

Le monde de TREGOR

Chroniques

LES SANDARS

UN PEUPLE ETRANGE DU MONDE DE TREGOR. PRESENTATION

Les Sandars constituent un peuple très particulier au sein du monde médiéval de Trégor. On les rencontre principalement dans la province de Gedden Sandar, en Ellansdale, région à laquelle ils sont rattachés depuis leur origine par la mythologie (voir brochure Trégor à ce sujet). Sur le plan physique, ils se rapprochent des différentes races humaines que l'on peut croiser dans les trois royaumes. Ils s'en distinguent cependant par leur taille, par le teint de leur peau et la couleur de leurs cheveux. La taille tout d'abord : les hommes mesurent généralement entre 1m90 et 2m (quelques sujets atteignent ou dépassent 2m10), et les femmes se situent dans une moyenne légèrement inférieure seulement (1m90, 1m95). Pour les individus des deux sexes, les cheveux sont uniformément blonds presque blancs, et la peau a la couleur de l'albâtre, ce qui leur vaut fréquemment l'appellation d'albinos (bien qu'ils n'aient pas les yeux couleur rouge sang). A part cela leur morphologie est identique à celle de la race humaine. Les cas de métissages semblent plus rares qu'en ce qui concerne les elfes, bien que certains caractères originaux des Sandars aient quelque peu évolué pour une partie d'entre eux (les Sandars "Neddir").

Sur le plan psychologique les sandars semblent être plus "durs" que les humains. De façon générale, leur schéma relationnel est plus stable que dans la plupart des autres races, et leur vie sociale ordonnée rappelle celle de certains peuples d'origine elfique. Amour, et amitié d'un côté, hostilité de l'autre, sont des sentiments extrêmement durables. Les opinions exprimées par un Sandar ne sont guère sujettes à un revirement. Leur résistance à la douleur, aux privations ou aux mauvaises conditions climatiques sont exceptionnelles, et particulièrement chez les guerriers Eden-etten possédant des pouvoirs psychiques développés. Il est en effet un point important à signaler lorsqu'on dresse le portrait des êtres de cette race, c'est leur capacité, transmise génétiquement, de pouvoir utiliser facilement des pouvoirs mentaux. Ceux-ci ne sont cependant développés, sous contrôle, que dans deux classes de la société, les troupes d'élite de l'armée (disposant d'un Entullanh ou "troisième oeil", c'est à dire d'un animal objet, généralement un scarabée ou une libellule de races

particulières), et les sages, branche particulière de la classe "Saana".

PREMIERES CONSEQUENCES LUDIQUES

Rencontrés en tant que PNJ dans une aventure en Trégor, les personnages d'origine Sandars se définiront comme suit :

- Taille élevée (voir plus haut)
- Robustesse physique importante (Constitution d'un humain majorée de 1, sans que ce bonus fasse toutefois dépasser le plafond initial)

- Force supérieure à la moyenne dans 80% des cas (1 à 3 sur 1d10, bonus de 2, 4 à 8 sur 1d10, bonus de 1).

Note : *Là encore il faudra cependant veiller à ce que le score obtenu ne "crève pas le plafond" prévu par la règle de simulation que vous utilisez, l'idée générale étant de porter certaines caractéristiques largement en dessus de la moyenne, et non de créer une nouvelle race de géants surpuissants.*

- Intelligence supérieure à la moyenne dans beaucoup de cas également (pour simplifier, appliquer un système de bonus identique à celui de la force).

- Aucune modification ni limite supplémentaire n'interviendra dans les autres caractéristiques, même si le PNJ rencontré est un savant ou un penseur par exemple.

- Dans un jeu comme Adv. Donjons & Dragons par exemple (ou d'autres) le choix de la classe se limitera à guerrier, ranger ou dans de rares cas, voleur.

Je reviendrai, un peu plus loin dans cette étude, sur la façon d'aborder les Sandars en tant que race de PJ. Dans ce dernier cas il est évident que les différentes informations sur les caractéristiques devront être traitées plus en détail.

DES TECHNICIENS ATHES

Nous avons vu les premières divergences existant sur le plan physique et psychologique entre Sandars et Humains. Il est deux autres domaines pour lesquels les conceptions de ces deux races diffèrent complètement : ce sont la magie et la religion. Les Sandars n'ont aucune croyance religieuse, et ne pratiquent aucune forme de sorcellerie. Cette absence de "mystique" du moins sous ses formes habituellement connues, a probablement une racine à la

fois culturelle et historique, mais les données manquent pour l'analyser clairement. Les Sandars ont trop de mépris pour ce type de préoccupations, pour "perdre du temps" à étudier le pourquoi d'un phénomène qui existerait chez les autres et pas chez eux. Quant aux autres peuples de Trégor, chacun a bien entendu fourni au sujet de cette absence de croyances religieuses, une explication conforme à sa propre mythologie. L'une de ces interprétations, fournie dans le "Grand Livre Pourpre" rédigé dans les temps anciens par un "sage" humain du Pays Atuesh, a le mérite d'être l'une des plus cohérentes. "Déportés" sur le Monde de Trégor, par une de leurs divinités en colère, les Sandars auraient résolu, par vengeance, de fermer les portes de leur nouveau domaine, à leurs anciens maîtres. Selon les mêmes sources, le désaccord règnerait toujours entre les différentes divinités au sujet de cette sanction, ce qui expliquerait le fait qu'aucune d'entre elles ne se soit encore préoccupée de "punir" les albinos pour leur orgueil !

Les Sandars constituent donc un peuple attaché à un système de valeurs très concrètes et très matérialistes. Inventeurs et artisans jouissent d'un prestige élevé au sein de la société : chaque problème qui se pose doit avoir une solution technique, ou doit pousser celui qui ne sait le résoudre à tenter les recherches nécessaires. Cette attitude a de nombreuses conséquences sur la vie quotidienne des Sandars. Ceux-ci bénéficient en effet d'une avance technique considérable sur leurs contemporains. Les savants de la classe Saana sont responsables des différents perfectionnements apportés à la construction des bateaux, d'améliorations dans l'art de travailler les métaux et de réaliser certains alliages (on pense que dans ce domaine, les artisans sandars ont égalé voire même dépassé les prouesses réalisées par les plus compétents des nains)... etc. Outre ces progrès multiples ayant des implications directes dans la vie quotidienne, les Sandars ont effectué d'importantes recherches dans des domaines aussi variés que l'astronomie, la géométrie et la cartographie. Ce sont finalement des documents fournis par les géographes sandars que le sage Mélius a retenus pour dresser ses cartes du Monde de Trégor. Nul ne sait exactement quels instruments de mesure ont été utilisés mais



il est évident que le tracé des côtes des divers pays est suffisamment fiable pour que les capitaines des bateaux puissent s'en servir. Dans chacune des trois grandes villes du "Triangle d'Orn" il existe une bibliothèque immense, véritable sanctuaire scientifique, auquel n'ont accès que quelques heureux privilégiés. Mélius est sans doute l'un des seuls humains vivant en ce siècle et ayant réussi à pénétrer en l'un de ces lieux aux protégés que le temple de Muth à Rhû.

ORGANISATION SOCIALE DES SANDARS

La société Sandars est extrêmement structurée et assez fortement hiérarchisée. Une égalité relative au niveau des droits règne entre les individus des deux sexes, bien qu'il y ait certaines classes ou sous-classes auxquelles les femmes n'aient traditionnellement pas accès. Il est important également de préciser que les barrières entre les quatre grandes catégories sociales, Saana (les intellectuels), Etten (les guerriers), Monda (les marchands), Malir (catégorie numériquement la plus nombreuse, regroupant toutes les professions non incluses dans les trois autres) sont pratiquement infranchissables. L'orientation des jeunes enfants est déjà quasi-définie par leur origine familiale. Deux éléments seulement peuvent amener une rupture de ce déterminisme :

- la détection chez un jeune sujet de talents psychiques particuliers, ce qui l'oriente automatiquement vers une carrière militaire supérieure, ou de talents psychiques exceptionnels ce qui le conduira à exercer une tâche dans les sous-classes dominantes de la classe Saana,
- la perte des parents des deux sexes intervenant avant la cinquième année de vie, le jeune enfant étant alors confié à la responsabilité d'un "tuteur" appartenant à l'une des quatre grandes classes de la société.

En cas d'échec professionnel à la suite de cette orientation précoce (dans tous les cas, passé cinq ans, les dés sont déjà jetés), aucun changement de classe n'aura lieu. Le sujet "inadapté" rétrogradera peu à peu vers les sous-classes les moins importantes de sa catégorie. C'est à ce stade qu'intervient fortement le sens de la hiérarchie. Si les quatre grandes catégories sociales revêtent la même importance sur le plan social, au sein de chacune d'entre elles existe une échelle extrêmement rigide des "sous-classes". Nous avons donc affaire à une structure sociale comportant quatre pyramides de hauteur égale, ce qui est relativement original, et va distinguer de façon notable le Gedden-Sandar des autres provinces d'Ellandsdale. Le gouverneur de la province, porte le titre de Mador, depuis l'intégration du territoire des Sandars à l'administration du royaume. Il appartient à la classe Malir, et se situe au sommet de cette pyramide. Il n'a cependant, sur le plan social, pas plus d'importance que le Néderk, placé en haut de l'échelle "Monda" ou le "Kel-Saana", "maître des sages" et plus haut dignitaire de cette classe. Le gouvernement de la province est donc en réalité entre les mains d'un conseil composé de quatre personnalités, chacune d'entre elle composant à elle seule une sous-classe dans sa catégorie. Ce grand conseil est assisté par un "conseil d'appoint" formé de délégués élus par les éléments actifs de chaque branche professionnelle.

Note : une allusion étant faite à l'intégration politique et économique au royaume, il est important de préciser que le Gedden-Sandar est la seule province d'Ellandsdale dans laquelle le Néderk (super-intendant disposant de la plupart des pouvoirs de décision économique) n'est pas nommé par le Céterk de Moganon. Le contrôle de l'administration centrale sur le fonctionnement de la province est donc totalement hypothétique, et soumis au bon vouloir du conseil local.

Voici, de façon simplifiée, la structure hiérarchique de chacune des quatre pyramides. La première sous-classe citée pour chacune d'entre elles ne comporte qu'un membre, choisi parmi ceux de la deuxième. Le nombre de participants à chaque branche professionnelle est extrêmement variable, et les "inactifs" bien que déjà rattachés à l'une des pyramides n'ont pas été dénombrés. La classe la plus importante est Malir (500 à 600 000 sujets au moins), viennent ensuite Monda et Saana (100 000 environ), et finalement Etten (20 000 à 50 000, chiffre exact inconnu). Les Sandars ayant de nombreux enfants, la population de la province est plutôt jeune. Il faut donc ajouter aux chiffres ci-dessus environ 400 000 inactifs divers. La population de la province est estimée à près de deux millions d'âmes (parmi lesquelles donc, presque un million et demi de Sandars). Bien qu'ils voyagent beaucoup, peu de Sandars s'éloignent de leur pays d'origine définitivement. La population "hors-frontières" est donc difficile à évaluer ; elle ne dépasse pas le nombre de 100 000.

TABLE DES METIERS

Classe SAANA

Cette classe regroupe tous ceux qui étudient, réfléchissent ou recherchent.

Note : la lettre fait référence à la position relative dans la pyramide. En cas de régression, due par exemple à un manque évident de compétence, un personnage de la sous-classe b passera obligatoirement à une sous-classe c. Un architecte déchu deviendra maître des bibliothèques, mais jamais mathématicien.

- a) Kel-Saana (Maître des Sages)
- b) Ins-Saana (membre du conseil des Sages)
- b) Silki-Saana (Maître des Arts)
- c) On-Saana (architectes)
- c) Orgo-Saana (mathématiciens et astronomes)
- d) Kaal-Saana (maîtres des bibliothèques)
- d) Flu-Saana (architectes de la mer = concepteurs des navires)
- e) Inu-Saana (aides ou apprentis des classes supérieures)
- e) Cyt-Ennen (Scribe)

Remarque : dans les sanctuaires de la science que sont les bibliothèques sandars, le personnel comprend généralement : un Ins-Saana, responsable des lieux, assisté par un groupe de cinq ou six Kaal-Saana, ayant chacun sous leurs ordres une cohorte d'Inu-Saana. Les On-Saana, Orgo-Saana, ou Silki-Saana, amenés à travailler dans un tel lieu sont indépendants de l'administration. Ils sont contrôlés par un membre de la classe Malir, et bénéficient d'un laissez-passer temporaire.

Classe ETEN

Cette classe regroupe tous les soldats ainsi que toutes les personnes ayant une fonction se rattachant de près ou de loin à l'armée.

- a) Kel-Ennen (Général en Chef)
- b) Ins-Ennen (Commandants de régiments, de bateaux, ou maîtres d'écurie)
- c) Eden-Ennen (Guerriers au "troisième oeil", possédant un Entullanh)
- d) Inu-Ennen (guerriers simples sans pouvoir ou c) avant "l'impression")
- e) cyt-Ennen (personnel d'intendance)

Classe MONDA

Cette classe regroupe toutes les professions à caractère commercial.

- a) Kel-Monda (plus connu sous le nom de Néderk)
- b) Ins-Monda (Maîtres des Guildes, l'un d'entre eux porte le titre de Foldor)
- c) On-Monda (conducteurs de caravanes)
- d) Enn-Monda (marchands de la cité)
- d) Flu-Monda (marchands de la mer)
- d) Orgo-Saana (ambassadeurs dans les cités étrangères - ce titre est considéré comme une responsabilité d'ordre économique et non politique).
- e) Inu-Monda (aide-marchands ou compagnons caravaniers).

Classe MALIR

Cette classe regroupe toutes les professions ayant trait à la vie de la cité. C'est à dire aussi bien la production des denrées indispensables à son fonctionnement que son administration à proprement parler.

- a) Kel-Malir (= Mador)
- b) Ins-Malir (maîtres des guildes d'artisans, chefs de quartiers, propriétaires de grands domaines de culture)
- c) Eden-Malir (responsables importants de l'administration)
- c) Kor-Malir (chef d'une cohorte d'esclaves)
- c) On-Malir (artisans)
- d) Inu-Malir (travailleurs de la terre)
- e) Cyt-Malir (apprenti).

Le système juridique des Sandars s'appuie en grande partie sur cette hiérarchie des professions. Un personnage coupable d'un délit de faible importance est jugé par son Ins-Malir (chef de quartier). Celui-ci ne dispose que d'une seule sanction applicable, le blâme.

En cas d'accumulation de blâmes ou de délit plus grave, le coupable présumé sera présenté devant un tribunal composé de 8 "Ins" (deux par grande catégorie). Ce conseil exceptionnel peut :

- se contenter d'attribuer un nouveau blâme, ce qui est rare.
- rétrograder la personne jugée (baisse de un ou deux rangs dans la hiérarchie).
- la proclamer déchue de tous droits et la réduire au statut social de Mahamani, c'est à dire d'esclave soumis à l'autorité d'un Kor-Malir (chef de cohorte), et voué à toutes les tâches les plus dégradantes.

Au cas où le conseil ci-dessus s'estimerait incompétent, ou bien au cas où la faute serait jugée trop grave, l'accusé comparait alors devant le Grand Conseil de Province, composé des quatre "Kel". Ce tribunal exceptionnel utilise seulement deux sanctions :

- la déchéance (voir ci-dessus)
- la peine capitale. Il faut noter qu'aucun recours n'est possible face à une décision de ce tribunal particulier.

Pour en terminer avec cet aperçu rapide de la justice dans le "Gedden-Sandar", je préciserai que les fautes professionnelles sont assimilées aux délits de droit commun.

A Suivre...

Le monde de TREGOR

Chroniques

LES SANDARS

UN PEUPLE ETRANGE DU MONDE DE TREGOR.

2^e PARTIE

JOUER UN GUERRIER SANDARS

Après avoir donné, dans le dernier numéro du Dragon Radieux, un aperçu d'ensemble de la société Sandars dans le Monde de Trégor, il convient maintenant d'examiner les différents avantages ou contraintes que comporte pour un joueur le fait de vouloir incarner un personnage de cette race. Voici pour commencer quelques observations concernant la création d'un PJ guerrier.

Remarque : il est fait référence dans le paragraphe ci-dessous au système de règles avancées de Donjons et Dragons. Celui-ci, malgré ses défauts, reste en effet l'un des plus employés avec le Monde de Trégor. Les joueurs utilisant d'autres systèmes pourront aisément faire les conversions en utilisant par exemple le SMJ proposé par Dominique Laporte dans le D.R. N° 13.

PREMIERS ELEMENTS

Je rappelle que Guerrier est l'une des deux classes seulement accessibles aux Sandars dans le jeu, l'autre étant celle de voleur. Point de Magicien ou de Clerc Sandar, sauf à titre d'exception, uniquement pour un PNJ, et hors du "Gedden Sandar" originel.

Il existe trois degrés principaux dans l'échelle de la classe ETEN, correspondant à la Caste militaire. Après expérimentation, il convient d'adopter à mon avis les équivalences suivantes :

- Cyt-Ennen correspond à Guerrier Niv.1 et 2
- Inu-Ennen correspond à Guerrier Niv.3 à 5 (inclus)
- Eden-Ennen correspond à Guerrier Niv.6 et plus.

Le titre d'Eden-Ennen ne peut s'obtenir qu'après réussite de l'épreuve dite d'"impression", correspondant à la réalisation par le guerrier de la pleine maîtrise de ses pouvoirs Psi particuliers. En cas d'échec à l'épreuve, le titre et les qualifications y afférentes ne seront pas accordées par le MJ. Le candidat malheureux pourra tenter à nouveau l'impression de son Entullanh, lors de son passage au septième, puis à une dernière reprise lors de son passage au huitième niveau. Trois échecs consécutifs rendent le guerrier définitivement incapable de porter le titre d'Eden-Ennen. L'usage veut alors que le

candidat malheureux mette un terme à la captivité de son pensionnaire, généralement par une mise à mort, dont les conséquences sont lourdes pour le moral.

L'EPREUVE D'IMPRESSION

Le guerrier devra acquérir et pouvoir conserver son Entullanh, un scarabée doré (de la taille du poing fermé environ), ou une libellule bleue (taille double de la libellule que nous connaissons). L'acquisition ne pose pas de problème essentiel. Elle pourra se faire dès le passage au troisième niveau : le PJ intéressé par le passage ultérieur de l'épreuve pourra acheter l'animal (10 000 po minimum), le découvrir au cours d'une aventure, ou le recevoir en récompense de la part d'un employeur (occasion rêvée pour le MJ de créer un scénario à ce sujet). La conservation de l'Entullanh n'est possible, par contre, que si le personnage réussit le jet initial "capacités Psi", prévu par la règle. Compte tenu de ses capacités particulières, d'origine génétique, déjà mentionnées antérieurement, ce jet est adapté de la manière suivante :

- première tentative : résultat du dé pourcentage supérieur ou égal à 80 (en appliquant les bonus prévus dans la règle),
- deuxième tentative : résultat du dé pourcentage supérieur ou égal à 70 ("),
- troisième tentative (et dernière) : résultat supérieur à 60.

Cette tentative pour apprivoiser l'insecte et le transformer en Entullanh ne peut être réalisée que trois fois, lors des passages aux niveaux 3, 4 et 5. L'échec signifie que l'animal s'est enfui (d'une manière ou d'une autre) ou qu'il a trépassé. Le guerrier doit donc en racheter ou en reconquérir un autre. Deux niveaux sont considérés comme nécessaires pour créer le "lien" mental avec le 3ème Œil. Donc un personnage qui ne pourra conserver son Entullanh qu'à partir du passage au niveau 5 devra attendre le niveau 7 pour tenter l'impression.

Note : Le MJ cherchera un autre moyen de quantifier cette notion de durée, s'il se réfère à un système de règles ne faisant pas jouer celle de niveau.

Sur le plan technique, l'épreuve de l'impression est ultra simple puisqu'elle ne comporte qu'un jet de dé, permettant de

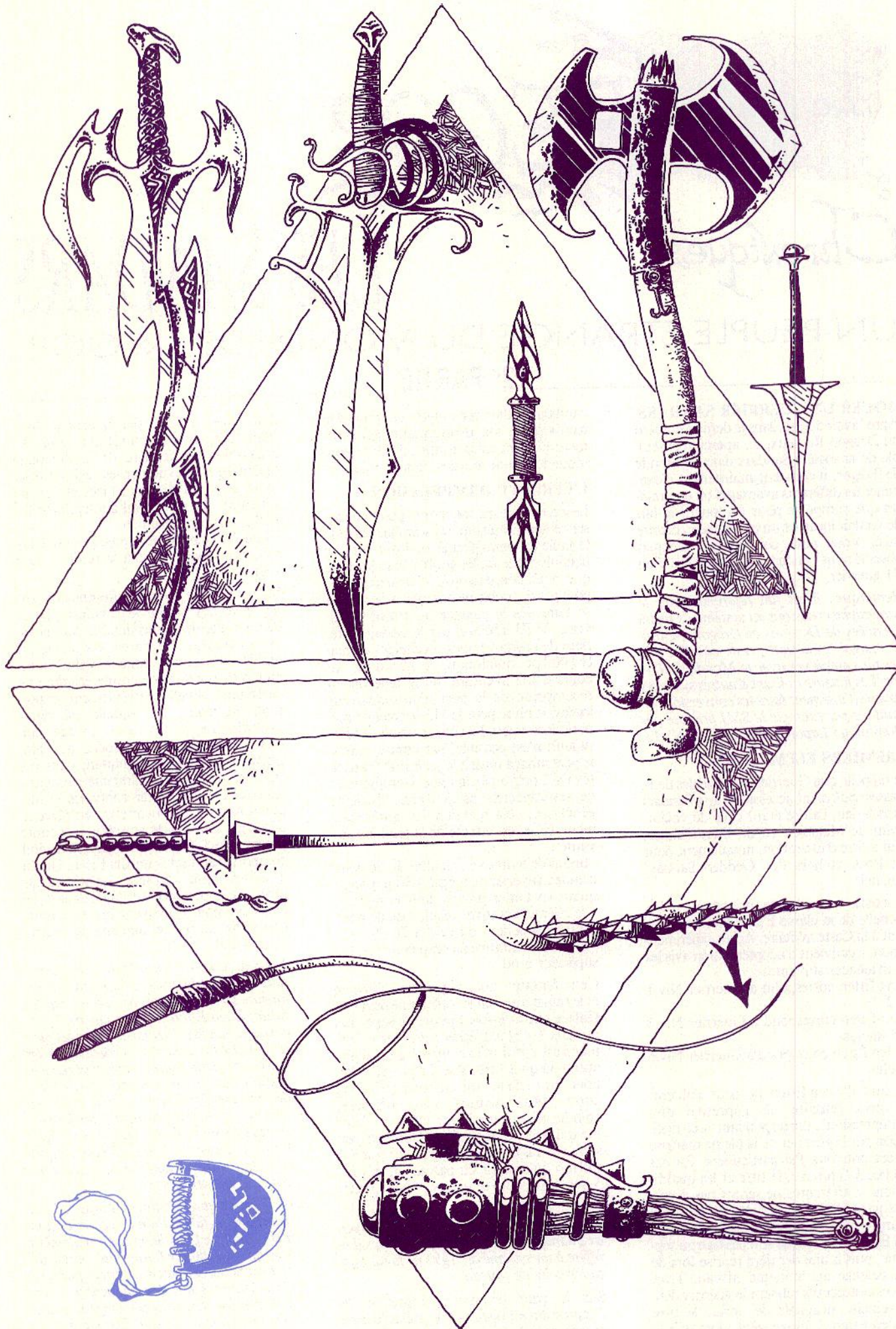
déterminer si le guerrier maîtrise la discipline "télépathie et contrôle d'un animal", adaptation particulière de la discipline "télépathie" prévue par les règles. Ce jet se fera sur un dé à dix faces et l'on ne retiendra que trois résultats significatifs :

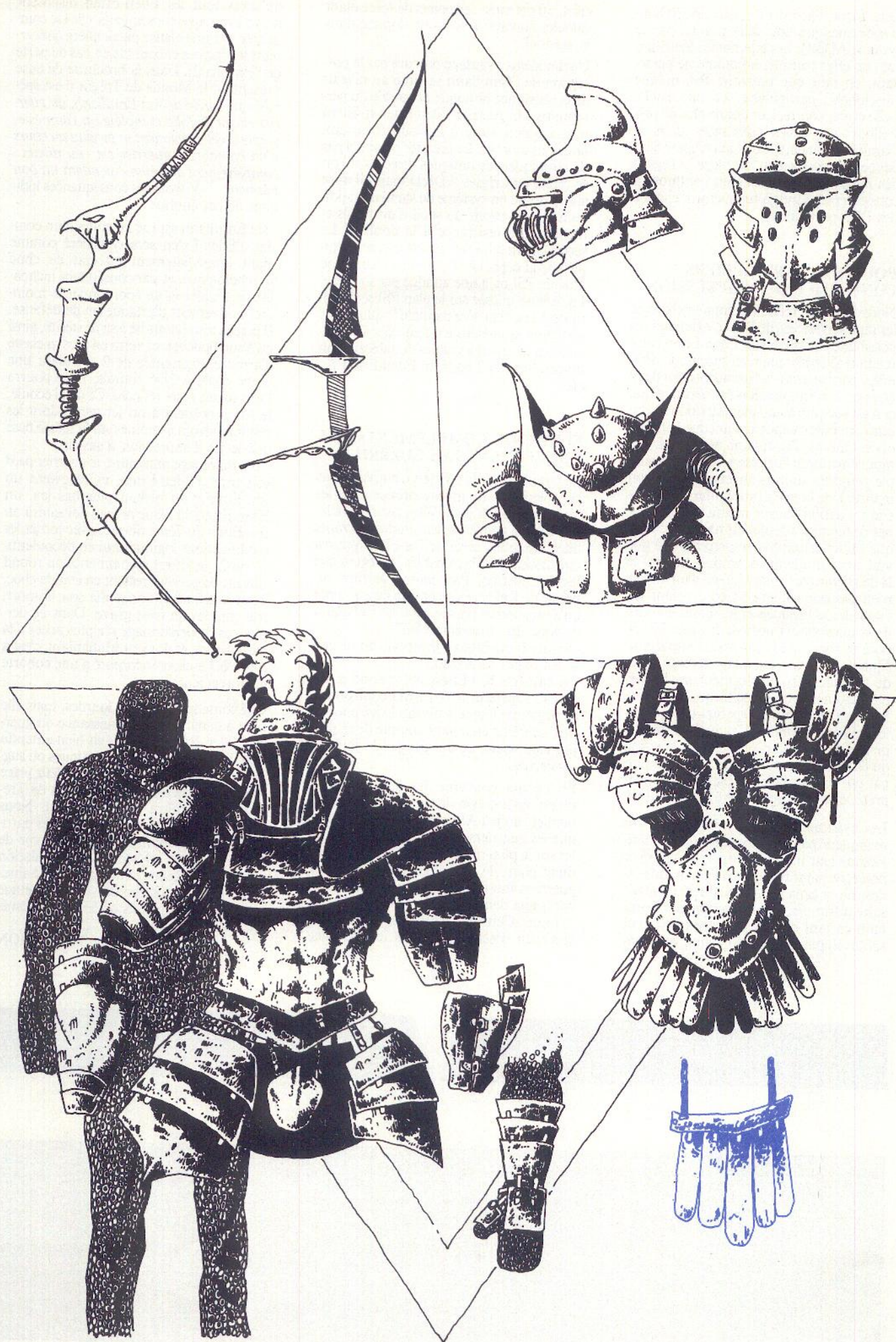
- 10 : réussite immédiate
- 1 ou 2 : poursuite de l'épreuve, c'est à dire nouveau tirage, jusqu'à la réussite ou à l'échec.

Sur le plan du "rôle" à proprement parler, le MJ devra faire de ce vulgaire jet de dé un événement considérable dans la vie du personnage. L'épreuve elle-même est tentée devant un "comité restreint", mais en cas de réussite se déroule ensuite une cérémonie rituelle extrêmement importante au cours de laquelle est remis l'Ullurh, bracelet finement ouvragé indiquant le nouveau rang social du vainqueur. La place me manquant dans ces "Chroniques", je reviendrai ultérieurement sur ce cérémonial. Je fais confiance à l'imagination du MJ pour mettre en place le décor grandiose indispensable. Le comité jugeant de la réussite de l'épreuve doit comporter au moins un Ins-Ennen. Quant à la cérémonie suivante, sachez qu'elle revêt une importance suffisante dans la vie collective pour qu'y participent de nombreux dignitaires de chacune des autres classes de la société.

Note au sujet de l'Entullanh : il est nécessaire que le MJ fasse comprendre à ses joueurs que les insectes recherchés par les futurs Eden-Ennen ne sont pas de "quelconques punaises" grouillant sous les pierres des chemins, mais appartiennent à des espèces rarissimes que l'on ne peut rencontrer que dans les Monts sauvages du Gedden Sandar. Pendant la période où il conservera l'animal avec lui, le guerrier sera considéré comme étant "en apprentissage". Il devra témoigner d'un minimum d'attention (nourriture, tendresse... pourquoi pas ?) à son prisonnier.

Note au sujet de l'Ullurh : l'origine et la technique de fabrication de cet objet sont inconnues. Ce bracelet est non seulement une marque honorifique, mais aussi un accessoire particulièrement utile, puisqu'il permettra au guerrier de dépenser moins d'énergie mentale lorsqu'il exigera un service quelconque de son Entullanh (consommation moindre de points de pouvoir)





Cette façon d'aborder les pouvoirs Psi bouleverse quelque peu celle prévue par le système AD&D. Les guerriers Eden-Etten sont en effet considérés comme ne possédant, en tant que pouvoirs Psi, qu'une "discipline" particulière, et une seule. Celle-ci, par contre, leur donne plus de possibilités que celles envisagées dans le manuel des joueurs. Ceux qui n'apprécient pas ce comportement "sacrilège" à l'égard des règles peuvent très bien continuer à considérer les Sandars uniquement comme des PNJ particuliers.

POUVOIRS PARTICULIERS CONFERES PAR L'IMPRESSION

Nous allons, en référence notamment avec les règles avancées de D&D, examiner les possibilités qu'offre aux Eden-Etten cette relation télépathique bien spécifique. Première particularité, la liaison entre les deux êtres en communication est permanente, et n'est soumise à aucune restriction de distance, ni interrompue par aucune barrière, et ce, tant que l'Entullanh est vivant. Les mouvements de l'insecte seront par exemple toujours soumis au contrôle de son maître. Une concentration minimum (pas d'autre action dans le même round, mais pas de temps d'attente) est nécessaire pour que l'Eden-Etten puisse percevoir ce que voit son Entullanh. Attention, et c'est là la deuxième particularité, l'œil d'un insecte n'est pas une caméra vidéo pivotant sur un pied. Les libellules et les scarabées dont il est question ici possèdent un œil composé et donc un champ visuel important. Mais ils ne perçoivent qu'un nombre limité de couleurs, et transforment les formes précises en ombres ou en tâches. Les Eden-Etten ne sont guère capables d'expliquer le phénomène mental auquel ils participent. Ce qui est certain c'est que la vision qu'ils reçoivent de l'insecte se traduit plus par un "pressentiment", parfois mal interprété, que par une "image" bien définie.

Les avantages de ce "troisième œil" ne manquent pas, notamment la possibilité, lorsque leur insecte est sorti de sa prison dorée, de parer facilement aux attaques de dos, ou la capacité de localiser un adversaire dissimulé. Cet utilisation de l'Entullanh en tant qu'Œil est cependant épuisante (10 pts de force par round, avec bra-

celet, 50 pts sans - les points de force étant calculés suivant la formule donnée dans le manuel).

Un deuxième avantage procuré par la possession de l'Entullanh se situe au niveau de la résistance physique et morale du personnage. Un guerrier Eden-Etten résistera mieux qu'un autre à la douleur ou aux pressions morales. Le premier point n'a pas de conséquences ludiques directes si l'on se réfère aux règles AD&D mais en aura si l'on utilise un système de simulation possédant les notions de seuil d'évanouissement ou de résistance à la douleur. Le second point aura une incidence par exemple sur la capacité de défense face à une attaque PSI ou à une attaque par sortilège. La défense utilisée sur le plan PSI sera assimilée à une "barrière mentale"; quant aux sortilèges, la résistance du guerrier sera calculée en décalant les lignes du tableau d'un niveau (niveau 8 pour un Eden-Etten 7... etc).

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES CONCERNANT LES GUERRIERS

Le fait de rester Inu-Etten n'empêche pas la progression de niveau prévue dans les règles, du moins jusqu'à un certain stade. En ce qui concerne les grades suivants dans l'échelle : celui de Ins-Etten pourra être atteint aussi bien par les Inu-Etten que les Eden-Etten. Par contre, le titre suprême de Kel-Etten ne pourra être accordé qu'à un guerrier possesseur d'un Entullanh et donc du "troisième Œil".

- le titre d'Ins-Etten correspond au niveau 8 des règles de AD&D

- le titre de Kel-Etten correspond à un niveau supérieur à 14 (le MJ confronté à ce problème fixera le niveau exigé pour ce titre suprême en tenant compte de sa propre campagne, et du groupe de joueurs concernés).

En ce qui concerne les limitations de niveau en fonction de la classe, clause particulière au jeu AD&D, ceci revient à dire que les guerriers Eden-Etten sont assimilés sur le plan racial aux humains et n'ont donc point de limitation de niveau. Les guerriers Inu-Etten sont, sur ce plan, comparés aux demi-Elves (sans restriction sur la force). Cette discrimination risquant de créer un déséquilibre dans le jeu, puis-

qu'après tout les Eden-Etten disposent déjà d'avantages conséquents, elle est compensée par une clause particulière concernant les risques encourus en cas de perte de l'Entullanh. Dans la brochure de base présentant le Monde de Trégor il est spécifié que *"privé de son Entullanh, un guerrier risque la folie complète ou l'amnésie, et que si cet événement se produit au cours d'un combat, le guerrier est - au mieux - complètement désorienté pendant un bon moment..."*. Voyons les conséquences ludiques de cet énoncé :

- si l'Entullanh est tué au cours d'un combat, l'Eden-Etten sera considéré comme étant immédiatement en état de choc psychologique, et par conséquent incapable de décider et de coordonner le moindre mouvement d'attaque ou de défense. Il perdra tout bonus lié à sa dextérité, ainsi qu'à son bouclier, et verra en plus sa classe d'armure augmentée de 2. Pendant une durée égale à 2D6 rounds, il ne pourra faire aucun geste réfléchi. Ce délai écoulé, le MJ procédera à un jet secret dont les résultats seront examinés sur la même base que le jet d'impression à savoir :

- 10 : dommage minimum, le guerrier perd son titre d'Eden-Etten, et redevient un Inu-Etten d'un niveau plus bas (ex. un Eden-Etten du 8ème niveau deviendra un Inu-Etten du 7ème niveau, avec toutes les modifications logiques qui en découlent).
- 1 ou 2 : le jet est recommencé au round suivant, le guerrier restant en état de choc. Tout autre résultat signifie soit la mort, soit un état de folie grave. Dans ce dernier cas, le personnage n'a plus accès à la caste Etten, et devient Mahamani, c'est à dire PNJ esclave incorporé à une cohorte de travailleurs.

Ces conséquences sont lourdes, mais elle sont à la mesure de la puissance du guerrier Eden-Etten. Il ne s'agit bien entendu que de propositions. Vos critiques ou suggestions éventuelles trouveront leur place dans le supplément "Chroniques de Trégor" qui paraîtra prochainement. Nous envisagerons également des clauses particulières permettant d'adapter ce type de PJ à d'autres systèmes de simulation qu'AD&D. Rendez-vous aux prochaines Chroniques, nous aborderons alors l'étude de quelques bâtiments ou lieux importants du Gedden Sandar.

Paul CHION

ATLAS
DE
TREGOR
116 P. — 140 F

UN GUIDE INDISPENSABLE
POUR TOUTES VOS AVENTURES !
DISPONIBLE DES A PRESENT
DANS VOTRE MAGASIN DE JEUX HABITUEL
OU SUR COMMANDE (VOIR P. 36)

Le monde de TREGOR

Chroniques

LES SANDARS

UN PEUPLE ETRANGE DU MONDE DE TREGOR.

3^e PARTIE

Comme il a été dit dans l'introduction de cette étude (voir DR 14), les Sandars constituent l'un des peuples ayant atteint le plus haut niveau culturel et scientifique du Monde connu de Trégor. Le taux d'alphabétisation des "citoyens" du Gedden Sandar dépasse 50% ce qui n'est atteint en aucune autre province. Tous les membres de rang élevé des quatre grandes classes sociales possèdent un minimum de notions dans leur discipline, et l'on assiste à ce phénomène de spécialisation des connaissances qui est typique des sociétés évoluées. Pour illustrer ce propos, après avoir décrit en détail la vie sociale et les pouvoirs du guerrier Eden-Etten, voici maintenant une présentation de deux édifices particuliers du Gedden Sandar, la bibliothèque d'Arek et la forteresse de la porte de Ma'Hana. Ces deux constructions sont un témoignage vivant du haut niveau de compétence du peuple de cette province.

LA BIBLIOTHEQUE D'AREK

La bibliothèque de la ville d'Arek est un édifice splendide, typique de l'architecture des palais et bâtiments importants du Triangle d'Orn (et de quelques villes extérieures, dont Moganon, la capitale de l'Ellansdale). Entièrement édifée en terre battue compactée (voir processus de construction décrit dans l'Atlas de Trégor), elle présente cet aspect hétéroclite, spécifique aux constructions Sandars, dû au contraste entre les cubes massifs formant la base de sa structure et les bulbes arrondis terminant ses hautes tours. Ces derniers sont d'autant plus frappants pour le visiteur que les courbes sont rares dans le décor du pays de Gedden.

La bibliothèque d'Arek est de construction récente (un demi-millénaire environ). Elle a été établie sur l'emplacement de la précédente bibliothèque de la ville, complètement rasée après avoir été ravagée par un incendie monstrueux. De nombreuses rumeurs ont couru, et courent toujours d'ailleurs, au sujet de cet événement. Certains disent que l'origine du feu dévastateur aurait été criminelle, d'autres ajoutent que l'Ins-Saana qui dirigeait l'établissement à l'époque, prévenu, aurait entreposé les parchemins les plus importants dans les souterrains, à l'abri des flammes. D'autres "bruits" ont trait à l'existence de caves beaucoup plus vastes que les caves officielles... Comme nous avons la chance de pénétrer aujourd'hui dans le "secret des dieux", nous allons voir que certaines de ces informations s'avèrent en grande partie exactes.

Le nouveau bâtiment est en fait plus petit en superficie que l'ancien, mais aussi plus haut. Certaines salles maintenant

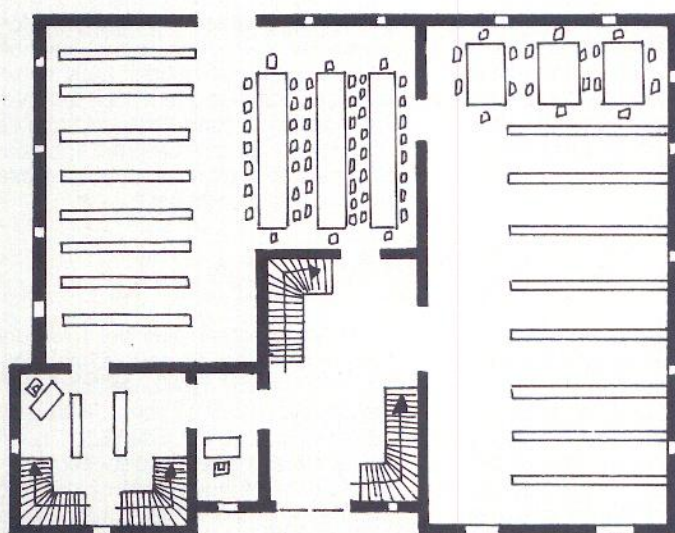
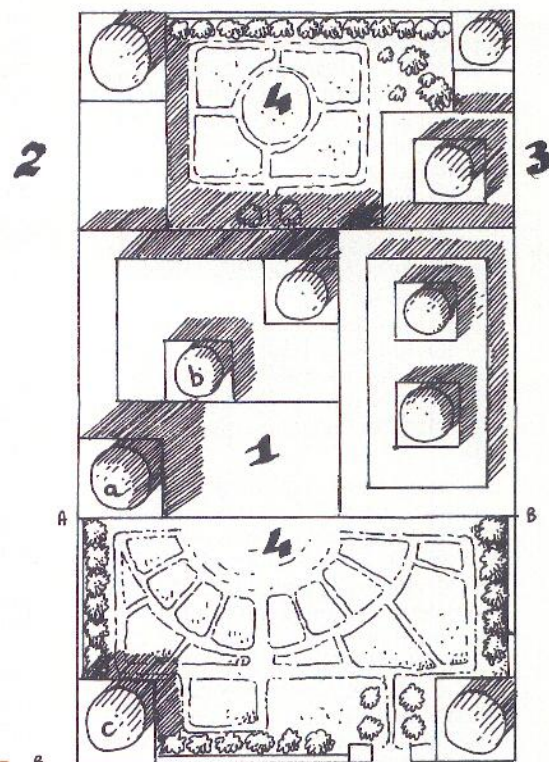
disparues, ont été transformées en jardins. Les constructeurs ont réemployé une partie des fondations anciennes pour dresser les nouveaux murs. Il est exact qu'une partie des salles souterraines du précédent établissement ont été conservées (voir plans). L'accès à la plus grande de ces pièces se fait par une porte habilement dissimulée dans une paroi, et seuls les membres du conseil des sages, ainsi que certains hauts dignitaires, ont le droit d'y pénétrer. Des documents de la plus haute importance y sont stockés, ayant trait notamment aux périodes de l'histoire où ce sont des Céterks d'origine Sandars qui ont régné sur l'Ellansdale. Il est probable que dans ces archives se trouvent de nombreuses cartes ainsi qu'une multitude de plans de villes et d'édifices importants. Divers documents concernant les différents dispositifs de défense militaire du Triangle d'Orn y sont stockés, ainsi que des plans d'engins de combat plus ou moins sophistiqués.

L'approche de la bibliothèque est agréable : les jardins, quoique de faible étendue, sont fort bien entretenus, et le visiteur ayant des compétences en botanique pourra facilement s'apercevoir que certaines des plantes qui y sont cultivées sont rarissimes. Le Rez de Chaussée comprend deux grandes salles d'étude, contenant des ouvrages d'intérêt général. L'accès en est totalement libre à condition de s'y comporter d'une manière correcte. Dans les étages du bâtiment principal et des tours se trouvent d'autres rayons contenant des livres plus rares ou plus spécialisés, ainsi que divers laboratoires et plusieurs salles de réunion. Pour pouvoir accéder aux étages supérieurs il faut un "laisser passer" accordé par l'Eden Malir, administrateur responsable de la sécurité, dont le bureau se

trouve sur la gauche du couloir d'entrée. Cette faveur n'est en général octroyée qu'aux membres du Saana (On-Saana, Orgo-Saana, ou Silki-Saana) ou aux personnalités de premier rang des autres classes.

La tour la plus proche de l'entrée (a) est réservée à l'armée. Seuls les généraux, peuvent y pénétrer. D'autres tours sont réservées à une fonction spéciale, astronomie, cartographie... La bibliothèque d'Arek est la plus importante du royaume, exception faite de celle du palais des Céterks à Moganon. Une quantité impressionnante d'ouvrages y est rassemblée ; ils sont originaires de toutes les régions du monde, et présentent l'ensemble des connaissances disponibles en l'an 7679. Les sages de la province sont à l'affût de toutes les inventions et de toutes les recherches en cours. On dit notamment que plusieurs d'entre eux s'intéresseraient de très près à la machine à reproduire les écrits qui aurait été inventée par l'écrivain public Wulberg, à Artrap en Gorrennion. Il est probable même qu'un exemplaire de son appareil à presser, ainsi qu'une collection des lettres en bois avec lesquelles il compose ses textes, se trouve dans l'une des salles d'étude de la bibliothèque. Un autre fait témoigne de l'ouverture d'esprit des savants : bien que les Sandars méprisent totalement les cultes religieux et n'aient aucune croyance dans les Dieux que vénèrent les autres peuples, ils prennent soin, dans ce domaine aussi, de réunir les écrits existants.

Pour acheter tous ces manuscrits, ainsi que pour entretenir ses locaux, l'administrateur de la bibliothèque dispose de moyens financiers importants. Ces ressources proviennent soit de fonds alloués par les collecteurs d'impôts, soit de la vente de copies de manuscrits effectuées par les scribes. Il faut en effet ajouter à l'énumération des salles que nous avons faite, plusieurs ateliers d'écriture, de reliure et d'enluminure où travaillent les artisans les plus compétents de la ville. Contrairement aux autres employés de la bibliothèque (gardiens, apprentis ou chercheurs), ces scribes sont indépendants, rémunérés à la tâche, et logent hors de l'édifice.



RDC ▲

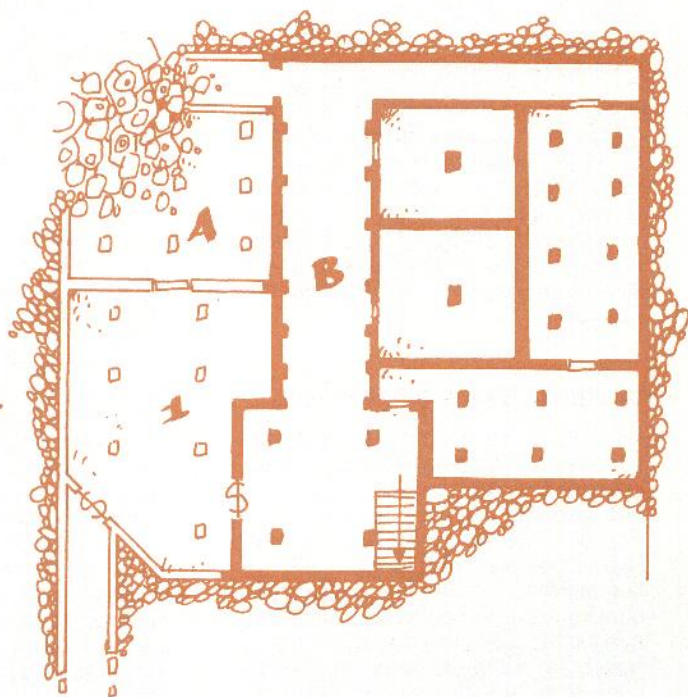
BIBLIOTHEQUE

Sous-sols ►

- A** - Anciens bâtiments
- B** - Nouveaux bâtiments construits dessus
- 1** - Archives secretes

Bibliothèque d'Arek

- 1** - Bibliothèque
- 2** - Logement des apprentis
- 3** - Logement de l'administrateur
- 4** - Jardins
- a** - Tour de l'academie militaire
- b** - Tour des astronomes
- c** - Logement des gardes



Les archives les plus importantes sont rangées soigneusement dans une salle secrète se trouvant au sous-sol, et faisant effectivement partie des fondations de l'ancien bâtiment aujourd'hui disparu. Pour y accéder, il faut franchir trois "barrières successives" :

- le bureau de l'Eden-Malir, à gauche du hall d'entrée,
- le bureau de l'Ins-Saana qui lui fait suite, au Rez-de-Chaussée de la tour de l'Académie militaire (deux soldats s'y trouvent en permanence),
- après avoir descendu l'escalier qui conduit aux sous-sols, il faut localiser l'accès précis de la salle, c'est à dire trouver le mécanisme d'ouverture d'une porte non seulement secrète mais également piégée.

Le mur dans lequel est dissimulée cette porte est orné d'une peinture présentant une carte des astres visibles dans le ciel du Gedden Sandar, et notamment les trois étoiles constituant la constellation d'Amulshav. D'après les historiens, le plan du triangle d'Orn (les trois cités d'Arek, Kriek et Cadur, ainsi que la muraille les reliant) serait une projection directe du schéma de cette constellation. Pour déclencher le mécanisme d'ouverture, il suffit d'appuyer, dans l'ordre, sur les petites sphères représentant les étoiles, en commençant par celle dont la position correspond à Arek, c'est à dire celle qui se trouve le plus au Nord. Toute maladresse dans la mise en œuvre de ce mécanisme complexe peut être fatale à son auteur. En cas de mauvaise manipulation, une trappe à deux battants, de la longueur du mur, et d'une largeur de 1m 50, s'ouvre sous les pieds du malheureux investigateur. Le fond de la fosse qui se découvre alors est garni de pointes acérées...

Lorsque le grand administrateur accorde le droit à quelqu'un de visiter cette salle, il laisse le visiteur sous la surveillance des gardes, descend ouvrir la porte puis seulement une fois l'acte accompli autorise son invité à le rejoindre. Ce processus a pour conséquences que si l'emplacement exact de la porte est relativement connu, par contre seuls les deux personnages responsables de la bibliothèque savent quel est le système d'ouverture.

Pour terminer cette visite, sachez que l'actuel Ins-Saana se nomme Koron LOG-SHAV, qu'il est âgé de soixante-dix ans mais parfaitement sain d'esprit, et que surtout, s'il est particulièrement affable, il est tout aussi intègre. N'espérez donc point le corrompre pour vous procurer le plan des souterrains du palais des Céterks.

LA FORTERESSE DE MA'HANA

Le site du défilé d'Innir a de tout temps été d'une très grande valeur stratégique, et les Sandars ont pris soin, depuis leur installation dans le Pays de Gedden, d'y entretenir plusieurs forteresses successives. L'actuelle "Porte de Ma'Hana" est la quatrième du nom. Les vestiges des constructions précédentes ayant à chaque fois été réemployés pour dresser les nouvelles forteresses, il ne subsiste aucune trace significative des bâtiments

anciens. Les galeries, balcons et abris divers qui sont creusés dans les falaises, de part et d'autre du défilé, remontent par contre à la première version du système défensif, même s'ils sont toujours employés.

La forteresse de Ma'Hana a joué un rôle militaire considérable à plusieurs reprises dans l'histoire du pays. Après la défaite qu'ils ont subi à El-Entiel un peu plus au Nord en l'an 2143 avant la comète, les Sandars se replient sur les fortifications qui barrent le défilé. Leurs poursuivants, des hommes du nord et des Elfes, principalement, ne pourront franchir ce verrou infernal. Des combats meurtriers se poursuivent pendant plus de dix jours avant que ne soit signé le traité qui mettra fin à cette guerre, ainsi qu'à l'existence de l'Etat du Gedden Sandars. Des centaines de cadavres s'entassent le long de la route, victimes des projectiles divers que les défenseurs peuvent lancer depuis les tours du château et les abris de la montagne. Les constructeurs de Ma'Hana ont pris soin de dégager totalement un espace de près d'un kilomètre devant les premières murailles, et les assaillants sont contraints de progresser sans aucune couverture. A l'époque, la route provenant d'Onavira est le seul moyen d'accéder au Gedden Sandar. La steppe désertique du Nord et les premiers contreforts du plateau de Sanak Datura qui la domine viennent compléter à merveille la défense du site. Ce terrain difficile n'est guère propice au déplacement de troupes importantes et seuls quelques archers ou rangers peuvent y pénétrer sans trop de peine.

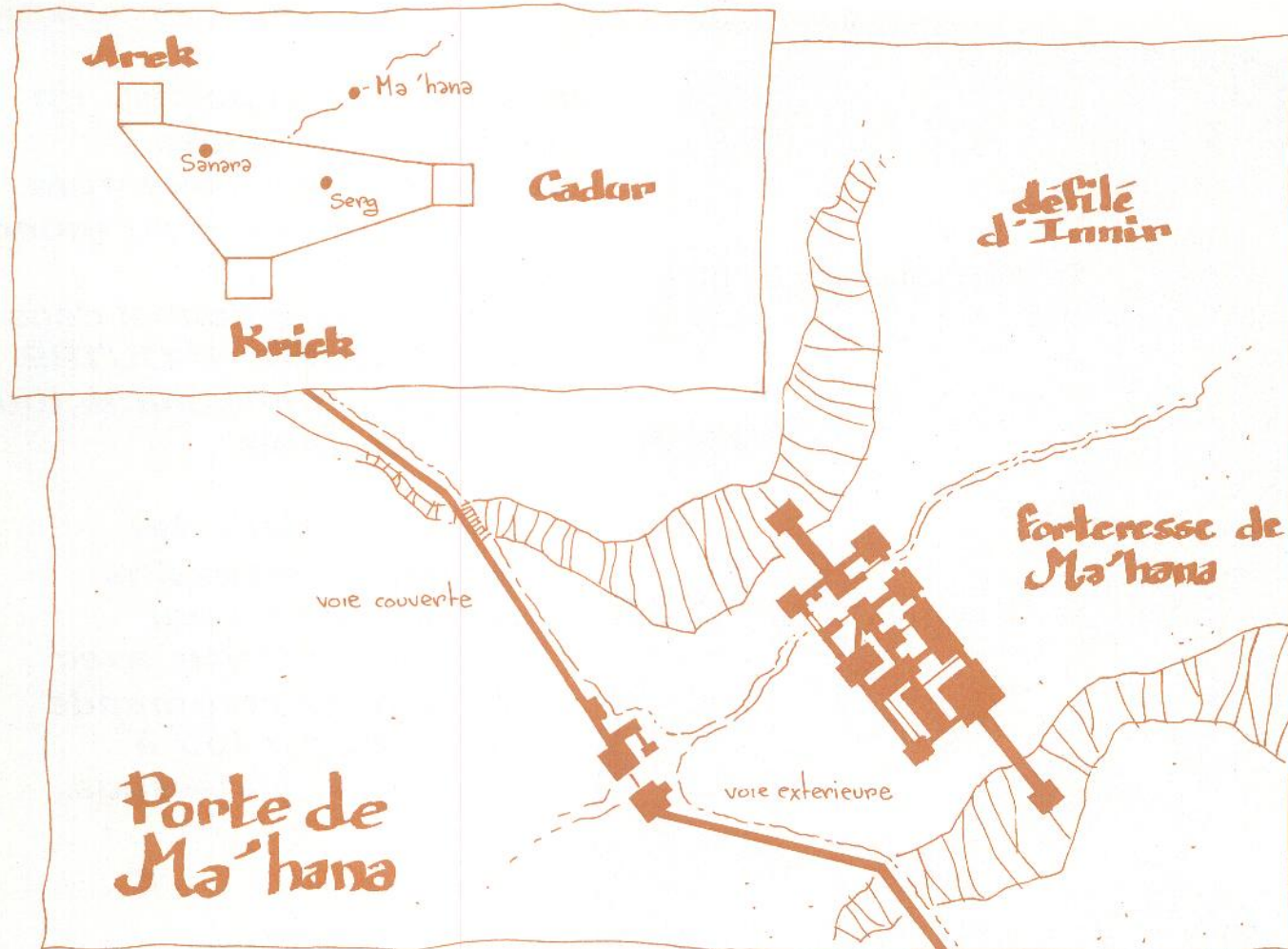
LA FORTERESSE DE MA'HANA

Après ce premier conflit malgré tout assez dévastateur, Ma'Hana est agrandie. Les bâtiments que l'on voit dans la partie Sud-Est du plan sont ajoutés à cette période. Dans les siècles qui vont suivre le passage d'An'Akamet, probablement aux alentours de l'an 320, de violents incidents ont lieu à nouveau dans la région. Les archives de l'époque ayant été détruites, ou dormant à l'abri de quelque cachette secrète, les événements de cette époque sont mal connus. S'agit-il d'une rivalité entre plusieurs généraux Sandars, ou d'un conflit avec le Céterk de Moganon ? Le Monde de Trégor connaît de tels troubles dans le millénaire qui suit le cataclysme, que de nombreuses interprétations sont possibles. Les ailes Nord-Ouest et Sud-Est du château sont ravagées par un terrible incendie. Il semble même qu'une explosion, d'origine inconnue, ait soufflé le sommet de l'une des plus grosses tours de garde. Malgré ces dégradations, le site d'Innir est trop important pour être laissé sans surveillance, et Ma'Hana est totalement reconstruite encore une fois. L'architecture des nouveaux bâtiments est soigneusement étudiée, et les toitures coniques de certaines tours sont définitivement remplacées par des plateformes crénelées. A la base, l'épaisseur des murailles Nord atteint près de cinq mètres.

Cette troisième version de la forteresse va être victime, non des assauts d'une armée ennemie, mais d'un adversaire encore plus redoutable, le temps qui passe. Elle résistera cependant près de quatre millénaires, avant que son état ne nécessite une restauration complète. Celle-ci sera l'occasion de mettre en œuvre un chantier colossal qui durera de l'an 4508 à l'an 4576, avec quelques interruptions dues à des problèmes budgétaires. D'énormes blocs de pierre sont extraits des falaises voisines et sont utilisés pour les soubassements des tours et les murailles. Le dispositif de défense est encore perfectionné. Ainsi, trois ponts-levis successifs sont installés sur le tracé de la route, chacun étant protégé par deux tours indépendantes. Une multitude d'armes de jets diverses sont installées dans les cours intérieures, sur les plateformes de certaines tours, et dans des abris en haut des falaises : arbalètes géantes, mangonneaux, catapultes, etc.

Tout un réseau de galeries souterraines long de plusieurs kilomètres fait communiquer tous les points sensibles du dispositif. Deux grands couloirs relient par exemple la tour principale Nord-Est à la muraille qui délimite l'Orn. En empruntant le chemin couvert qui part d'Arek, des troupes peuvent ainsi rejoindre la forteresse de Ma'hana en empruntant un itinéraire totalement abrité. Lorsque on sait de plus que ce chemin est suffisamment large pour permettre le passage de chariots, on comprendra que le renouvellement de la garnison puisse se faire extrêmement rapidement.

Il y a actuellement plus de trois cent guerriers, archers et rangers, tous solidement entraînés, cantonnés dans la forteresse. Au moins un tiers d'entre eux appartient au rang des Eden-Ennen, guerriers au troisième œil. Ils disposent d'un équipement de haut niveau (voir à ce sujet les planches d'armes publiées dans le DR 15). Chacune des six tours principales du dispositif, c'est à dire les quatre tours d'angle, et deux donjons intérieurs, possède ses propres entrepôts d'armes, de vivres et d'eau. Cette dernière, comme dans beaucoup de forteresses par ailleurs, constituait l'un des points faibles du système défensif, étant donné l'aridité de la région. Le problème a été en partie résolu par la construction d'un aqueduc important, intégré à la muraille Ouest, qui collecte l'eau de sources situées sur le plateau dominant le défilé. Cet approvisionnement régulier est plus agréable que celui provenant des traditionnelles citernes, mais il n'élimine pas totalement les risques, notamment celui d'un empoisonnement des sources par un ennemi audacieux et bien informé.



DE L'UTILISATION POSSIBLE DE CES LIEUX DANS VOS CAMPAGNES

La forteresse de Ma'Hana peut servir de cadre à diverses aventures, relevant notamment du domaine de la diplomatie, et surtout de l'espionnage. Il ne faut pas oublier la situation politique très particulière dans laquelle se trouve la province du Gedden Sandar. Elle est en principe totalement intégrée au Royaume d'El-lansdale, et donc normalement soumise au contrôle et à l'autorité du Céterk de Moganon. En réalité, elle possède une structure sociale et politique bien particulière (voir articles précédents) et les autorités de Moganon n'y ont que fort peu d'influence. Contrairement à ce qui se passe en Olverg, ou en Gorrennion, par exemple, le Nederk (ici appelé Kel-Monda) n'est pas nommé par Moganon. Il en est de même sur le plan militaire. Le Kel-Etten (général en chef de la province) est intégré normalement à l'armée du Royaume et dépend du commandement militaire de la capitale. En réalité, il n'en est rien. Aucun détachement militaire "étranger" n'a le droit de pénétrer dans le Triangle Sacré, et les autres commandants de l'armée royale ignorent tout ou presque tout du dispositif de défense spécifique au Gedden Sandar. En fait les régiments Sandars ne sont pas commandés par d'autres généraux que leurs propres Ins-Etten, sauf lorsqu'ils opèrent en dehors de la Province.

Lorsque l'on sait à quel point sont (et ont toujours été) susceptibles les militaires de tous poils en matière de hiérarchie no-

DE L'USAGE POSSIBLE DE CES LIEUX...

tamment, on comprendra que cette situation ne plaise guère à une partie de la caste dirigeante proche du Céterk. Des manœuvres discrètes sont donc tentées périodiquement pour "infiltrer" le dispositif des "Fallalek Geddin" (autre nom que l'on donne aux Sandars, créé à l'origine par les nains), connaître les effectifs de leurs garnisons, posséder le plan de leurs forteresses... Certaines personnalités de Moganon sont prêtes à payer fort cher pour obtenir ce type d'informations.

Les personnages joueurs évoluant dans la Province seront amenés à fréquenter la bibliothèque d'Arek pour de nombreuses raisons, ne serait-ce que la recherche de documents (parchemins, cartes, archives diverses) pour l'exécution de leurs propres missions. Plus le document recherché sera d'une valeur élevée, plus le Maître de jeu devra placer d'embûches administratives sur le parcours de ses joueurs. Les bureaucrates Sandars sont parfois admirablement retors, et, s'il a été dit que l'actuel directeur de la bibliothèque n'était pas corrompible, certains de ses employés subalternes, le sont, eux par contre. Le Maître de jeu pourra s'amuser un peu ainsi à re-crée l'ambiance un couloir, une porte, un monstre, mais les portes ne donneront que sur des bureaux, et les monstres ne seront que de sympathiques scribes, armés de mauvaise volonté...

Un domaine dans lequel les "archives" ont leur rôle à jouer, celui des "règle-

ments de compte" ou de l'arrivisme pur et simple. Comme dans toute société fortement hiérarchisée, les conflits sont nombreux. L'ambition est le moteur de multiples intrigues se déroulant dans l'atmosphère feutrée des palais confortables. Les dignitaires Sandars n'aiment guère se "salir" les mains, et ils préfèrent charger des mercenaires grassement payés des tâches les moins reluisantes. Tel Eden-Malir sera ravi de posséder un document compromettant contre son concurrent le plus dangereux au poste qu'il convoite, tel autre souhaitera par contre voir disparaître un passage "génant" de l'histoire de sa famille. Il ne faut pas oublier que les bibliothèques des grandes cités, lieux quasiment aussi sacrés que des temples, archivent TOUS les documents écrits, quelle que soit leur nature. Il n'est pas forcément besoin de Trolls et de Dragons pour créer un "bon scénario". La rivalité entre deux chefs de quartiers peut suffire à mettre en oeuvre une tension psychologique qui laissera un souvenir sans précédent à vos joueurs. L'organisation sociale des Sandars est suffisamment complexe pour créer une atmosphère originale et déroutante.

