
Dég	dégâts	R	réversible
Dex	dextérité	RM	résistance à la magie
DS	défenses spéciales	Sag	sagesse
DV	dés de vie	T/DP	trouver/désamorcer les pièges
Fo	vitesse de déplacement en fossoyant	TA	taille
For	force	TAC0	toucher armure classe 0
FS	faiblesses spéciales	TI	vitesse de déplacement sur une toile d'araignée
GR	grimper	VD	vitesse de déplacement
Gr	vitesse de déplacement en grim pant	VI	vitesse de déplacement en volant
Int	intelligence	VT	vol à la tire
JS	jet de sauvegarde		
LB	loyal bon		
LG	LIVING GREYHAWK		

Pour en savoir plus le Monde de GREYHAWK

Rendez-vous sur notre site Internet : <http://www.taerre.org/flanneries>

Et inscrivez vous à la liste de discussion Taerre : <http://www.taerre.org>