



# LES GRANDES RACES DE BARSATIVE

*Beaucoup parmi mon peuple se plaignent que les membres des autres races sont trop grands, qu'ils prennent trop de place et qu'ils consomment trop d'air. C'est un point de vue étroit - ils passent à côté de l'ironie de la chose. Après tout, le monde serait bien ennuyeux s'il y avait personne de qui se moquer!*

*- Seethian, sylphelin*

Le monde d'Earthdawn est peuplé d'un grand nombre d'espèces et de races d'êtres intelligents. Ce chapitre présente les plus abondamment représentées dans la région de Barsaive. Elles varient par la taille et par la forme, par la couleur et la culture, et contribuent ensemble à donner corps au monde de jeu. Ce sont toutes des races de *donneurs-de-noms*.

Votre personnage appartiendra à l'une des grandes races de Barsaive. Dans ce monde fantastique, le terme de "race" recouvre la même signification que celui d' "espèce", auquel il se substitue. À côté de la race humaine, on dénombre ainsi les elfes, les trolls, ou encore des représentants de races plus exotiques, tels que les obsidiens ou les t'skrang. Tous sont présentés ici de façon succincte.

La description de chaque race comporte nécessairement de grandes généralisations. Toutefois, ce n'est pas parce qu'il est écrit que les orks sont lents d'esprit mais rapides à la colère que vous ne pouvez pas imaginer un personnage d'ork différent, vif d'esprit et rapide à la colère par exemple.

N'hésitez jamais à personnaliser votre personnage. N'oubliez pas qu'en cours de partie, les membres des autres races, tout particulièrement ceux incarnés par le maître de jeu, risquent de l'appréhender de prime abord comme une simple version stéréotypée de la description fournie ici.

Vous pourrez peut-être tirer profit de leurs idées préconçues.



## PARENTE ENTRE LES ESPÈCES

Les elfes possèdent des documents fragmentaires selon lesquels les nains, les elfes, les hommes, les orks et les trolls seraient des membres profondément similaires d'une seule et même espèce, encore indéterminée. La plupart des érudits réfutent cette opinion. Les savants therans, en particulier ceux de l'école de Darok Thanalea, pensent que le haut niveau de magie actuel accentue les différences entre les races.

## NAINS

*Le vieux roi Valurus était un monarque avisé. Valurus le Jeune semble un peu bâtif dans ses choix. Nous devons commercer avec l'ensemble de Barsaive, c'est entendu. Mais ce n'est pas parce que je traite des affaires avec les t'skrang que je veux voir une de leurs fichues langues de lézard dans ma chope.*

- Conseiller Holliz de Throal

Les nains sont massifs et lourds, avec une taille moyenne de 1,20 mètre pour un poids de 54 kilos. La couleur de leur peau varie du blanc rosé à l'ébène foncé. Certains documents semblent faire état d'autres colorations possibles, mais il s'agit vraisemblablement du résultat de tatouages rituels qui ont commencé à l'époque où les premiers nains se sont retranchés dans leurs kaers. Les nains ont le poil abondant et à croissance rapide, particulièrement en ce qui concerne leurs cheveux et leur barbe. Ils ont la poitrine large, une charpente solide et une force sans commune mesure avec leur taille, mais ce sont de piètres coureurs en raison de leurs jambes disproportionnellement courtes, même pour leur corps trapu. Leurs oreilles se terminent habituellement en petites pointes, moins accentuées que chez les elfes. Les nains atteignent la maturité physique un peu après 10 ans, et vivent en moyenne 100 ans. Certains individus ont vécu jusqu'à 150 ans et au-delà.

Les nains s'organisent en familles, en tribus et en nations. Bien que leur instinct social leur permet de se couler sans mal dans le moule des royaumes et des nations, leur loyauté première va d'abord à leur famille et à leur tribu. Ils ont un véritable don pour les organisations à grande échelle et les loyautés indéfectibles, car ils sont agressifs, prompts à saisir une solution unique et plutôt entêtés. Eux-mêmes reconnaissent se comporter souvent de façon abrupte et sans ambages.

Un des aspects qui particularise les nains des autres donneurs-de-noms est leur prédisposition aux travaux manuels. Les nains sont des artisans très compétents, et leurs apprentissages commencent très tôt dans le foyer, en aidant sa famille à construire les choses nécessaires à la vie. Et donc les enfants nains ont la perspective que toute chose dans le monde est construite, et il en résulte qu'ils demandent souvent comment quelque chose a été



fabriquée. De plus, une des possessions les plus précieuses pour un nain sont ses outils, qui bien souvent deviennent leur premier objet de trame. Bien plus souvent leurs outils sont offerts à la prochaine génération, perpétuant la tradition et l'histoire ; la plupart des outils ayant une histoire et une leçon à enseigner. Il est très rare de voir un nain posséder un objet fabriqué par une autre race, car ils croient qu'ils sont inférieurs à leur artisanat. Quelques races trouvent cette arrogance insultante.

Ils préfèrent habiter sous la terre ou aussi près du sol que possible. Sans être ennemis des voyages ou de la vie en surface, ils développent souvent le "mal du pays" lorsqu'ils renoncent trop longtemps à leur existence souterraine. Mauvais cavaliers, ils préfèrent habituellement se déplacer à pied. Ils répugnent également à naviguer au large, hors de vue de la côte.

## ELFES

*La beauté lumineuse, terrible, de notre grande reine brille comme, un fanal. Sa cour tout entière est le reflet de cette beauté, et le reflet du choix des elfes du Bois de Sang. Je pense que bientôt il nous faudra choisir à nouveau, cette fois pour nous-mêmes. Je pense que nous devrions choisir une autre voie.*

- l'élémentaliste elfe Furnithann, dans une lettre à son ami, le nécromancien Mestoph

Les elfes mesurent en moyenne 1,90 mètre pour un poids de 68 kilos. Les traits de leur visage sont presque parfaitement symétriques, généralement lisses et sans défaut, et la plupart des autres races de Barsaive s'accordent à les trouver séduisants. La couleur de leur peau varie largement selon la tribu et la région, mais les plus courantes sont le blanc pâle, le rose, le cuivré, le brun ou le noir de jais. Il existe des elfes à la peau vert pâle ou d'une couleur iridescente, nacrée appelée *celharel*, mais ils sont rares. Les elfes ont une pilosité corporelle peu développée mais ont une abondante chevelure et une barbe fournie, souvent d'une coloration inattendue. En plus des cheveux blancs, blonds, bruns et noirs, il s'en rencontre qui ont des cheveux violets, bleus ou même d'une teinte métallique. Ils ont des





oreilles allongées, très pointues aux extrémités, et se déplacent avec une grâce incomparable. Malheureusement, la charpente légère qui rend possible cette finesse implique également une certaine fragilité. Ils ont de longues jambes pour leur taille.

Ils atteignent la maturité physique pendant la vingtaine et leur durée de vie moyenne est de 300 ans. Des documents parlent d'individus ayant vécu jusqu'à l'âge de 400 ans. Selon la légende, certains auraient même vécu beaucoup plus vieux encore.

La première loyauté des elfes va à leur famille plutôt qu'à leur tribu ou nation, et les liens du sang sont pour eux les relations les plus fortes de leur existence. Ils préfèrent vivre en petites communautés, et leurs villes consistent habituellement en une vague confédération de villages regroupés en comtés. Ils peuvent habiter dans des villes humaines ou naines, mais éprouvent rarement davantage qu'une amicale sympathie pour ce genre d'agglomération.

Les elfes préfèrent la vie en extérieur. Ils bâtissent leurs maisons et autres structures à partir de plantes vivantes, intégrant leur habitat à leur environnement naturel. Ils trouvent les constructions souterraines inconfortables et peuvent ressentir une certaine claustrophobie dans les villes humaines ou naines s'ils n'ont pas la possibilité de regagner la nature sauvage au moins deux ou trois fois par an.

Les elfes voient la vie comme un voyage de découverte, changement, croissance, et d'évolution. A travers sa vie, l'elfe suit un chemin métaphysique représenté par la *Roue de la Vie*. La Roue est composée de 5 voies, chacune correspondant une étape différente de la vie. Quand un elfe vieillit, son voyage autour de la Roue le mène du bord jusqu'en son cœur. Arriver au centre de l'existence, il se prépare pour l'ascension vers le metaplan, vers le lieu mystique connu sous le nom de Citadelle des premiers rayons.

Chaque Voie représente une croissance en maturité spirituelle. Même si quelque, rare, elfes ne soient pas d'accord, la plupart acceptent de suivre cinq voies : la Voie du Guerrier, la Voie des Etudiants, la Voie des Voyageurs,

la Voie des Sages, et la Voie des Seigneurs. Chaque Voie possède un certain nombre d'insignes et de rituels associé avec elle qui désigne ceux qui la suivent.

## HUMAINS

*Thera et le royaume de Throal. Ce sont les géants qui marchent sur notre Terre. Notre meilleure stratégie est de rester entre nous, de ne pas prendre parti à moins d'y être contraints et, dans ce cas, de choisir Throal. Il est plus facile d'ignorer la condescendance des nains que les chaînes des Thérans.*

- Conseiller Kaj Ther de Landis

Les hommes ont une taille moyenne de 1,70 mètre pour un poids de 68 kilos. Leur pilosité est moindre que celle de la plupart des races, tout en étant plus développée que celle des elfes. La couleur de leur peau varie de l'ébène au cuivré en passant par le blanc rosé. Leurs oreilles sont petites et de forme arrondie. Ils atteignent la maturité physique à l'adolescence (entre 14 et 18 ans) et vivent en moyenne pendant 75 ans, bien qu'on connaisse des individus ayant atteint ou dépassé la centaine d'années.

Les humains éprouvent une loyauté naturelle à l'égard de leur famille. Enclins à se constituer en groupes sociaux, ils transfèrent facilement cette loyauté à leur tribu, ville ou royaume, même s'ils ne s'adaptent pas aussi bien que les nains aux sociétés à grande échelle. Cette répugnance à jurer allégeance à un gouvernement ne les empêche pas d'intégrer rapidement les avancées naines à leur propre culture.

Les humains aiment vivre sous un toit, au milieu de leurs semblables. Ils ont adopté l'invention naine de la cité, même si bon nombre de leurs villes suivent un schéma beaucoup trop chaotique au goût des nains. La plupart des hommes se trouvent déconcertés par les communautés elfiques.

De toutes les races de donneurs-de-noms, seul les humains peuvent apprendre des talents et des compétences éloignées de la Discipline choisie. Les elfes et les nains à la grande longévité, ainsi que les autres donneurs-de-noms, par contraste, ne peuvent qu'apprendre certaines compétences

magique ou non. Certains savants tente d'expliquer cette, ainsi qu'ils l'appellent, Loi de la Versatilité en théorisant que les autres races sont une extensions plus spécialisée, mais plus limitée, de l'humanité. L'énergie magique augmente la puissance des aptitudes d'une race de donneurs-de-noms, mais aussi limite le nombre d'aptitudes que cette race peut posséder.

## OBSDIENS

*Écoute les rochers de la Terre. Ceux qui t'entourent veulent toujours se bâter, car ils écoutent les eaux de leur sang et la flamme de leur cœur. Mais tu es fait de pierre vivante. Écoute les rochers de la Terre. L'appel de ceux qui t'entourent est l'appel du volcan. La flamme de leur cœur brûle assez chaude pour fondre ton univers autour de toi. Écoute les rochers de la Terre.*

- Extrait de "La Pierre-de-vie", traduction naine

Les obsidiens sont grands, avec une taille moyenne de 2,20 mètres. De loin, leur poids moyen de 410 kilos les fait paraître trapus et massifs. Leur peau rocailleuse et leurs tissus organiques incorporent les propriétés de la pierre, et leur coloration la plus courante est le noir ou le gris. Leur sang est gris-bleu. La peau de certains obsidiens, généralement au sein des familles de haut rang, montre parfois des veines de pierres semi-précieuses, comme la tourmaline. Les obsidiens sont totalement glabres et leurs oreilles sont internes, intégralement recouvertes d'une fine pellicule de peau. Ils atteignent la maturité physique à la fin de leur premier siècle d'existence. Leur durée de vie naturelle n'a pas encore été déterminée car, au fur et à mesure qu'ils vieillissent, les obsidiens passent de plus en plus de temps attachés à leur pierre-de-vie, la plus grande source de roches dans un rayon de quatre heures de marche autour de leur lieu de naissance. Ils peuvent y rester attachés pendant plusieurs décennies, sans jamais montrer qu'ils sont conscients de leur environnement, puis émerger à nouveau en période de crise. À titre indicatif, des documents nains ont établis que certains obsidiens ont voyagé et vécu loin de leur pierre-de-vie pendant au moins 500 ans après avoir atteint la maturité.

La loyauté des obsidiens va à leur pierre-de-vie et à tous ceux qui en sont issus. Ce sentiment évoque vaguement celui que les hommes ou les orks peuvent ressentir envers une tribu. Les obsidiens ne construisent pas de villages ou de villes, même s'ils érigent des constructions cérémonielles autour ou à proximité de leur pierre-de-vie. Ils préfèrent vivre en extérieur, à ciel ouvert. Ils peuvent habiter sous terre pendant de courtes périodes, mais ceux qui passent de trop longs mois dans une cité naine sans jamais ressortir à découvert tombent dans un état proche de l'hibernation. Une fois transportés à l'extérieur, ils se réveillent en quelques jours.

Tout obsidien du monde peut vous dire (si il en a envie) le Nom et l'emplacement de sa pierre-de-vie, ainsi que les Noms de tout les obsidiens qui ont émerger de celle-ci.

Un obsidien ne peut pas négliger sa pierre-de-vie tout comme un nain ne peut pas négliger sa famille ou q'un elfe sa lignée ancestrale. La pierre-de-vie leur a donné la vie, forme leur être et permet à leur race de perdurer. Comme les autres races de donneurs-de-noms les obsidiens sont peu disposé à parler ouvertement des sujets chers à leurs cœurs comme leur pierre-de-vie ; pour cette raison, la plupart des autres races ne savent pas ce qu'est qu'une pierre-de-vie.

Parmi les aspects les plus curieux de l'apparence des Obsidiens, se trouve l'absence de deux genres distincts. Là où l'on trouve chez les autres Donneurs de noms des hommes et des femmes, les obsidiens sont les deux à la fois, ou peut-être aucun des deux. La plupart des Obsidiens qui vivent parmi d'autres races s'habillent et se comportent comme les hommes de la race la plus répandue parmi eux. Certains, néanmoins, choisissent d'assumer une identité féminine. En général ils trouvent absurdes les préoccupations liées aux rôles des deux sexes chez les Donneurs de noms, et s'en amusent énormément.

## ORKS

*Les nains payent bien, mais je n'aime pas leur attitude. D'un autre côté, il n'y a pas grand monde dont j'apprécie l'attitude.*

- Kraeg CEil-Jaune, cavalier ork au service du royaume de Throal



Les orks sont puissamment charpentés, avec une taille moyenne de 1,90 mètre et un poids de 100 kilos. De grandes canines inférieures passent devant leur lèvre supérieure, et ils ont le poil dru et raide, presque toujours noir ou gris. Certains sont presque totalement glabres, et leurs cheveux poussent habituellement de façon clairsemée, mais épais comme des câbles. Leurs couleurs de peau les plus communes comprennent le vert olive, le beige, le blanc rosé, le cuivré et l'ébène. Leurs oreilles sont pointues, et allongées chez près d'un quart de la population. Les orks atteignent la maturité physique avant d'avoir 10 ans, mais leur durée de vie naturelle moyenne ne dépasse pas 40 ans, même si certains ont vécu jusqu'à 60 ans et plus.

Les orks ne reconnaissent de famille qu'au sens le plus large et leur principale loyauté va à leur tribu. Leur organisation sociale varie considérablement d'une tribu à l'autre, dans la mesure où ils adoptent fréquemment les structures sociales des autres races avec lesquelles ils cohabitent. Les tribus isolées, cependant, ne connaissent d'ordinaire que deux figures d'autorité, le chef de guerre et le chaman. La plupart des tribus orks mènent une existence nomade et s'adaptent aisément à n'importe quel type d'habitat. En temps normal, elles vivent habituellement sous la tente.

La réputation des orks pour la violence vient de leur nature passionnée.

Vous pourriez dire que votre cœur est plein d'amour, ou plain de dépit. Quand vous le dite vous faite de la poésie. Quand un ork le dit, c'est au sens propre. Si vous éveillez le désir ou la colère d'un ork, il le sent dans son cœur aussi intensément que les autres races ressentirai une fièvre dans leur tête ou du poison dans leurs entrailles. Les orks appel cette sensation *gabad*, si le *gabad* d'un ork s'éveille, attendez vous à le voir agir selon ses émotions. Ils peuvent tenter de résister au *gabad*, mais la résistance fait bouillir leur cerveau et provoque des aigreurs d'estomac. Et ce n'est pas une simple métaphore, un ork souffre énormément quand il résiste au *gabad*. Les orks croient qu'une telle résistance diminue l'espérance de vie, on dit d'un ork en bonne santé qui tombe soudainement raide mort à quarante ans, qu'il a ravalé son *gabad* une fois de trop.

## T'SKRANG

*Le nom de notre peuple? Eh bien, Theran, mon ami, c'est une histoire qui connaît de nombreuses versions. Si tu veux entendre la bonne, prête une oreille très attentive au bruit à l'intérieur de ton casque. Quoi? Oh, ce n'est que ma queue. Écoute attentivement, car la vérité sera bientôt révélée.*

- Extrait de la transcription du procès du pirate t'skrang Theormaz.

Les t'skrang sont des êtres reptiliens dotés d'un penchant prononcé pour la mise en scène. Leur taille moyenne est de 1,75 mètre, auquel il convient d'ajouter la longueur de leur queue. Ils pèsent en moyenne 90 kilos, dont près de 18 rien que pour la queue. La couleur de leur peau varie entre le vert flamboyant, le vert-jaune ou le bleu vert, avec des variantes violettes ou même rouge vif. Ils ont de petites

oreilles en choux-fleurs. Ils atteignent la maturité physique aux alentours de 10 ans et vivent souvent jusqu'à l'âge de 80 ans ou plus.

Leur tendance bien connue à l'exagération peut conduire à douter qu'il ait jamais existé un t'skrang de 181 ans comme ils le prétendent, particulièrement quand on sait que des observations naines méticuleuses n'accordent que 115 ans au plus vieux représentant connu de leur espèce. Les érudits t'skrang rejettent la responsabilité de ce décalage sur une erreur de calcul des nains, ce que ces derniers nient vigoureusement, comme de bien entendu.

La première loyauté des t'skrang va à leur famille, bien que, à l'instar des humains, ils puissent la transférer à une tribu ou une nation. Certains intègrent parfois une communauté d'une autre race, mais les fédérations de pirates sont ce que les t'skrang ont jamais construit de plus proche d'une société organisée. Leur culture, matriarcale dans la plupart de ses aspects, est dirigée par les femmes. Les t'skrang préfèrent vivre sous un toit à proximité d'une rivière ou d'une étendue d'eau, dans laquelle ils immergent une partie de leur habitat. Ils adorent nager et se plonger dans l'eau, et ils deviennent moroses et irritables s'ils ne sont pas en mesure de le faire au moins une fois par semaine.

Les t'skrang considèrent les autres races de donneurs-de-noms comme plutôt ternes et ennuyeuses. À l'inverse, la plupart des autres races les trouvent démonstratifs à l'excès et passablement frivoles. Toutes les races s'accordent pourtant à reconnaître que chacun a un rôle unique et nécessaire à jouer dans la société de Barsaive, et acceptent donc le statu quo.

Tout T'skrang ressent une grande fierté pour l'héritage et la lignée de son *niall*, c'est-à-dire sa fondation. Le *niall* est une vaste famille communautaire de 30 à 60 individus, enfants et anciens compris, vivant tous sous un même toit. C'est la mère qui assure le lignage. Lorsqu'une femme prend un mari, l'homme quitte la demeure familiale pour rejoindre le *niall* de sa compagne. Quelque fois, plusieurs *niall* alliés se rejoignent pour former ce qu'on appelle un « équipage » (*t'slahyin*), combinant leurs nombres pour faire fonctionner un bateau à aube ou une flotte. La plus importante unité politique t'skrang est l'*aropagoi*, ou Grande Maison. Tout comme un équipage est constitué de plusieurs fondations coopérants, chaque *aropagoi* se compose de plusieurs villages et équipages. Chaque Grande Maison coordonne le commerce au bénéfice des équipages et des villages qui le compose. Le but principal d'un *aropagoi* est le profit et les avantages commerciaux. Les ambitions politiques, en particulier comme le comprennent Throal et les Therans en termes d'alliance militaire et de contrôle des territoires, n'ont pas leur place dans un *aropagoi* t'skrang. Chacun des *aropagois* contrôle une partie du Fleuve Serpent pour réguler le commerce et le passage dans leur territoire.

Les Grandes Maisons ne contrôlent pas l'intégralité du Serpent ; certains villages n'appartiennent à aucun *aropagoi*, mais la plupart voient les avantages de ce système.



## TROLLS

*Ne laissez personne se moquer de vous, pas même un obsidien. Tenez votre parole et obligez les autres à tenir la leur. Je fais généralement une exception pour les sylphelins. Ils filent comme l'éclair, et leur langue court tout aussi vite. La confrontation ouverte ne fait que les encourager. Mieux vaut attendre qu'ils s'endorment, puis faire éclater leur petite tête.*

*- Larus Baldurion, capitaine des pirates du cristal, dans son discours traditionnel aux nouvelles recrues.*

Les trolls ont une taille moyenne de 2,60 mètres pour un poids de 225 kilos ou plus. La couleur de leur peau varie du vert olive au brun acajou. Sa texture est rugueuse, semée de stries, d'arêtes ou de plaques résultant d'une accumulation de *trolibelia*, une substance similaire à celle qui constitue la corne de rhinocéros. Leur pilosité corporelle se concentre surtout sur la poitrine, mais ils ont une chevelure et une barbe considérablement plus épaisses et plus longues que celles des hommes. Chez une légère majorité de trolls, les canines inférieures font saillie hors de la bouche. Leurs cornes irrégulières et souvent asymétriques varient grandement en forme comme en taille, selon les familles et les clans. Les trolls ont le nez plus large que les humains. Ils développent habituellement une personnalité brutale et agressive. Ils atteignent la maturité physique avant d'avoir 10 ans et vivent en moyenne 50 ans, même si certains dépassent parfois les 70 ans.

Les trolls sont farouchement fidèles à leur famille ou à leur clan. Plusieurs clans peuvent se regrouper au cours du rituel de l'assemblée, où les chefs échangent des serments de loyauté au nom de leurs clans, mais ce genre d'action concertée reste rare. Les clans trolls n'hésitent pas à guerroyer entre eux quand ils n'ont pas d'autres adversaires. Les trolls préfèrent vivre dans des grottes, des cavernes de glace ou autres abris naturels. Ils trouvent les agglomérations naines ou elfiques plus confortables que les communautés humaines ou orks, et ils campent à l'occasion autour d'obsidiens attachés à leur pierre-de-vie. Ils considèrent, en effet, la sérénité des obsidiens comme

apaisante et profondément émouvante. Leur estime pour les montagnes des obsidiens les poussent souvent à choisir de tels endroits pour leurs assemblées.

La plupart des autres races reconnaissent que c'est bel et bien l'honneur qui gouverne les Trolls, mais ils ne saisissent pas tout ce que ce concept sous-entend à leurs yeux. D'une certaine façon, demander à un Troll d'expliquer les distinctions entre les différents sens de l'honneur troll, c'est un peu comme demander à un oiseau d'expliquer quel effet cela fait d'être un oiseau. Mais paradoxalement, un Troll reste la seule personne capable d'expliquer l'honneur, car elle est la seule qui le comprend.

Le terme d'« honneur » englobe en fait deux idées : l'honneur et la fierté. L'honneur troll inclut la reconnaissance des capacités, et un certain sens de la dignité et de la valeur personnelle. C'est cet honneur qui les définit et qui indique ce qu'ils sont capables d'accomplir. Sans lui, ils leur seraient impossibles de se connaître, et impossible d'offrir quoi que ce soit au monde. ; ils seraient Sans-Nom et inutile, et pourrait tout aussi bien être mort. La langue trolle n'emploie pas moins de trois mots pour désigner l'honneur : *katorr*, *kat'ral* et *katera*, et leurs sens sont à la fois liés et distincts.

*Katorr* est le terme qui retranscrit le plus fidèlement l'honneur personnel, la fierté qu'un Troll ressent au plus profond de lui. *Kat'ral* fait référence à l'honneur du clan, et l'on pourrait traduire *katera* par l'honneur de la race. Ces trois types d'honneurs sont intimement liés, à ce point qu'ils ne font plus qu'un, et pourtant, chacun d'entre eux est un principe à part entière. Les subtiles complexités qui régissent les liens entre le *katorr*, le *kat'ral* et le *katera* sont primordiales dans la vie d'un Troll.

Certaines légendes trolles racontent qu'il y a des siècles, bien avant l'avènement du Châtiment et des Guerres d'Orichalque, la plupart des Trolls pratiquaient le mariage à la manière des autres Donneurs-de-Noms : l'homme et la femme formaient un ménage, élevaient des enfants, et transmettaient de cette manière leur nom de famille et leur héritage de génération en génération. Mais lors des Guerres d'Orichalque, de nombreux clans et familles trolls virent leurs noms si glorieux disparaître brutalement.



Trop souvent, le père et le fils mouraient au cours d'une même bataille, anéantissant la lignée à jamais. Afin de s'assurer que la famille ait une chance d'endurer ces années de guerre, deux, parfois même trois familles d'un même clan se regroupaient pour n'en former plus qu'une, accroissant par là même leur nombre et leurs chances de survie. Ces regroupements furent appelés « chaînes de mariages ». Et puisque c'était les hommes, beaucoup plus souvent que les femmes, qui mouraient au combat, ce furent tout naturellement les femmes qui en obtinrent la charge. Les femmes d'une même chaîne de mariage choisirent de nouveaux membres, maris comme femmes, lorsque c'était nécessaire. En l'espace de quelques années, cette coutume des chaînes de mariage s'étendit à la plupart des mottes et des clans trolls. Même après la fin des Guerres d'Orichalque, la tradition se prolongea. Les membres actuels des familles concernées n'avaient jamais connu d'autres pratiques, et ces mariages avaient sauvé des lignées familiales qui auraient pu ne pas y survivre. Au fil des siècles, la coutume des chaînes de mariage est devenue partie prenante de la société et de la culture trolls.

## SYLPHÉLINS

*Whheeeeeeeeeeeeeeeee!*

*- Poorht, voleur sylphelin, s'enfuyant pour sauver sa vie après avoir dérobé la dague du capitaine Larus Baldurion, pirate du cristal troll*

Les sylphelins sont de petites créatures ailées d'une taille moyenne de 45 centimètres pour un poids de 6 kilos. Ils volent grâce à deux ailes doubles, similaires à celles d'une libellule et faites d'une membrane iridescente très résistante. La couleur de leur peau reproduit la teinte dominante de leur environnement naturel: blanc neigeux sur la banquise, jaune orangé sur une plaine fleurie, bleu glacé des tuiles de céramique au-dessus des toits de Mortevue. Elle ne change qu'après deux ou trois mois passés dans un nouvel endroit; elle se transforme alors en l'espace de trois nuits pour s'accorder aux couleurs du milieu. Les sylphelins ont une pilosité corporelle très peu développée, quoiqu'ils puissent avoir une abondante chevelure. Leurs oreilles sont encore plus pointues que celles des elfes. Ils atteignent la maturité physique vers l'âge de 30 ans et vivent en moyenne

170 ans. Leur apparence ne vieillit absolument pas pendant toute cette durée.

La société sylpheline apparaît pour le moins anarchique. Les sylphelins prétendent reconnaître une classe de nobles qui les dirige. Mais, s'ils se soumettent aux instructions directes des membres de la noblesse, leur hiérarchie s'arrête là. Un sylphelin en mission pour la reine n'est investi d'aucune autorité particulière sur les autres sylphelins, mais il peut les convaincre d'aller personnellement trouver la reine pour entendre ses instructions de sa propre bouche. Les sylphelins aiment vivre au grand air, prenant pour abri tout ce que la nature leur offre et que leur magie rend confortable. Ils supportent les villes, mais les considèrent comme une colossale perte de temps et d'énergie. Il y a plus de males sylphelins que de femelle, et aucune bonne explication sur la raison de cette singularité.

A cause de ceci, si plus d'un male désire se marier avec une femelle, le clan organise un concours qu'ils appellent un *sleerab*. Une fois que chaque adversaire a accompli la compétition, la femelle choisit son mari parmi les males, ou peut les refuser tous les deux !

