

Les Chroniques d'Erdon

La tribu des Leveurs des Soleils

Une peuplade de Vorns septentrionaux

*Une aide de jeu par Jean-Christian Drolet © 2000
Illustration par Stéphane Dallaire © 2000*

De leur apparence physique

Tête de lynx, cornes de bouquetin de Sibérie, la couleur de leur poils varie. Elle va du gris pâle au noir bleuté, leurs yeux sont habituellement jaunes. Ils sont très grands et minces, si on les comparait à des humains, ils se rapprocheraient des *Masai* dans leur aspect physique.



De l'habillement

Ils se coiffent habituellement avec un grand turban. De celui-ci pend un long bout de tissus avec lequel ils recouvrent leur visage masqué. Ils enfilent une longue toge sans manches qui leur descend jusqu'au mollets. En dessous ils portent un pagne. Le haut de leurs bras, des épaules jusqu'au coude est enveloppé avec des bandelettes de tissus. Ils font de même avec leurs jambes. Ils vont habituellement pieds nus, mais pour les grandes distances ils portent des sandales.

Leurs habits sont tissés à partir d'une étrange plante. Les Vorns en mangent le bulbe qui compose sa racine. La tige ne peut être mangée car trop fibreuse, même pour les troupeaux. Elle peut cependant être parfaite pour la fabrication de vêtements. Le tissu est rigide et très résistant. Leurs vêtements plus chauds sont fait dans de la laine d'Aterkalik ou en peau de Terkal.

De la guerre

Chaque membre de la tribu porte un couteau de silex, de gemme ou d'obsidienne. Il a de nombreux usages utilitaires et peut servir de moyen d'ultime défense.

Les guerriers portent habituellement une armure de cuir souple, les armures trop lourdes nuisent aux déplacements et réduisent le potentiel de manoeuvre des troupes Vorns qui sont des adeptes de la technique de guérilla. L'armure la plus forte utilisée est l'armure de cuir rigide, il s'agit de peau de Terkal bouillit dans de la graisse en fusion, la saturation du cuir le rend rigide et résistant.

Le bouclier est de rigueur. Il est fabriqué à partir d'une carapace d'une tortue marine dont la structure a été renforcée par des tiges de bois ou (pour les guerriers riches) de métal.

Il prend la forme d'une larme inversée qui descend jusqu'au mollet du guerrier. Léger, il se manie très bien. Le guerrier l'utilise pour protéger son côté non armé et parfois pour repousser un adversaire trop rapproché.

L'arme principale des guerriers est appelée l'Ypraha, il s'agit d'une espèce de sagaie. La pointe est large, longue et aiguisée des deux côtés. L'arme peut être utilisée pour donner des coups avec la pointe, de taille ou peut-être lancée. Chaque guerrier en porte habituellement deux, une faite de métal ou d'une pierre solide et une faite dans un matériel plus courant. En combat on la prend au tiers de la hampe pour pouvoir mieux la manier. (L'inspiration de cette arme vient de la sagaie courte inventée par Shaka Zulu.)

Comme ceinturon chaque guerrier porte une longue lanière de cuir de plusieurs mètres. Il peut être utilisé comme fronde, les guerriers gardent toujours une dizaine de belles pierres dans une besace qu'ils utilisent comme projectiles.

Les tactiques des Vorns relèvent plus de la guérilla qu'autre chose. Ils s'arrangent souvent pour avoir l'avantage de la surprise et du terrain. Ils amènent leurs ennemis sur le terrain qu'ils choisissent pour l'engager et décrochent rapidement si l'engagement tourne à leur désavantage. Leurs déplacements sont très caractéristiques, ils marchent toujours (à la guerre comme lors de leurs migrations) en file simple pour cacher leur nombre. Il est donc difficile d'estimer le nombre de Vorns qui sont passés lorsque l'on découvre une piste.

Des coutumes

Chaque membre de la tribu porte un Goharrhassth (le réveil des esprits). Cet objet ressemble beaucoup au bullroar des aborigènes australien. Lorsque le Vorn atteint l'âge adulte son père ou le chaman l'amène à l'écart de la tribu et lui montre comment fabriquer le Goharrhasst. Le juvénile tisse alors une longue corde de deux fois sa grandeur puis, au bout, il attache un coquillage qu'il aura lui même choisi et qu'il aura perché d'un trou. De plus il gravera sur ce coquillage divers motifs pour lui donner une sonorité qui lui est propre, chaque Goharrhasst à une sonorité personnel. L'utilité de cet instrument est diverse, il s'agit à la fois d'un outil, d'un instrument de musique et religieux. Les Vorns de cette tribu ont développé un langage sonore simple qui leur permet de communiquer en faisant tourner leur Goharrhassth à divers rythmes. Comme objet religieux, il sert à communiquer avec les esprits. Le Leveur des soleils s'en sert pour lever ses pères et chaque Vorn voyager doit le faire tourner avant d'entreprendre son voyage afin d'avertir les esprits qu'il s'apprête à les déranger et qu'il leur demande pardon. Il peut aussi servir comme instrument de musique, c'est lui qui a le rôle de donner le rythme à la musique traditionnelle Vorn.

Les Vraykorsmars de Al-Mashotim ne savent pas ce qui cause ces sons bizarres. Ils croient que c'est une nouvelle trouvaille destructrice des prêtresses de Raten et l'ont donc baptisé le *Grondement de Raten*.

De la migration

La vie des Vorns est réglée par le rythme de leurs migrations. La tribu des Leveurs des Soleils n'y fait pas exception, cependant elle se distingue par son style de vie à demi nomade. Leur migration se compose en trois phases les ramenant toujours aux mêmes lieux saisons après saisons.

L'été montant: Ils se déplacent dans une région de plateaux rocailleux à l'ouest de Al-Mashotim. Ils arrivent à cet endroit juste à temps pour la migration annuelle des Orrystass, de petits oiseaux de mers de la taille d'une mouette.

Cependant leur chair est pratiquement immangeable, les Vorns se contentent donc de piller les nids. Toutefois, une règle de conservation stricte est respectée, on doit toujours laisser un oeuf dans la couvée afin de ne pas chasser les oiseaux et qu'ils décident d'aller couvrir ailleurs. De plus ils font leur provision de Hyktrr, plante abondante dans cette région, ils tirent une poudre de la racine de cette plante qui leur servira à confectionner une bouille nutritive dans les longs mois d'hiver.

L'été descendant: C'est la période d'abondance pour les Vorns, ils plantent leurs camps sur une plaine près de la mer et d'un grand marais salé à quelques kilomètres au nord de Al-Mashotim. Là ils pêchent mais surtout ils s'adonnent à deux activités qui leur permettent d'amasser d'immenses réserves de nourriture. Lors de la nouvelle lune de Radday, au couché des soleils, les G'nosstr's, d'immenses tortues de mer de deux mètres viennent déposer leurs oeuf dans les marais. Encore là, un rituel très strict entoure cette chasse, les chamans, depuis des générations, restreignent cette chasse à une toute petite baie. Les Vorns croient qu'ainsi, les tortues qui ont choisi de mourir viennent les voir et qu'ils peuvent les tuer sans crainte. En plus ils recueillent les oeufs qu'ils font macérer dans la saumure afin de les transformer en puissant hallucinogène.

La seconde chasse est plus dangereuse. Lors des deux dernières semaines de l'été montant, les Woui'trss, de grands squales des mers de Naskald, viennent pondre leurs oeufs dans les marais salés. La tentation de cette énorme masse de chair et de graisse, huit mètres et plus de 50 tonnes, est trop grande et malgré le grand risque les Vorns tentent habituellement d'en tuer un. Ce n'est pas toujours fructueux et plusieurs membres de la tribu sont morts en tentant d'abattre cette bête, mais le fruit de la victoire est si grand...

Pendant cette période, les immenses quantités de poissons, de tortues marines et de squales sont séchés aux soleils et salés à partir des dépôts de ce minéral que les Vorns trouvent dans les marais salés. De plus ce sel leur permet de passer sur les terres de Al-Mashotim sans problèmes en vertu d'une entente très ancienne entre eux et le Culte de Raten.

La famille d'Hish'tarr

Le Leveur de Soleil, chaman de la tribu

Colom-Otass (grand-mère) Bonnes relations

Une des doyennes de la tribu, elle est une voix importante dans le conseil des Anciens à cause de sa très grande sagesse. Presque aveugle à cause de cataractes et boitant sur une jambe infirme, sans l'aide de Dosker elle serait probablement abandonnée dans le désert. Colom est le nom que les Vorns donnent à un petit mammifère sauteur, elle porte ce nom à cause de sa petite taille (6'2" la moyenne de la tribu est de 6'11"). Son masque est la représentation de ce mammifère.

Passions: Loyauté/Tribu Exceptionnelle

Obtarr-Chakon (Père) Bonnes relations

Il est le Leveur des soleils, il est parti il y a 10 ans et a passé 5 ans en exil volontaire. Il ne parle jamais de son voyage ni de la façon dont il a perdu son oeil gauche. Son sens du devoir est extraordinaire, il est heureux que son fils parte pour lui succéder. Son masque est une représentation de la voûte céleste.

Passions: Dévotion/Lever les soleils L, Amour/Cytess Supérieure

Cytess (Mère) Bonnes relations

Ancienne esclave de la théocratie de Raten, elle a été libérée par Obtarr lors de l'attaque de la caravane maudite (aussi appelée bataille de Am-Ahafar). Depuis elle le suit partout et l'aime plus que tout au monde. Elle parle Jamirien couramment (Cmp) et c'est elle qui communique avec les Impériaux lors des déplacements saisonniers. Elle déteste la théocratie de Raten qui lui a fait endurer mille souffrances. Cytess n'a pas l'apparence générale de la tribu, elle ressemble à un chat siamois noir portant des cornes de chiru et ses yeux sont mauves (couleur rare chez les Vorns). Elle est très belle (pour une Vorn).

Passions: Amour/Obtarr Exceptionnelle, Haine/Théocratie de Raten Supérieure

Amaresh (Soeur jumelle) Excellentes relations

Elle est la nageuse la plus douée de la tribu. Elle a toujours aimé la mer et a toujours été attirée par elle. Elle aurait aimé suivre son frère dans sa quête mais elle n'arriverait pas à supporter de s'éloigner trop longtemps de ses flots chéris.

Passions: Amour/Mer Supérieur

Saaloss (Frère aîné) Indifférence

Obtarr avait beaucoup d'espoir que son fils aîné le remplacerait. Cependant Saaloss avait d'autres intérêts: les dédales de son imagination. Il veut devenir le Skalde de la tribu, il est doué mais ses récits sont trop souvent fictifs alors qu'un Skalde doit rapporter les exploits des héros. Frustré, après chaque migration il se retire dans une grotte où il peint ses récits sur les murs. La tribu continue à s'occuper de lui car les jeunes adorent ses récits; l'imagination rapproche l'esprit du Xoesh, le monde des esprits.

Passions: Générosité Supérieure

Gétoss (Frère cadet) Bonnes relations

Né juste après les jumeaux il a toujours tenté de se démarquer. C'est arrivé lors de sa première chasse, qui fut si fructueuse que toute la tribu comprit que le prochain chef de chasse était né. Aujourd'hui il est le deuxième chasseur. Il ne fait pas de doute qu'il deviendra premier chasseur dans peu de temps.

Passions: Fougue Supérieure, Loyauté/Tribu Supérieure

Falosh (Soeur cadette) Bonnes relations

Encore une enfant, elle est le portrait tout craché de sa mère. Elle est très timide.

Passions: Timidité Régulière

Doskerr (Oncle) Bonnes relations

Doskerr a voué son existence à s'occuper de Colom, il est ses yeux et son protecteur le plus fervent. Cette attitude remonte à sa plus tendre enfance, il a toujours protégé sa mère.

Passions: Amour/Colom Supérieure, Dévotion/Colom Supérieure

Ribil (Oncle) Bonnes relations

Il est un des meilleurs pisteurs de la tribu, pour lui les pistes sont des histoires qui ne demandent qu'à être lues. Il a cependant peu de talent pour la chasse et les armes. Pour lui le simple fait de pister est un plaisir plus intense que la mise à mort.

Passions: Patience Supérieure, Prudence Supérieure

Zoom (Tante) Indifférence

Avant d'accoucher de Hiybass, Zoom ne sortait pas de la masse. Depuis, tout a changé. Sa seule préoccupation est la survie de cet infirme. A ceux qui lui disent de le libérer (ie. le tuer), elle répond que Hiybass et elle se sont probablement trop enchaînés à la matière par le passé. Ses épreuves les amèneront à Xoesh.

Passions: Amour/Hiybass Supérieure, Spiritualité Supérieure

Hiybass (Cousin) Bonnes relations

Atteint à la fois de débilité mentale et physique sa survie semble une chose bien pénible. En effet qu'êtes vous, sinon un poids pour la tribu, lorsque vous n'avez pas de bras et que votre esprit est embrouillé (il souffre de l'équivalent Vorn de l'autisme). Le Chaman l'aurait tué à sa naissance si Zoom n'avait pas insisté pour le laisser vivre. Toute la tribu le voyait comme un poids mort jusqu'au jour où l'on a découvert son talent. Hiybass dans sa folie est un rêveur, il voit la réalité telle qu'elle est et peut parfois la contrôler.

Les Vorns ne savent pas tout cela, pour eux Hiybass porte chance, il est un peu devenu la mascotte de la tribu, tout le monde l'aime et il leur rend bien. Autre détails, il est impossible de le mettre en colère, il ne comprend même pas les concepts d'injures et de violence.

Passions: Naïveté Exceptionnelle, Amour/Tribu Supérieure, Amour/Zoom Exceptionnelle

Osokoo (Oncle) Bonnes relations

C'est un agriculteur et un cueilleur. Il passe beaucoup de temps dans les champs ou dans le désert à chercher des bulbes.

Passions: Nostalgie Supérieure

Vazaar (Cousine) Bonnes relations

Elle est une des bonnes chasseresses de la tribu, elle aime l'action, ne tient pas en place et doit toujours bouger.

Passions: Fougue Supérieure

Tabrirr (Cousine) Indifférence

Hychtarr a eu peu de contact avec sa cousine depuis qu'elle s'est liée à un mâle de la tribu.

Passions: Spiritualité Supérieure

Osokis (Cousin) Bonnes relations

Il a été un des idoles de Hychtarr lors de son enfance. Il l'a toujours entraîné avec lui pour lui montrer à nager. Osokis est un habile nageur.

Passions: Générosité Supérieure, Amour des enfants Supérieur

Kilok (Cousine) et Chékis (Cousine) Indifférence

Ce sont encore des enfants qui pensent encore qu'à s'amuser avec leurs amis. Elles n'ont que faire du Leveur des soleils et de son fils.

Banakosh (Tante) Bonne relation

Elle est une des responsables du dressage et de l'entretien des Aterkaliks. Elle aime bien ces grosses bêtes et les protègent comme les membres de sa famille. Depuis que son compagnon est mort elle consacre encore plus de temps à sa tâche.

Passions: Amour/Aterkaliks Supérieure, Pacifisme Régulière

Yamiss (cousin) Mauvaise relations

Il s'est toujours servi des plus jeunes comme souffre douleur. Hychtarr, comme les autres, s'est fait tabasser. De plus il est jaloux de ne pas pouvoir devenir le Leveur des soleils, il dénigre donc ce rôle le qualifiant de fossile. Yamis organise le pillage de certaines caravanes avec d'autres membres de la tribu. Il se voit comme un grand chef de guerre.

Passions: Agressivité Supérieure, Cruauté Supérieure, Matérialisme Régulier

Seldna (cousine) Excellente relations

Une des plus anciennes compagnes de jeu d'Hychtarr, plus âgée que lui elle l'a toujours aidée. C'est une des personnes à laquelle il fait le plus confiance. On murmure même qu'ils seraient amoureux.

Passions: Curiosité Supérieure, Fougue Supérieure

Yam (Cousin) indifférent

Ce n'est encore qu'un enfant.

Une aide de jeu par Jean-Christian Drolet © 2000

Les Chroniques d'Erdor Erick N. Bouchard © 2000

Les Chroniques d'Erдор

Jeu de rôles onirique et légendaire



E. N. Bouchard

en collaboration avec J. F. Ducré

Illustré par S. Dallaire et plusieurs autres

Par la folie d'un tyran et la malice des dieux, le glorieux Empire des Cinq Lunes s'est effondré, plongeant dans la déchéance une civilisation millénaire, perverse et merveilleuse. Sur les cendres de Jamir se bâtit la destinée de nouvelles nations aux mœurs étranges, de machiavéliques conspirations, des secrets interdits et des guerres épiques. Entre l'étau de Raten la Destructrice et les luttes ethnocides, est-il un espoir de salut pour Erdor? Cet espoir, il repose dans la Destinée qu'ont confié les dieux impénétrables à une poignée de Héros...

Les **CHRONIQUES D'ERDOR** sont un **jeu de rôles** fantastique et onirique, inspiré des mythes de l'Antiquité orientale et africaine. En tant que Raconteur, le sort d'un monde déchiré repose entre vos mains, inscrivant vos exploits à même la Légende de la Chimère. Une odyssee fantastique à découvrir...

- ◆ La description complète d'un **univers fantastique**
- ◆ Un **système de jeu** complet, simple et ouvert, employant deux jeux de cartes standard
- ◆ Plus de **20 peuples fabuleux** aux capacités surprenantes
- ◆ Plus de **15 nations fantastiques** détaillées avec le souci d'un anthropologue
- ◆ Huit formes distinctes et flexibles de **Sorcellerie**
- ◆ Un **atlas**, un **bestiaire** et de nombreux conseils de **mise en scène**, pour débutants ou experts
- ◆ Trois **aventures** complètes, dont une aventure à jouer en solo

DEUX FORMATS DISPONIBLES :

- ◆ **LIVRE PLASFITIÉ** (couverture couleur): **70,00 \$** CAN +taxes
- ◆ **LIVRE ÉLECTRONIQUE** (sur CD-ROM): **20,00 \$** CAN +taxes
(avec fichiers de musique, assistant de jeu et Acrobat Reader)

Internet: en_bouchard@hotmail.com

Site Web: <http://www.iquebec.com/enb/erdor.htm>