

# UN PEUPLE SAUVAGE : LES DOMPTEURS

*Gagner le respect des Dompteurs impose d'adopter leur mode de vie et de renoncer à toutes les commodités de la vie civilisée. Difficile à mériter, ce respect est aussi difficile à perdre.*

*- Thom Edrull, archiviste et scribe de la salle des archives.*

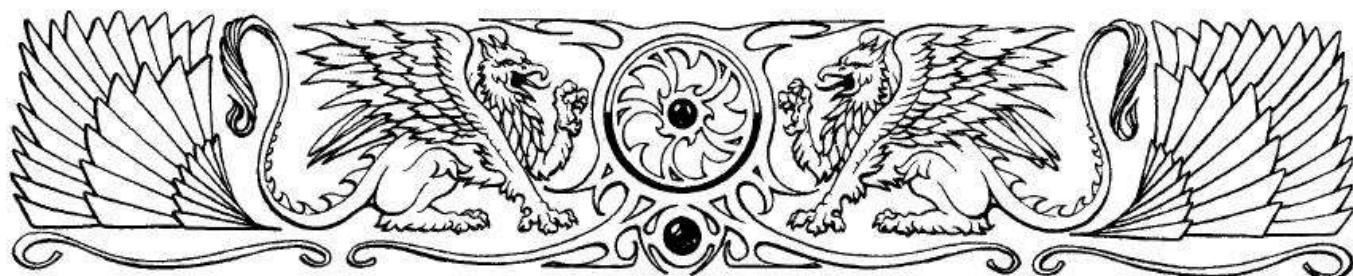
**A**vant de commencer la présentation de ce document, je tenais à préciser un point de vocabulaire, de façon à éviter toute confusion qui pourrait laisser paraître le peuple des Dompteurs comme barbare envers les animaux.

Le nom de Dompteur nous vient d'une traduction malheureuse en Throalique d'un terme très proche du Sperethiel *Taem'ehr*, que l'on pourrait traduire littéralement par « Celui qui apprivoise les animaux ».

Il est dommage que le mot *Dompteur* ait été choisi, mais le terme paru pour la première fois dans le *Guide de l'explorateur de Barsaive* étant devenu courant, nous n'avons pas osé le changer. Nous prions tout de même le lecteur de bien vouloir prendre en compte le fait que les relations entre les Dompteurs et les animaux qui les accompagnent n'ont rien d'une domination primaire comme celle exercée par les montreurs de brithans et autres dresseurs de tigres de Grand'foire. Elles se rapprochent plus des relations très intimes qu'entretiennent les Maîtres des Animaux ou les Cavaliers avec leurs animaux.

*- Mahar, archiviste et scribe elfe.*





## UNE RENCONTRE AVEC LES HABITANTS DE LIAJ

*Le récit qui suit est extrait d'un essai intitulé « De l'exploration des étendues sauvages », par le célèbre explorateur Luxar, Eclaircur et Maître des animaux qui voyagea aux quatre coins de la province de Barsaïve. La partie qui vous est livrée ici constitue une traduction adaptée du texte théran initialement paru dans le « Guide de Survie » de Barsaïve.*

*- Humblement porté à l'attention du lecteur par Mahar, archiviste et scribe elfe*

### Mon séjour dans la jungle de Liaj

La forêt connue sous le nom de Jungle de Liaj s'étend dans le vaste bassin situé entre les Monts Delaris et les Monts Tylon. Eloignée du fleuve Serpent et des principales routes commerciales terrestres, cette forêt est encore moins connue que la Jungle de Servos. En effet, si quelques rares routes commerciales longent quelques portions de forêt, aucune n'y pénètre profondément. Les légendes qui circulent à propos d'esprits maléfiques, du grand dragon Usun ou encore des féroces tribus des Dompteurs, font que la jungle de Liaj n'attire que les plus endurcis des aventuriers.

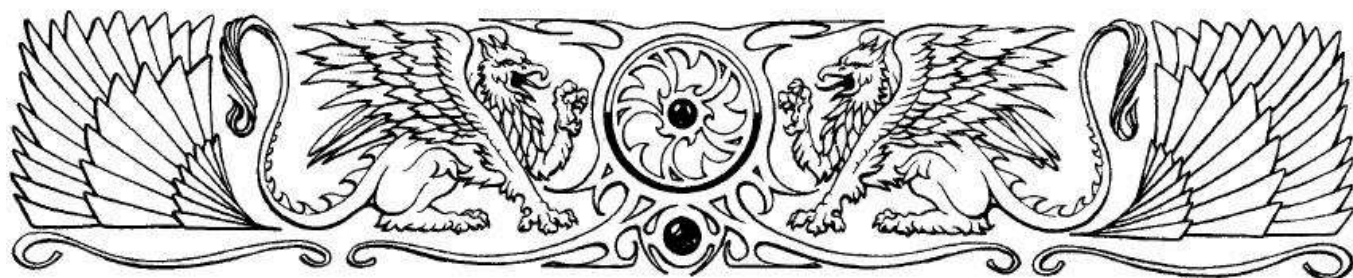
La jungle de Liaj a connu une croissance considérable depuis le Châtiment, en raison notamment du régime particulier des pluies dans l'Ouest de Barsaïve. La corruption de la Désolation et de la Forêt empoisonnée, relativement proches, ne semble pas affecter la puissante Liaj le moins du monde, apparemment parce que la pluie de cendre toxique n'atteint pas la jungle. Et chaque fois que l'une des terribles créatures contrefaites de ces régions souillées atteint la jungle, Usun se met en chasse et la massacre aussitôt.

Le gigantesque dragon au célèbre tempérament guerrier vit en effet dans les profondeurs de la jungle de Liaj. Il considère l'ensemble de la forêt comme son territoire de chasse privé, et n'y tolère que rarement la présence de Donneurs-de-noms. De nombreux capitaines de navires aériens ont rapporté avoir aperçu l'ombre énorme du dragon chassant les bêtes sauvages de la jungle. Il semble qu'Usun ne porte aucun intérêt aux navires qui croisent dans le ciel de la forêt, mais aucun navire à ma connaissance ne s'est jamais aventuré à se poser sur le sol de la jungle, de crainte de provoquer la colère du grand dragon. On ne sait guère si ce dernier emploie des dracos comme serviteurs, bien que d'aucuns le prétendent. Les Dompteurs, dont je parlerai plus longuement ensuite, ont une relation pour le moins particulière avec lui.

Comme la jungle de Servos, Liaj fourmille de vie. Des vouivres se perchent à la cime des plus grands arbres, à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol, ainsi que de très nombreuses espèces d'oiseaux de toutes tailles et couleurs, mais aussi d'énormes serpents. Des tigres de Liaj, des ours, des sangliers sauvages, de petits troupeaux d'herbivores ainsi qu'un nombre incalculable de rongeurs parcourent le sol de la forêt. Peut-être en raison de l'influence d'Usun et de son amour de la compétition, les animaux sauvages de la jungle de Liaj semblent cependant plus forts, plus féroces et plus rusés qu'ailleurs. La lutte pour la survie est rude dans la jungle, et demande une vigilance constante et un physique à toute épreuve, pour les animaux comme pour les Donneurs-de-noms. De nombreuses espèces spécifiques à cette région de Barsaïve sont ainsi apparues dans ces conditions particulièrement difficiles, tout comme certains animaux ont été transformés dans le Bois-de-Sang. Les *tigres de Liaj*, les *sangliers à cornes*, les *macaques furieux* et même les *biches grises de la jungle* sont des cousins bien plus féroces des animaux que nous sommes habitués à rencontrer dans le reste de la province.

Mais aussi dangereuses ces bêtes sauvages puissent-elles être, elles représentent bien peu de choses face aux véritables terreurs de Liaj : les insectes et leurs semblables ! Parmi ces derniers, les plus impressionnants sont sans doute les gigantesques araignées qui résident dans la partie sud de la jungle. De la taille d'un chien jusqu'à celle d'un petit cheval, ces monstres vivent dans un labyrinthe de soie où elles tissent leurs toiles et creusent leur tanière, piégeant de petits animaux et d'autres malchanceux qui s'aventurent dans leurs passages ahurissants. Les araignées possèdent des venins particulièrement horribles, qui leur permettent de drainer lentement les forces vitales de leurs proies, ne laissant que des cadavres desséchés dont elles se servent pour décorer leurs toiles. La lourde soie des tanières des araignées est achetée à prix d'or par des marchands de Jerris et d'autres cités en raison du risque énorme encouru pour la récolter.





## À la recherche des Dompteurs

Au bout de quelques jours, je m'enfonçai plus profondément dans la jungle à la recherche des mystérieux Donneurs-de-noms appelés « Dompteurs ». Les Dompteurs forment une petite tribu d'humains et d'elfes ne comptant pas plus de quelques centaines de personnes. Ils vivent sans armes, vêtements ni aucun autre artifice de la civilisation des Donneurs-de-noms, dans les profondeurs de Liaj, au cœur même du domaine d'Usun. Puisqu'ils demeurent sous le nez du dragon sans son autorisation, ils sont en état d'alerte permanente contre une éventuelle attaque. Chaque fois qu'Usun ressent un envie de chair de Donneur-de-noms, les Dompteurs sont ses premières proies. Ils ne considèrent cependant pas le dragon comme un ennemi. Au contraire, ils le considèrent comme l'une des nombreuses forces de la Nature qui font partie de leur existence. Ils mesurent avec prudence leur colère contre lui, et ne rêveraient pas même de lui infliger des blessures, quand bien même ils en seraient capables. Tout comme les animaux dont ils imitent l'attitude, les Dompteurs acceptent le risque de la mort comme faisant partie de la vie. Tout comme la biche grise ne cherche pas à détruire le tigre de Liaj qui la chasse, les Dompteurs ne tentent même pas d'éliminer certains risques qui pèsent sur leur vie.

On m'avait dit que les Dompteurs résidaient près de la rivière du Dragon, et je voyageai longtemps sans incident en direction de cette dernière, mise à part une rencontre avec une Liane chantante. Cette plante très rare utilise une étrange magie pour attirer à elle une proie peu méfiante, produisant une musique envoûtante qui berce celui qui l'entend d'un faux sentiment de sécurité. Heureusement, les Sylphelins chez qui j'avais résidé quelques jours m'avaient mis en garde contre ce végétal hostile, aussi me bouchai-je les oreilles au son de ce chant séduisant.

Finalement, j'atteignis le bord de la rivière. J'enlevai tous mes vêtements et emballai dedans mes armes et tout mon équipement, et plaçai le paquet ainsi créé dans un arbre creux, utilisant ma magie d'Éclaireur pour masquer le tout aux autres yeux que les miens. Puis je progressai nu le long de la rive jusqu'à un creux abrité parmi un éboulement de rochers, près d'une petite cascade. Pour marquer ma naissance à la vie de la jungle, je plongeai dans la rivière et m'y baignai un moment. Quand je sortis de l'eau, je restai sur la rive à scruter les alentours. La beauté de l'endroit instilla Jaspree dans mon cœur. J'écoutai les murmures de la voix de la Passion dans le grondement de la cascade et le bruissement des feuilles, qui guidèrent mes pas et ma magie vers l'âme de ce lieu.

Alors que je préparais un lit de branchages et de feuilles dans mon modeste abri, mes sens d'Éclaireur détectèrent la présence d'un Donneur-de-noms à proximité. Mais comme me l'avais suggéré le Sage des Sylphelins, je ne tins pas compte de cette présence et continuai mon travail. Si mon compagnon inconnu était un Dompteur et que je le provoquai, lui et toute sa tribu allaient me tomber dessus et me tuer. Et au bout d'un moment, j'étais tellement habitué à sa présence discrète que je ne la remarquai presque plus.

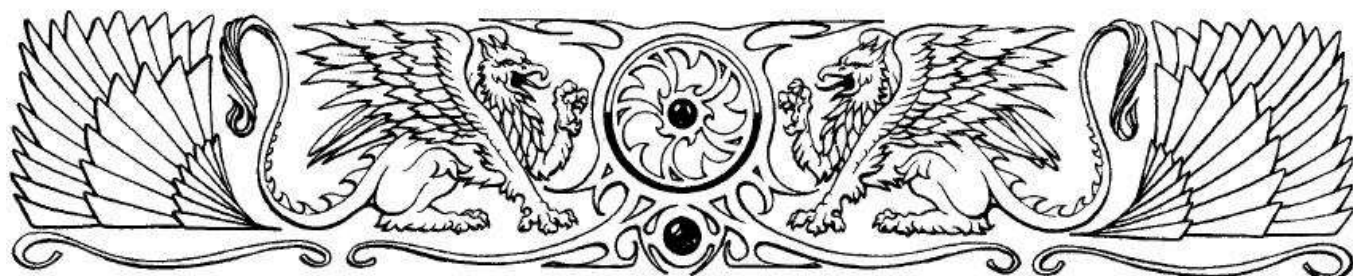
Dans les jours qui suivirent, j'appris à survivre dans la jungle profonde. Je pris du poisson et du petit gibier et les mangeai crus, car je n'avais aucun feu pour les cuire. Je récoltai des fruits, des feuilles et des racines, usant de mes talents d'Éclaireur pour découvrir lesquels étaient comestibles. Je suivis les pistes laissées par les animaux de la jungle, jusqu'à ce que je sois en mesure de me déplacer à travers la végétation luxuriante sans un bruit, comme un crojen traquant sa proie. Chaque nuit, alors que le crépuscule vert se fondait dans l'obscurité, je faisais une marque sur l'une des pierres près de mon campement afin de marquer le passage du temps.

C'est le douzième jour de mon séjour dans la forêt profonde que je vis le grand dragon pour la première fois. J'étais en reconnaissance aux premières lueurs de l'aube, moment que j'avais découvert comme étant le plus favorable pour chasser, quand la jungle plongea tout à coup dans le silence. Le singe à queue rouge que je traquais disparut dans les arbres sans un froissement. Puis j'entendis de grandes rafales de vent à travers le feuillage.

Une ombre énorme passa au-dessus de moi. Je levai les yeux, et à travers la canopée je distinguai une vaste forme écaillée, portée par deux ailes immenses comme les voiles d'un navire aérien. Le dragon décrivit des cercles au-dessus de moi comme une sorte de gigantesque oiseau de proie. Je fis appel à Jaspree et à toute la magie dont j'étais capable pour me soustraire aux yeux acérés du dragon, qui cherchaient une proie. Je me collai contre l'arbre le plus proche et me tins parfaitement immobile. A cet instant, je sus ce que ressent le lapin face au loup.







Au bout d'une éternité d'attente, l'ombre s'éloigna et les bruits du vol du dragon se réduisirent avec la distance. Avec soulagement, je retournai à mon campement : affamé, sale et fatigué, mais extasié d'être encore vivant. Quand je parvins au lieu dont j'avais fait ma demeure, les Dompteurs m'y attendaient.

Deux hommes et une femme se tenaient accroupis près de mon lit de feuillages, mais ce qui retint le plus mon attention fut le couple de tigres de Liaj qui les accompagnait. Les Dompteurs ne portaient ni vêtements ni bijoux, mais avaient un port princier. Ils me regardèrent approcher avec circonspection, mais je crus percevoir également une lueur de respect et peut-être même d'approbation dans leurs yeux.

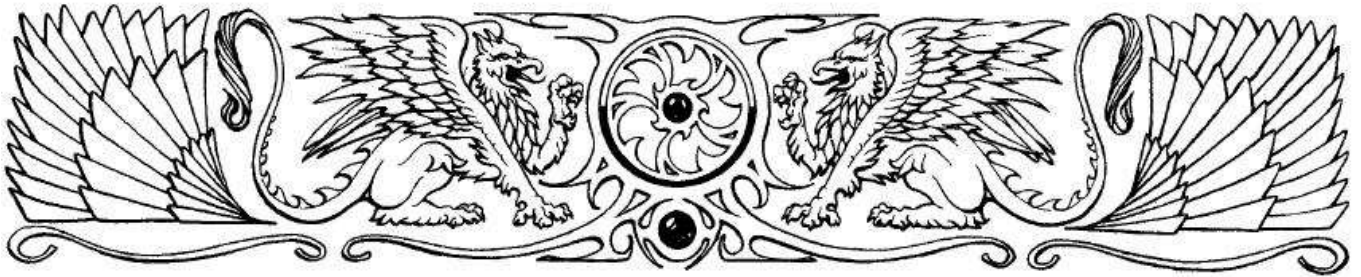
La femme s'approcha de moi et parla. Je reconnus quelques mots, que j'avais appris des Sylphelins. Je fis mon possible pour imiter son discours de bienvenue, et mes efforts arrachèrent un sourire à la femme et à ses compagnons. Ils m'emmenèrent alors vers le lieu où vivait la tribu, non loin de là. J'avais vécu à moins d'une journée de marche du peuple que je cherchais à connaître sans jamais remarquer aucune trace de sa présence, à tel point ces dernières étaient bien dissimulées.

En vivant à leur manière pendant un certain temps, sans les commodités et le confort de la civilisation, j'avais gagné le respect des Dompteurs. Éviter d'attirer l'attention du dragon avait été mon épreuve finale à leurs yeux. En survivant à la chasse d'Usun, j'avais montré que j'étais digne d'apprendre les secrets de la jungle. Les Dompteurs m'emmenèrent dans leur tribu et partagèrent avec moi une partie de leur sagesse. J'appris à parler leur langue, composée d'éléments de langage humains et elfiques, mélangés avec des mots de la langue des Sylphelins de la jungle, ainsi qu'une grande quantité de gestes et d'inflexions subtiles qui permettent aux Dompteurs de tenir de longs discours sans prononcer un seul mot.

Les Dompteurs m'enseignèrent à observer la jungle de la manière dont les animaux la perçoivent. Bien que beaucoup de mes semblables plus « civilisés » appelleraient les Dompteurs des sauvages, ils vivent dans une sorte d'harmonie avec leur environnement que peu de Donneurs-de-noms peuvent comprendre. Pendant mon séjour parmi eux, je découvris qu'ils sont eux-mêmes à la source de la légende à propos des « esprits maléfiques » qui ont longtemps éloigné les étrangers de la jungle de Liaj. La nuit, ils utilisent en effet une combinaison de magie d'illusionniste et de gémissements à faire frémir pour effrayer le voyageur ignorant.

Finalement, l'appel du monde extérieur devint trop fort pour que je l'ignore. Je dis adieu à mes frères et sœurs de la jungle, récupérai mes possessions longtemps abandonnées et me remis en route. Un jour, je retournerai chez les Dompteurs pour passer mes dernières heures parmi eux, dans ce foyer qui reste celui de mon cœur.





## LA NATURE DES DOMPTEURS RÉVÉLÉE

*Les documents ont été rédigés par notre estimé confrère le troubadour obsidien Melod Arak'Nael. Cet érudit et scribe de la grande bibliothèque de Throal a eu la chance de passer plusieurs mois en compagnie des Dompteurs. En tant qu'Obsidien, il eut moins de difficultés que Luxar à être accepté, mais surtout il demeura beaucoup plus longtemps parmi eux, ce qui lui permit d'en apprendre plus que quiconque sur leurs origines et leur nature profonde. Son témoignage remet ainsi en question de nombreuses idées reçues à propos du peuple de la jungle de Liaj.*

*- Humblement porté à l'attention du lecteur par Mahar, archiviste et scribe elfe*

## HISTOIRE D'UN PEUPLE MÉCONNU

### Des ancêtres des Dompteurs

En des temps obscurs et lointains, un peuple des Monts Delaris dont le nom a été oublié à jamais souffrit bien des tourments au cours d'une période sombre qui ressemble au Châtiment, mais se déroula bien longtemps auparavant. Si ma compréhension de cette légende aussi ancienne qu'imprécise est bonne, ce peuple surtout composé d'humains, de nains et d'elfes aurait été victime de la haine d'un « esprit sans père ». Ces Donneurs-de-noms se seraient presque entretués par les souffrances et avanies qu'ils se faisaient subir mutuellement. Malzaric Longue-Dent, l'un des anciens de la tribu de Dompteurs que j'ai rencontrée, me conta l'histoire d'une jeune fille qui, suivant les conseils de sa voisine, aurait assassiné sa propre mère par simple peur que son amant n'en tombe amoureux et ne la délaisse.

De nombreux autres récits m'ont permis de conclure que les malheureux avaient des émotions et des pulsions exacerbées. Ils ne juraient que par la jalousie, la convoitise, la cupidité, l'égoïsme et la luxure, oubliant même les valeurs fondamentales telles que l'amitié, l'amour, la famille ou la compassion. De nombreuses mutineries ont ponctué l'histoire de ce peuple, et les règlements de comptes sanglants semblent avoir été monnaie courante. Heureusement, certaines familles d'hommes et d'elfes plus fortes d'esprit et de cœur et solidaires entre elles résistèrent aux incessantes attaques psychiques de ce qui ne pouvait être que des Horreurs. Leurs âmes tournées vers le respect de la vie étaient pures mais leurs cœurs profondément dégoûtés du genre humain et de la corruption. Ils se seraient isolés de la majorité de la population pour échapper à toute tentation et pour retrouver une vie saine, et auraient ainsi trouvé refuge aux abords de l'actuelle jungle de Liaj.

Il est intéressant de noter que les Dompteurs appellent les Horreurs *esprits sans pères*. Ces gens auraient-ils des connaissances que nous n'avons pas sur la véritable origine des Horreurs ?

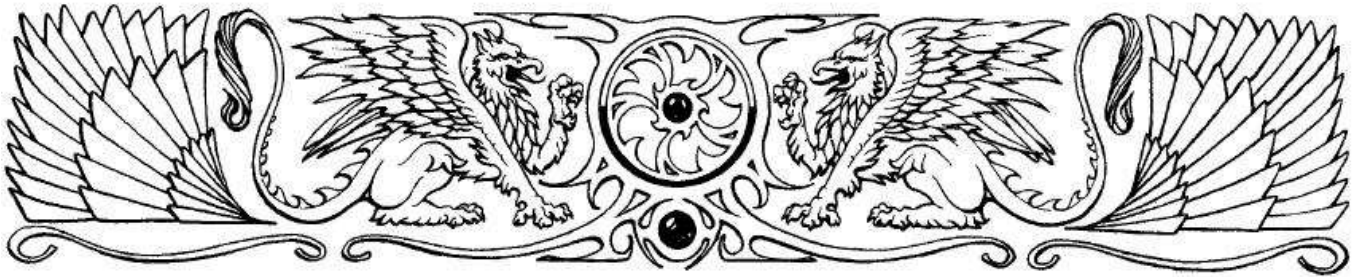
- MAHAR

### De la dévotion pour Jaspree

La profonde tristesse et la volonté de recommencer leur vie des rares familles qui atteignirent la lisière de la jungle de Liaj intriguèrent Jaspree. La Passion proposa alors à ces malheureux de les aider à recommencer leur vie, mais en suivant l'exemple du règne animal, de façon à se débarrasser des valeurs corrompues de la civilisation. Pour qu'ils y réfléchissent et qu'ils se préparent à ce grand changement, Jaspree leur indiqua la localisation d'une clairière de la grande et sauvage forêt. Craintifs mais plus motivés que jamais d'échapper à leur sordide passé, ces elfes et ces humains s'enfoncèrent au cœur de la forêt. Jaspree leur avait dit qu'ils y trouveraient tous ce dont ils auraient besoin, ce qui leur redonna courage.

Après plusieurs semaines de recherche et d'errance marquées par la faim, de nombreuses attaques d'animaux sauvages, des maladies et autres difficiles épreuves, une poignée d'entre eux parvinrent dans la clairière. En son centre y





trônait un énorme monolithe de pierre de couleur ocre : ils venaient de trouver le *Selintéré*, aussi appelé Vert-Cœur. Ils s'y installèrent et commencèrent à construire leurs cabanes afin de fonder un village. Jaspree leur apparut alors sous la forme d'un gigantesque troll avec une tête d'ours, et leur dit que s'ils désiraient son aide il ne fallait pas construire de village, ni abattre aucun arbre pour leur simple confort, mais qu'ils devaient écouter la nature, l'observer, et en tirer tous les enseignements nécessaires pour leur survie.

La croyance veut que Jaspree ait ensuite envoyé ses plus proches enfants, des esprits issus de l'essence même de la nature, pour les guider, les accompagner et les surveiller. Ces esprits, les *Teos'Aehms*, ont l'apparence d'animaux sauvages mais sont capables de parler avec les Dompteurs. Je n'ai pas eu la chance d'en observer, mais il semble qu'ils puissent prendre la forme de tout animal, de la souris au hibou, en passant par l'ours et les félins.

Guidés par ces *Teos'Aehms*, les ancêtres des dompteurs apprirent à survivre dans la forêt comme aucun autre peuple auparavant. Ils construisirent une sorte de tanière à ciel ouvert tout autour du monolithe. Ils apprirent à survivre en forêt, à comprendre la nature et à vivre à la manière des animaux. Jaspree leur permit également de développer des relations privilégiées avec les créatures de la forêt. Cette capacité à se lier avec les animaux, constitue le *Don de la Nature*, le premier des trois Dons des Puissances selon le mythe fondateur des Dompteurs.

En l'honneur de Jaspree et pour prouver leur choix de vie sauvage, tous les Dompteurs décidèrent de se lier au monolithe dans un grand rituel qui comportait un sacrifice de magie du sang. Ils nommèrent cet acte le *Galagselmé*, le Grand Remerciement. C'est cet événement qui marqua la naissance du peuple des Dompteurs, qui se nomment eux-mêmes les *Taem'ehr*, le « Peuple qui suit la voie des animaux ».

Depuis cette époque, chaque Dompteur est lié pour la vie à un animal, selon un rituel très proche de celui du Familier cher aux magiciens. En revanche, l'agriculture et l'élevage sont des notions qu'ignorent presque totalement les Dompteurs. D'un point de vue général, ils vivent d'une façon sauvage, avec ce que veut bien leur offrir la nature, selon des voies rudimentaires et qui peuvent même parfois paraître bestiales à l'observateur non averti.

## De l'importance d'Usun pour les Dompteurs

Il n'est un secret pour personne qu'Usun, le grand dragon vert, réside dans la jungle de Liaj : il en a fait son territoire et défend cette forêt farouchement. Malgré tout, les Dompteurs ont réussi à s'adapter à cette difficile composante de leur vie.

Au cours de longues soirées de discussion au coin du feu, j'ai pu apprendre qu'Usun faisait partie intégrante de l'histoire de cette jeune race. Installés dans la forêt, les Dompteurs ne faisaient qu'un avec la faune et la flore, l'harmonie entre l'homme et la nature avait été trouvée. A cette époque, les Dompteurs étaient un peuple en pleine croissance. J'estime qu'ils devaient être plusieurs milliers d'individus répartis dans toute la forêt, chacun ayant son animal de compagnie. Mais la venue d'Usun dans la forêt de Liaj allait changer bien des choses. D'abord observateur, il semble que le dragon ait laissé les Dompteurs tranquilles pendant longtemps, curieux de voir comment ils survivraient dans les conditions particulièrement difficiles de la jungle de Liaj qu'il avait choisie pour domaine. Puis, il commença à chasser. Nul ne sait exactement pourquoi, mais il semble qu'un jour Usun fut pris d'une rage terrible envers les Donneurs-de-noms, et les Dompteurs étaient les plus proches pour essayer sa colère.

Il semble que l'attitude d'Usun vis-à-vis des Donneurs-de-noms soit due à la trahison de serveurs et/ou, qui abusèrent des savoirs de leurs maîtres.

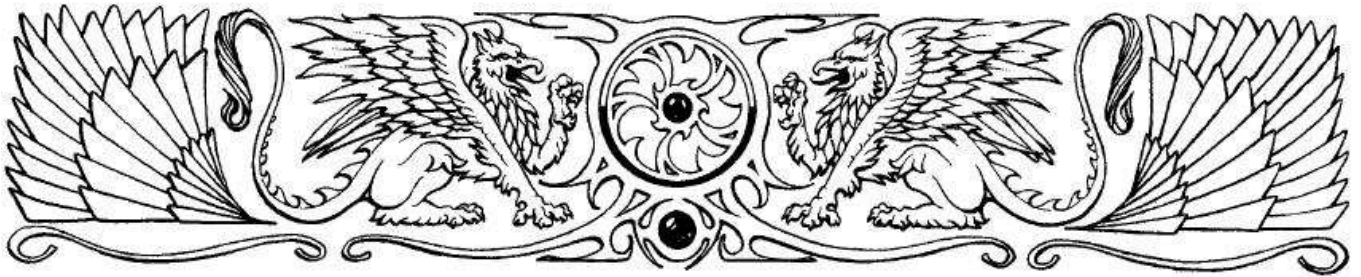
- Tiaðjinn, le Connaisseur, érudit et scribe naïf

Les légendes rapportent des embuscades et des chasses à l'homme devenues leur lot de tourments quotidiens. Les chasseurs étaient maintenant chassés par un plus puissant prédateur et Usun ne leur laissait aucun répit. Il les traquait continuellement. En quelques siècles, ce peuple faillit s'éteindre sous les griffes impitoyables du dragon, mais un événement important allait mettre fin au massacre.

Alors que s'annonçaient les prémices du Châtiment, les Horreurs faisaient leurs premières apparitions autour de la forêt de Liaj. Chacune de leur tentative de corrompre la forêt échouait grâce aux efforts du dragon pour protéger son territoire, et à la volonté des Dompteurs de survivre à ces créatures atroces. Mais un jour, un puissant « esprit sans pères » se confronta à Usun. Le combat dura des heures, les cris stridents et grondements abominables étaient devenus la voix de la forêt. Beaucoup d'animaux et quelques







Dompteurs s'enfuirent terrifiés par la violence de l'affrontement. D'autres au contraire s'en approchèrent pour aider le dragon, qui malgré sa position de prédateur dominant de la jungle n'en restait pas moins à leurs yeux un animal, un enfant de Jaspree que respectaient les Dompteurs. Alors que le combat avantageait l'Horreur, une vingtaine des plus braves Dompteurs accompagnés de leurs compagnons animaux lièrent le destin de leur peuple à celui d'Usun. Hommes et bêtes chargèrent l'Horreur par surprise. Grâce à l'aide de ces maigres renforts, le dragon parvint à déborder et vaincre l'abomination.

Une fois le combat terminé, les Dompteurs restèrent figés, attendant que le dragon les dévore comme il l'avait fait déjà tant de fois avec leurs semblables. Mais pas cette fois.

Cet acte de bravoure n'avait pas laissé Usun indifférent. Le grand dragon et les Dompteurs firent ce même jour serment de s'entraider face à la menace des Horreurs. En remerciement de leur bravoure, non seulement Usun ne leur fit aucun mal, mais en plus il leur accorda leur unique souhait : laisser en paix les tanières et tous les enfants des Dompteurs. J'ai été surpris lorsque je compris plus tard que, hormis dans cet endroit, les Dompteurs restaient des proies potentielles d'Usun, et que ce dernier ne se gênait jamais pour en dévorer encore.

Usun fit honneur à leur serment et les protégea des Horreurs durant toute la durée du Châtiment. Il aurait enchanté leur monolithe en y plantant un arbre très particulier. Il est vrai que je n'ai jamais vu d'autre arbre de cette sorte. Cet arbre recouvre totalement la clairière des Dompteurs de ses multiples branches à l'écorce d'un blanc laiteux, ce qui représente une surface considérable car plusieurs centaines de Dompteurs vivent ici. Usun aurait enfoncé une de ses griffes dans le monolithe. Celui-ci se serait alors entièrement noirci et le grand arbre en serait né. Usun baptisa cet arbre *Arzghieztshi*, un nom qui n'est pas traduisible en throalique mais qui pourrait se rapprocher de « L'arbre qui cache des mauvais yeux et des mauvaises griffes ». Cet acte marque le second Don des Puissances du mythe fondateur des Dompteurs : le *Don du Seigneur*, celui qui marque l'enfance des Dompteurs. Grâce à l'aide de l'éclaireur Raven Sombre-Dessein, j'ai pu découvrir par ailleurs que l'arbre *Arzghieztshi* camoufle physiquement mais aussi astralement la clairière ainsi que tout ce qui se trouve sous ses branches.

L'ARBRE DÉCRIT PAR  
Melod pourrait bien  
être apparenté à l'arbre  
blanc légendaire des  
dragons, qui pousserait  
dans les profondeurs  
des montagnes de  
Throal.  
- Eldran, sage elfe

En guise de remerciement et de profond respect pour ce geste, les Dompteurs acceptèrent également de respecter un vœu d'Usun. Celui-ci leur demanda que tout Dompteur en danger, ou ayant besoin d'une aide quelconque pour survivre, exécute un rituel de sang au pied du grand arbre. Ce rituel porte le nom de *Lasbrak*. J'ai été surpris de comprendre que le simple contact avec un Donneur-de-noms de l'extérieur de la jungle a un impact psychologique suffisant pour justifier un *Lasbrak*.

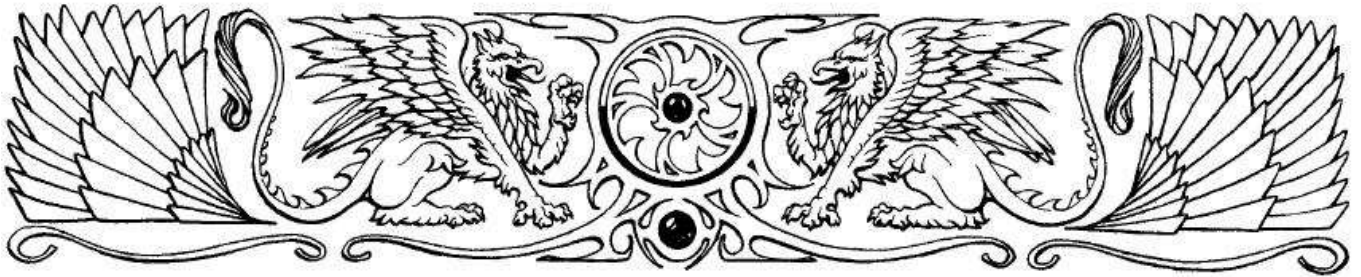
Au cours d'un long et passionnant débat avec l'érudit Tiabdjin au sujet d'Usun, j'ai pu en apprendre peut-être plus que les Dompteurs n'en savent eux même sur leur propre compte. Parlez-leur du « Maître des Bois » et vous verrez leurs yeux briller de milles feux, car ils savent pertinemment qu'ils peuvent faire partie des proies de la prochaine chasse du dragon. Néanmoins, les Dompteurs sont liés à Usun par le rituel du *Lasbrak*. Certains faits rapportés par Tiabdjin laissent croire que cela permet au dragon d'avoir une certaine connaissance des événements qui ont poussé le Dompteur à réaliser le rituel de sang.

## Du rôle de Garlen pendant le Châtiment

*Ils reviennent, toujours plus nombreux ; ils reviennent pour nous manger sans avoir faim. Leurs longues griffes nous coupent tous les jours où nous chassons. Leurs yeux nous voient dès que nous sortons des feuilles du grand arbre. Maître des Bois, où es-tu pour nous aider ? Grand esprit de la nature, qu'avons-nous fait pour ne plus mériter ton aide ? Pourquoi ne nous aides-tu pas comme tu l'as promis à nos ancêtres ? Nous ne connaissons pas ces bêtes, elles attaquent sans qu'on les voie. Elles empoisonnent les esprits des vivants, jeunes ou vaillants, tous meurent trop vite. Elles apparaissent devant nous sans à avoir à se cacher derrière un buisson et elles crient pour remplir nos cœurs de peur, le froid empêche nos jambes de bouger pour fuir.*

*Notre race était comme un feu sans bois, il s'éteignait durant une nuit trop longue. Jusqu'au jour où quelqu'un apporta du bois. Oui, du bon bois bien sec.*





*C'était en pleine nuit où il faisait froid et où l'orage criait de colère. La belle femelle avait un jeune enfant dans les bras qui ne pleurait pas, elle portait un habit de lierre qui l'entourait. Elle était la plus belle des femelles qu'un dompteur ait jamais vue. Elle dit qu'elle s'appelait Garlen et qu'elle était venue porter l'aide du Grand esprit de la nature. Elle caressa le ventre de toutes les femelles de la tanière et déclara que désormais, nous allions survivre comme les animaux.*

*Les mois suivants, nous étions plus nombreux autour du Grand Arbre. Nous te remercions encore aujourd'hui, Garlen Grand esprit de la tanière.*

*- Légende des Dompteurs, rapportée par Melod Arak'Nael*

Jaspree n'a pas été la seule passion à se pencher sur les Dompteurs, et le dragon Usun seul n'a pas suffi à protéger une race entière pendant le Châtiment.

Garlen devait être prise de compassion pour cette jeune race allant vers une fin inévitable. Malgré leurs énormes efforts pour obéir aux conseils de Jaspree, les Dompteurs ne pouvaient guère survivre au Châtiment. Ils avaient atteint leur limite d'adaptation et restaient des humains et elfes, ils restaient des Donneurs-de-noms. Garlen leur offrit alors un moyen de survie qui allait radicalement modifier leur nature profonde, les séparant à jamais du reste des Donneurs-de-noms. Il s'agit du troisième et dernier Don des Puissances, le *Don de la Survie*, qui marque le passage des Dompteurs à l'âge adulte. Il permit aux elfes et aux humains de s'accoupler ensemble et de se reproduire à une vitesse bien supérieure à ce qui était possible auparavant. Depuis la bénédiction de Garlen, les femmes Dompteurs peuvent avoir aisément deux à trois enfants par grossesse, et cela tous les six mois. D'ailleurs, selon leur langue, ils ne parlent pas de « mettre au monde des enfants » mais plus tôt de « mettre bas une portée ». Aussi, linguistiquement parlant, ils ne parlent pas d'enfants à proprement dit mais plus tôt de « Jeunes Dompteurs ». Cette notion de continuité d'identité entre jeunes et adultes, à l'instar des animaux qui sont presque totalement indépendants et capables de survivre dès leurs premiers jours, prouve la grande influence du règne animal sur ce peuple.

Cette forte natalité alliée à leur capacité à survivre en milieu sauvage et à la protection offerte par Usun firent leur salut pendant le Châtiment. Mais les Dompteurs avaient été modifiés par ces épreuves et par ces bénédictions, et ils n'avaient quasiment plus rien de leur ancienne nature à la fin du Châtiment. Si leur morphologie ressemble encore vaguement à celle des elfes ou des humains, leur culture, leurs rites et leurs modes de vie et de reproduction en font une race bien à part, une curiosité engendrée par le Châtiment, mais qui constitue également la preuve de la capacité des Donneurs-de-noms à surmonter les épreuves.

## De l'apparence physique des Dompteurs

Légèrement plus petits que leurs cousins humains, les Dompteurs ont une pilosité peu développée, des muscles secs mais puissants, une carrure élancée et des épaules larges. La plupart ont hérité des oreilles pointues et des yeux légèrement en amandes des elfes. Les Dompteurs ont une chevelure très dense et rêche. Leurs pieds sont un peu plus larges que ceux des elfes ou des humains, et ils n'ont que quatre doigts de pied. Leur peau en revanche est hâlée comme celle de certains humains des contrées du sud de Barsaive. Enfin, dans quelques rares cas, certaines Dompteurs femelles ont une chevelure claire zébrée de mèches brunes.

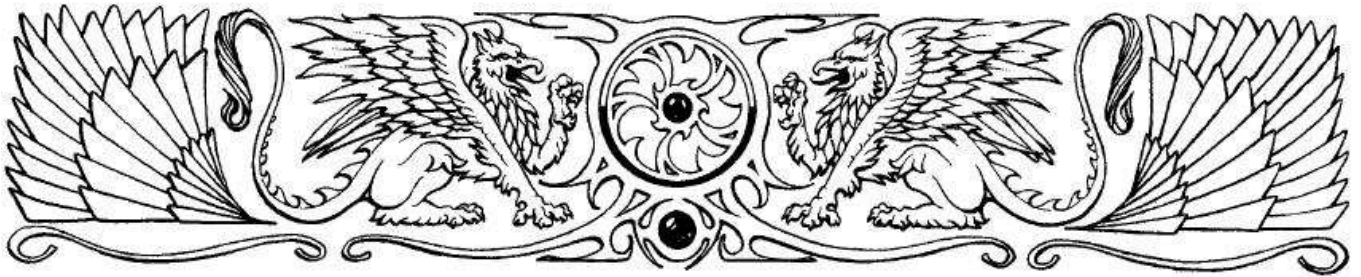
Les Dompteurs n'ont pas de dents proéminentes ni de cornes, mais j'ai trouvé mention de Dompteurs orks dans l'un des ouvrages de la bibliothèque, un vieux grimoire traitant de la légende des *Dagues de Cara Fabd*. Bien que je n'en ai pas la preuve, je soupçonne en effet que les Dompteurs avaient également des ancêtres orks, et peut-être même nains, car certains individus ont des traits qui rappellent beaucoup ces deux races. Néanmoins, ils sont relativement minoritaires, aussi aucune certitude n'est permise sur l'origine de ces types particuliers.

## LE CHOIX D'UNE VIE SAUVAGE

Comme je l'ai mentionné dans les premières pages de ce document, la vie sauvage des Dompteurs, en totale autarcie, est un choix. Pour ne plus vivre avec des sentiments tels que la jalousie, la convoitise, la vanité, l'orgueil et la cruauté, ces gens ont radicalement changé leur vie pour la remplir de partage, de fierté et d'entraide. Certaines personnes







penseront que ces gens sont tous fous ou issus d'une lignée dégénérée par la corruption, mais après avoir vécu à leurs cotés, selon leurs coutumes pendant plusieurs mois, j'éprouve une certaine envie à leur égard. Leur vie ne tient qu'à un fil, certes : il suffirait d'une maladie pour raser ce peuple sans médecin. Pourtant, en les observant évoluer en parfaite harmonie avec la faune et la flore, je me suis souvent demandé si en fin de compte ce n'était pas notre civilisation, issue de l'histoire thérane, qui faisait fausse route.

Les Dompteurs ignorent en particulier la notion de propriété. Selon eux, une chose fabriquée par l'un d'entre eux appartient à la communauté et est faite pour être utilisée. Un outil à tanner le cuir sera partagé entre tous les tanneurs et s'il est cassé par l'usage ou la maladresse, ce ne sera pas grave car il est toujours possible d'en construire un nouveau. Et s'il n'y en a pas assez, alors il faudra en construire de nouveaux jusqu'à ce qu'il y en ait assez pour les tanneurs. Le fondement même de leur culture est le partage, celui des corvées difficiles comme celui des fruits sucrés. Je pense que leur passé trouble a tellement bouleversé ces gens que leur volonté de ne plus subir les conséquences de la vanité et de la cupidité s'est définitivement ancrée dans leurs trames.

Leur désir de vivre en milieu sauvage tient également à leur considération extrême pour Jaspree. Bien que certains Dompteurs femelles soient des quêteurs de Garlen, Jaspree est la passion la plus vénérée. Toutes les connaissances des Dompteurs sont explicables par Jaspree, que ce soit l'existence de la flore et de la faune, les qualités de l'eau, l'importance des étoiles ou des nuages dans le ciel... Je pense que ce fanatisme envers Jaspree tend également à maintenir cette race telle qu'elle est, sans évolutions majeures. Les Dompteurs haïssent tout particulièrement les Passions folles pour leur corruption qui rappelle étrangement celle qui a presque décimé leurs ancêtres, mais ils se méfient également d'autres Passions telles que Upandal, Chorrolis ou Thystonius en raison de leur caractère matérialiste ou violent.

## Visite d'une tanière

Les Dompteurs ne forment qu'un seul et même peuple, mais vivent disséminés en petites communautés. Une tribu se définit par une habitation commune, la tanière ou *selinté*. Chaque tanière est construite selon le modèle du *Selintéré* originel : une clairière au cœur de la jungle, au centre de laquelle les Dompteurs dressent une pierre levée. Auprès de cette pierre levée, un Ancien plante un rameau de l'arbre d'Usun, *Arzghieztshi*, selon un rituel secret.

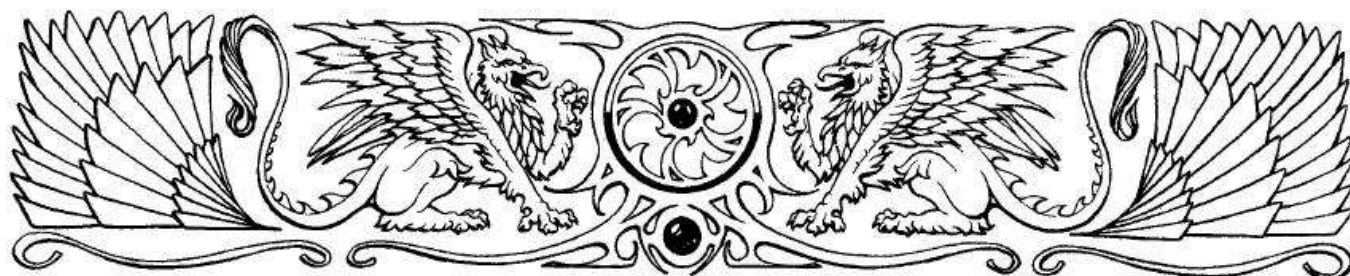
Au bout de plusieurs années de croissance, le feuillage de l'arbre blanc recouvre intégralement la clairière, dans laquelle ne se développent plus de lianes, de ronces ni aucun arbre. Le *selinté* est alors habitable et une nouvelle tribu peut s'y installer. Le lien avec le *Selintéré* fournit par l'arbre permet aux Dompteurs de pratiquer les différents rituels comme le *Lasbrak* au pied de la pierre levée, sans avoir à se déplacer jusqu'au Vert-Cœur, au plus profond de la jungle.

Le *selinté* est le centre de la vie de tout Dompteur. Aussi grand qu'un village, cet espace protégé fait office de tanière commune pour les Dompteurs. Ils y vivent toute l'année, y protègent leurs jeunes et les Anciens de la tribu sous les branches touffues de l'arbre. Ce lieu regroupe non seulement les gens, mais aussi les rares possessions de la tribu.

Chaque tanière fonctionne de manière autonome, les tribus ayant leur propre territoire de chasse et leurs sites de cueillette. Les relations entre les tribus sont relativement limitées, mis à part entre les Anciens qui parcourent régulièrement les profondeurs de la jungle pour rendre visite à leurs semblables des autres *selintés*. De temps à autre, tous les Anciens de Liaj se rassemblent pour des cérémonies mystérieuses au *Selintéré*, mais il m'a été impossible d'en apprendre plus sur la nature de celles-ci.

La plupart des Donneurs-de-noms qui ont écrit sur le sujet pensent que les Dompteurs forment un tout petit peuple de quelques centaines de personnes tout au plus. En réalité, ce nombre correspond plutôt à la population d'un *selinté*. Rares sont ceux qui, comme moi, ont pu en visiter plusieurs. D'après ce que j'ai pu comprendre, j'estime donc plutôt la population des Dompteurs à environ dix mille individus, répartis dans toute la forêt en groupes de cinquante à cinq-cents personnes. Au moins mille Dompteurs vivent en permanence au Vert-Cœur, la tanière originelle.





## Survivre en forêt

Les Dompteurs vivent en totale autarcie depuis plusieurs siècles déjà. Leur principale nourriture sont les fruits de la cueillette, de la chasse, ainsi que d'une maigre agriculture souterraine.

Les Dompteurs sont devenus au fil du temps des cueilleurs incroyables. Qu'il s'agisse d'escalader de grands arbres, de trouver des racines, de sécher les fruits saisonniers ou de traiter des fruits toxiques, ce peuple sait utiliser les plantes de la forêt en fonction de la saison pour se nourrir. La plupart des végétaux qu'il consomme sont des fruits ou des graines. Les Dompteurs se nourrissent aussi de quelques légumes sauvages et même d'écorce de certains arbres qu'ils ramollissent par de longues cuissons. J'ai pu goûter à un met à base de chair de jeune pousse d'arbuste avec une sauce aux épices douces, le résultat était simplement incroyable. Le rôle de cueilleur est réservé à la meute de *Lash'Nakim*, surtout composée des jeunes, des femmes et des vieillards désireux d'aider.

La chasse chez les Dompteurs est assez différente de celle que nous connaissons. Elle est réservée à la meute des *Helam'Nakim*, les prédateurs. Les gibiers vont du lapin attrapé par collet au tigre sauvage pour sa viande grasse, en passant par toute une variété d'herbivores, de singes, de reptiles et d'oiseaux. Les cibles varient en fonction de la saison, mais ils privilégient souvent une chasse variée et strictement nécessaire à la survie. Tuer pour le plaisir est formellement proscrit car les animaux ne tuent jamais inutilement. Quand ils ont le choix, les chasseurs privilégient les animaux vieux ou blessés et n'attaquent jamais un animal femelle dont les petits sont encore dépendants.

De même, le territoire de chasse varie d'une saison à l'autre, ce qui permet de ne jamais épuiser complètement les différents secteurs. De plus, certaines parties de la forêt sont considérées comme sacrées, car elles sont réputées héberger la demeure des Esprits animaux : en conséquence, il est interdit d'y chasser des proies ou d'y cueillir des végétaux sous peine de mettre en colère les *Teos'Aehms*. Ces mesures assez complexes permettent à la faune et à la flore de se régénérer en permanence, sans risque de voir la chasse ou les récoltes les exterminer.

Enfin, j'ai été très surpris de voir que ce peuple pratique une forme d'agriculture primitive mais néanmoins hors du commun. En effet, ils disposent de quelques grottes, certaines naturelles, d'autres creusées à la force du bras. Leur entrée fait environ un mètre de diamètre, et ces grottes sont sûrement d'anciens terriers de brithans améliorés. L'entrée fait environ cinq mètres de longueur, au bout desquels se trouve une petite cavité que les Dompteurs renforcent par des contreforts de bois. Je n'ai pas pu m'y rendre en raison de ma grande taille, mais j'ai pu comprendre que les parois et le plafond sont recouverts d'un mélange de résine, de boue, d'algues séchées et de hautes herbes coupées. Cette enveloppe serait la clé du fonctionnement des *houwatts*, ce qui peut se traduire par « réserves ». Dans ces petites grottes, ils rassemblent les os et les restes de peau inutilisables de leur gibier. Avec un arrosage très précis durant les saisons sèches, le pourrissement du tas de restes permet le développement de gros champignons très nutritifs. Ces champignons sont assez résistants et constituent une source de nourriture très appréciée pendant la saison du feu, quand les fruits se font plus rares. Durant le reste de l'année, les Dompteurs se contentent d'entretenir les grottes, d'en aménager de nouvelles et d'assembler les restes pour la prochaine saison. Le travail de construction et de culture de ces *houwatts* est réservé à la meute des *Lash'Nakim*.

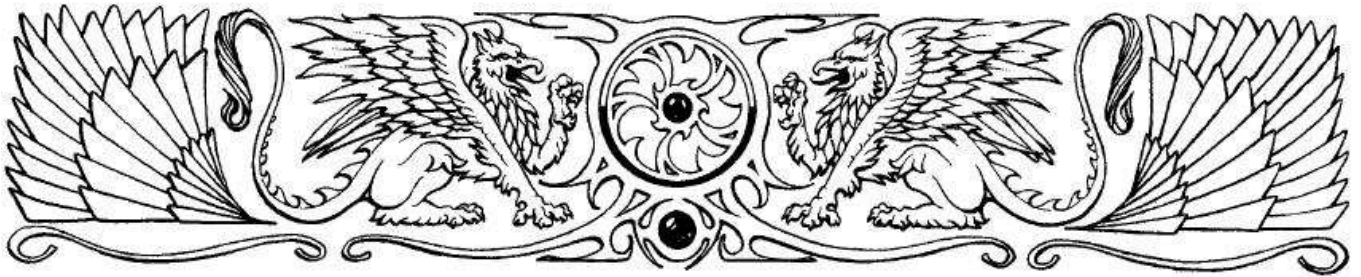
## Du Worano

Le *Worano* peut se traduire par le « Non-savoir », c'est-à-dire le fait de s'imposer volontairement l'ignorance de certaines choses. De nature traditionaliste et guère curieuse, les Dompteurs ont adopté une vision très particulière de la vie, des sciences et des connaissances occultes de ce monde. Le *Worano* consiste à ne pas chercher à apprendre des connaissances qui pourraient s'avérer nuisibles. Selon un dicton célèbre des Dompteurs, « le sage sait ce qu'il ne doit pas connaître ». Bien sûr ils en subissent également les conséquences tous les jours.

Pour eux, toutes les connaissances ne sont pas bonnes à apprendre. D'un point de vue général, les Dompteurs n'apprennent que des connaissances liées à la nature et aux choses de la vie courante. Ils sont de très bons herboristes, au point de faire pâlir certains experts royaux de Throal : la multitude de recettes qu'ils peuvent élaborer avec les plantes de la forêt de Liaj est proprement extraordinaire. D'ailleurs, leurs traitements à base des feuilles du Grand Arbre *Arzghieztshi* sont la preuve de leur savoir-faire unique en Barsaive. Ils ont de bonnes notions de cueillette, de premiers







soins, de médecine végétale, de techniques de chasse et de pêche, de pistage, de camouflage, et de bien d'autres savoir-faire nécessaires à la vie sauvage.

Chez les Dompteurs, la plupart des adeptes sont des Maîtres des Animaux et des Éclaireurs, mais on compte également quelques Guerriers et Archers, quoique selon des variantes assez particulières. Ils ne suivent pas les disciplines de magie habituelles, mais leurs Chamans disposent de grands pouvoirs sur les esprits de la nature.

## Des valeurs des Dompteurs

Les Dompteurs sont des gens très simples. Leur principal désir est de vivre dans l'honneur et la bravoure, en harmonie avec les animaux et la nature. Ils cherchent à s'éloigner le plus possible de tous les vices des Donneurs-de-noms et des Passions folles qui méprisent la véritable valeur de la vie. La luxure, le matérialisme, la haine, l'égoïsme, l'hypocrisie, le non respect de la vie, la violence gratuite, la quête de pouvoir et de savoirs perdus, sont des pensées que les Dompteurs rejettent aisément, voire qu'ils ne supportent pas.

Ils laissent volontiers la place dans leur cœur au partage, à l'entraide, à la bravoure, à l'honneur, à la vérité, à l'amour de la vie, au respect, à la survie de la famille et de la tribu. Leurs enfants, leurs Anciens, la meute, les animaux, les rites, les herbes, les esprits et les Passions sont les seules choses qui intéressent ces gens. Et pourtant, de temps à autres certains des plus braves Dompteurs sortent de la forêt de Liaj pour explorer les alentours. Les raisons de ces expéditions me sont inconnues, mais je soupçonne Usun d'être à l'origine de tels plans d'exploration.

L'existence des Dompteurs n'est donc commandée que par un seul impératif : vivre en suivant la voie des Animaux. Il est cependant faux de croire que les Dompteurs sont de complets sauvages ayant totalement abandonné l'utilisation des outils, des armes et des vêtements. Ils ne se refusent pas l'utilisation de ce qui est utile et nécessaire à la survie de la meute. Mais leur artisanat reste cependant limité à l'utilisation des matériaux simples que procure la jungle : bois, peaux, feuillages et os. Ils s'habillent de fourrures ou de vêtements de feuillage, notamment pour se camoufler dans les frondaisons, mais ils rejettent l'habillement lorsqu'ils se trouvent dans la tanière car ils jugent que cela crée une barrière peu propice à la vraie communication.

De même, ils emploient fréquemment des arcs aux flèches acérées, des sarbacanes permettant de lancer des pointes empoisonnées, des bâtons, des frondes, des lances aux pointes en os, des couteaux ou des lames taillées dans les ossements des grands mammifères... Ils bénéficient d'un armement largement aussi meurtrier que celui de tout guerrier accompli, mais il est vrai qu'ils rechignent à l'utiliser si les outils offerts par leur corps le leur permettent.

Certains choses semblent cependant constituer des interdits très forts chez les Dompteurs. Ainsi, l'usage du métal est-il formellement proscrit au sein de la tribu. Nul Dompteur ne peut manier d'outil, de bijou, d'arme ou d'ustensile d'aucune sorte fabriqué ou contenant une parcelle d'un quelconque métal. Ce tabou très violent semble trouver son origine dans un rapport conflictuel avec la monnaie, symbolisée par des pièces de métal. Lorsqu'on présente des pièces de monnaie à un Dompteur, ce dernier pousse des cris effrayés au sujet des « yeux de la malédiction » et devient vite agressif si on ne les soustrait pas à sa vue. Leur relation au métal révèle également une crainte de la trahison, symbolisée par les lames en métal comme les poignards et les épées que nous manions couramment. Les Dompteurs appellent d'ailleurs ces dernières « *les griffes qui provoquent la trahison* », et nul ne peut être admis au *selinté* en possession d'un tel objet.

## Des langues parlées par la tribu

La langue des Dompteurs ressemble à la langue humaine avec beaucoup d'éléments de Sperethiel. En revanche, rares sont les Dompteurs qui comprennent le Throalique ou le Théran. Les Dompteurs ne savent ni ne veulent lire ou écrire. Tout leur savoir se transmet oralement.

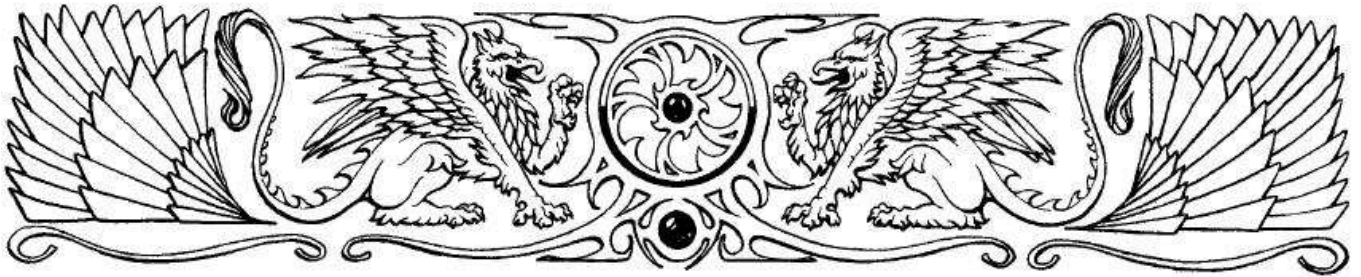
Les Dompteurs peuvent aussi parler d'une façon tout à fait naturelle aux animaux. Il ne s'agit pas d'un talent mais d'un savoir ancestral qui s'est profondément installé chez ces gens. Ils connaissent tellement bien la plupart des espèces

Medod a fait goûter  
aux scribes de la  
bibliothèque différentes  
préparations des  
Dompteurs, et la  
plupart d'entre nous  
sommes restés perplexes  
quant à leur « savoir-  
faire unique ».

- Madhar







du règne animal qu'ils adaptent des syllabes de leur langage avec une certaine intonation et une gestuelle qui leur permet d'être compris par un animal. Leur don de Communication Animale est d'ailleurs devenu une partie intégrante de la langue des Dompteurs, et ils l'utilisent très fréquemment pour communiquer entre eux silencieusement.

## LA RENCONTRE AVEC LES ANIMAUX

### Des rituels de la naissance

Les rituels de naissance des Dompteurs sont très méconnus chez les autres Donneurs-de-noms. Il faut savoir que les jeunes femmes accouchent seules et à l'écart de la tribu, tout comme la plupart des animaux. Pendant l'absence de la femme, personne n'est autorisé à quitter le *selinté* par respect envers la future mère et envers les esprits. En effet, la future mère est durant la grossesse au centre d'un rituel qui consiste à présenter les futurs enfants aux esprits de la nature ainsi qu'à Garlen et Jaspree. La mise au monde étant le dernier acte de ce rituel, il faut que la mère soit seule pour achever cette tâche. De fait, il m'a été assez difficile de comprendre l'intérêt de cette façon dangereuse de mettre au monde ses enfants. Cela m'a paru plus clair quand j'ai vu une jeune Dompteuse partir seule pour accoucher. Comme tout Dompteur, elle était accompagnée de son compagnon animal, une vieille louve aux poils gris et à la patte abîmée. Quand elle est revenue avec ses deux beaux enfants, les femmes de la tribu m'ont expliqué ce qui était arrivé à cette mère.

La femme choisit un endroit sûr qu'elle connaît bien et prépare quelques affaires qui l'aideront durant son épreuve. L'acte semble terriblement difficile, ce qui permet aux esprits de juger si la mère des enfants est assez forte pour être digne d'eux. Durant les derniers instants de l'accouchement, les femmes psalmodient des prières étranges. Elles finissent la plupart du temps en transe juste avant que les enfants ne viennent au jour. Je pense que ces paroles inconnues appellent les *Teos'Aehms*. Une fois la difficile tâche de la parturiente achevée, ceux-ci viennent sous forme animale devant elle pour accueillir ses enfants et les nettoyer, et pour protéger la mère affaiblie et ses nouveaux nés.

### Du premier rituel du baptême

Les jeunes Dompteurs n'ont pas de prénom : ils se font tous appeler *Hynazt* et n'appartiennent pas à leurs parents mais à la tribu toute entière, sans aucun lien avec une personne particulière mis à part leurs « frères et sœurs de portée » qui partagent avec eux le nom de *Hynazae*.

Lorsque les enfants d'une « portée » ont neuf ans, un Ancien de la tribu (souvent un Chaman) part en forêt par une nuit de pleine lune avec deux des plus braves chasseurs de la tribu pour monter un autel dédié aux esprits, à Garlen et à Jaspree. L'autel ressemble à une sorte de petit abri fait de branches, fort bien décoré d'os sculptés, de peaux peintes et de gemmes. Le but de cet événement est de transmettre les remerciements de la tribu aux esprits.

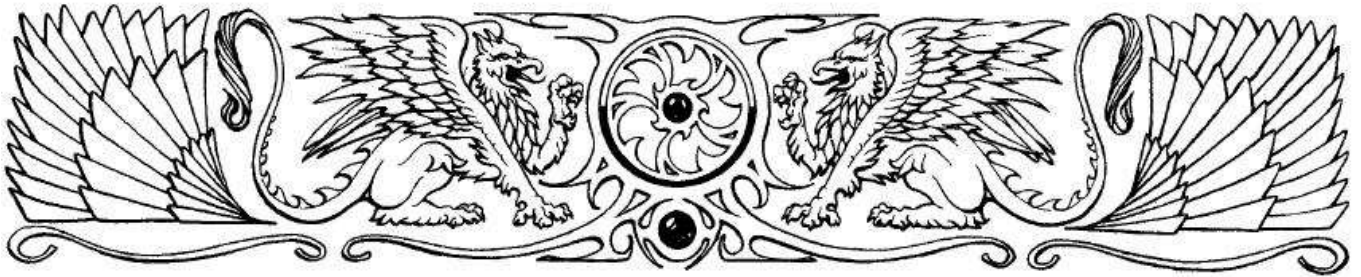
Une fois l'abri construit les chasseurs s'en vont, laissant l'Ancien ou le Chaman seul. Celui-ci boit alors une potion dont la composition m'est inconnue et danse autour de l'autel jusqu'à ce qu'il soit en transe. Au cours de ce rituel, les esprits apparaissent sous forme animale et viennent un par un lui souffler le nom des enfants. En rentrant de cette nuit fatigante, l'Ancien confie aux intéressés les noms respectifs que les esprits ont choisis pour eux.

Ce rituel du baptême marque l'accession du jeune au statut de Dompteur, personne autonome et pensante respectée comme individu au sein de la tribu. Néanmoins, il demeure un solitaire tant qu'il n'a pas répondu à l'appel de Jaspree.

### De l'appel de Jaspree et des Elhord'Aehms

Trois jours après avoir appris leur nom, les enfants doivent se rendre seuls au cœur de la forêt, sans aucune escorte ni possession d'aucune sorte. Cette épreuve permet à Jaspree de juger de la force et du courage des enfants. Alors qu'ils





se déplacent dans la forêt, essayant de survivre aux dangers, seuls et démunis, ils rencontreront leur *Elbord'Aehm*. Ce terme peut être traduit par « Frère d'âme ». Ce sont des animaux de la forêt ayant abandonné leur vie sauvage pour répondre à l'appel de Jaspree en devenant le compagnon de vie de l'enfant. Tous les Dompteurs ont un *Elbord'Aehm*, un compagnon animal.

L'animal se présente devant l'enfant, puis ce dernier prononce pour la première fois son nom à voix haute ce qui crée un lien magique entre lui et la bête. Ces derniers seront incapables de se séparer, même durant les rituels les plus sacrés de la vie du Dompteur ou de l'animal. Si l'animal accepte de devenir le familier de l'enfant, ils passent quelques jours ensemble pour mieux se connaître. Au cours de cette rencontre, l'animal souffle son deuxième nom à l'enfant, scellant ainsi leur union. L'enfant baptise alors l'animal. Ceux-ci retournent ensuite auprès de la tribu, où l'enfant présente son familier et annonce à tous son double nom. L'enfant est alors considéré comme un Dompteur et non plus comme *Hynazf*.

## Des compagnons animaux

L'espèce de l'*Elbord'Aehm* est souvent à l'image de l'âme du Dompteur qu'il accompagne. Par exemple une pie de Liaj se liera sûrement avec un Dompteur peu discret, un scorpion avec quelqu'un de méfiant et dangereux, un brithan avec quelqu'un de puissant et de respectueux. Le rituel de rencontre ne laisse que peu de place au hasard. Cette ressemblance entre l'homme et l'animal permet aux Dompteurs d'avoir des animaux de toutes les espèces dans leur société.

L'harmonie et le respect entre les deux individus sont tellement profonds que ceux-ci modifient leur façon de vivre afin de trouver un équilibre entre leur deux races. Par exemple, un Dompteur ayant un serpent comme compagnon devra sûrement apprendre à se reposer au soleil durant des heures. Dans tous les cas, il semble que le lien magique aide beaucoup les deux parties à changer, de manière inconsciente et progressive. Notons bien que si l'animal n'est pas dominé par le Dompteur, l'inverse n'est pas vrai non plus. Au contraire, on peut considérer ce lien comme une union spirituelle entre deux individus consentants. Ainsi, si le Dompteur change au point de ne plus ressembler à son animal, ce dernier brisera le lien pour s'en aller. De ce fait, il arrive qu'un Dompteur change de compagnon animal durant sa vie, bien que ce fait soit relativement rare.

Après une année de vie commune avec le familier, l'enfant sera devenu un adulte et prendra comme « nom de famille » celui de sa tribu.

## De l'importance des différentes meutes

Il existe quatre groupes principaux au sein de chaque tribu : les *Nakims*, terme que l'on peut traduire par « meutes ». Les meutes regroupent les différentes factions d'enfants, d'hommes et de femmes qui subviennent aux besoins du *Lam' Gara* et protègent la tribu. Fournir de la nourriture, des fourrures, des outils, des plantes médicinales : telles sont les diverses fonctions des meutes de la tribu.

Il existe quatre meutes, distinctes en bien des manières. Il s'agit de *Lash'Nakim*, *Garzol'Nakim*, *Helam'Nakim* et *Tizabor'Nakim*. Les Anciens forment, à leur manière, une meute à part. Les meutes ne prennent pas en compte les liens du sang mais simplement une division des tâches au sein de la communauté, un peu comme au sein d'une ruche d'abeilles on trouve des ouvrières, des soldats, des butineuses... Pour un Dompteur, n'importe quel membre de la tribu est considéré comme un père, un frère ou un fils.

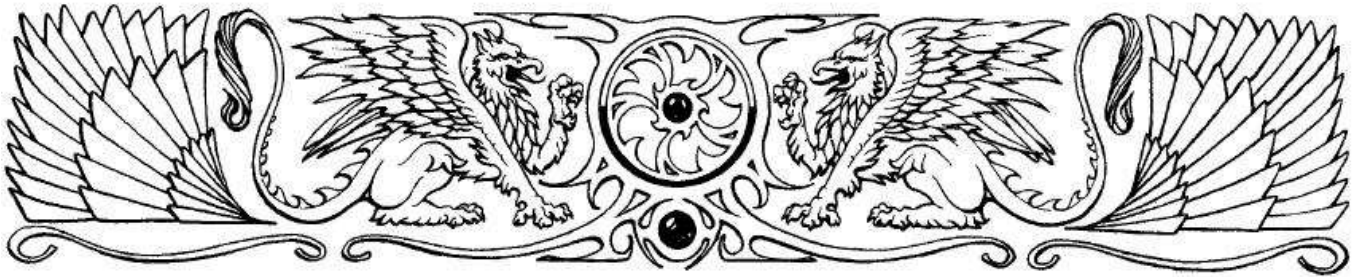
C'est ainsi que chaque meute subvient à des besoins bien spécifiques de la tribu auxquels elle seule peut pourvoir. Un Dompteur peut changer de meute au cours de son existence, et c'est d'ailleurs bien souvent le cas, bien que cela ne revête aucun caractère obligatoire ni systématique.

**Lash'Nakim** est la meute des cueilleurs. Elle est composée essentiellement des plus jeunes Dompteurs de la communauté, dirigés par des femelles expérimentées. Les

Les *Nakims* ne sont rien d'autre que la résurgence des cinq Sentiers de la Roue du peuple elfique. Les Dompteurs n'ont fait qu'emprunter cet aspect de leur culture aux vrais elfes.

- Eldran, sage elfe





*Lasb'Naki* récoltent les fruits qui composent l'essentiel de l'alimentation de la tribu, ramassent les racines et les champignons, et s'occupent des étranges cultures des *houmatts*. Bien qu'ils commencent essentiellement par des tâches aisées au sol, les Dompteurs développent au cours de leur passage chez les *Lasb'Naki* leurs talents pour l'escalade et la vie dans les hauteurs des branches.

**Garzol'Nakim** est la meute des éclaireurs. Les Dompteurs de cette meute sont principalement les adolescents, encore trop jeunes pour chasser. Ils vivent la plupart du temps dans les arbres où ils se déplacent en groupe. Leur rôle consiste essentiellement à reconnaître le territoire pour les cueilleurs, ainsi qu'à les alerter en cas de danger. Ils jouent également le rôle de rabatteurs pour les chasseurs et accompagnent fréquemment ces derniers pour le pistage des proies. Les *Garzol'Naki* sont assez impulsifs et ils se fient énormément à leur instinct, assumant un comportement direct et franc. Ils sont très liés aux autres membres de la meute, leur vouant une amitié sans égale. Ces Dompteurs sont très bons à la course et aux épreuves physiques d'endurance. Pister un animal est pour eux chose aisée. Ils manient la fronde avec dextérité pour faire tomber des fruits inaccessibles ou abattre de petites proies comme des lézards ou des oiseaux.

**Helam'Nakim** constitue la meute des chasseurs. Il faut nécessairement avoir fait ses preuves comme cueilleur puis éclaireur et être un adulte nommé avant de pouvoir prétendre au statut de chasseur. Leur rôle est de ramener la viande à la tribu. C'est un rôle qui dépasse largement l'importance alimentaire, puisque les parties de chasse sont souvent très dangereuses. La chasse permet donc également aux *Helam'naki* de prouver leur valeur afin d'acquérir de l'honneur et de séduire celui ou celle avec qui ils souhaitent s'accoupler. Seuls les *Helam'naki* ont le droit de posséder des armes comme des lames en os, des arcs ou des lances. Ils sont également les seuls à avoir le droit de tuer un animal de grande envergure comme une biche grise ou un tigre de Liaj. Provoquer la mort d'un animal est en effet un acte d'une signification profonde pour les Dompteurs.

**Tizahor'Nakim**, représente la meute des gardiens. Les membres de cette meute sont généralement reconnus pour leur calme et leur sagesse. Leur rôle est de protéger le foyer et les *Hynazae*, de guider les cueilleurs, de préparer la nourriture, et de réaliser toutes les tâches artisanales : fabrication des armes, des vêtements, préparation des potions, etc. Il s'agit parfois d'anciens chasseurs, mais la plupart des femmes choisissent cette voie sans passer par la meute des *Helam'Nakim*. Par nature sincère, les *Tizahor'Naki* ne se cachent rien entre eux, mais si l'un d'entre eux s'avère déloyal, il est puni immédiatement après révélation du déshonneur.

## US ET COUTUMES DES DOMPTEURS

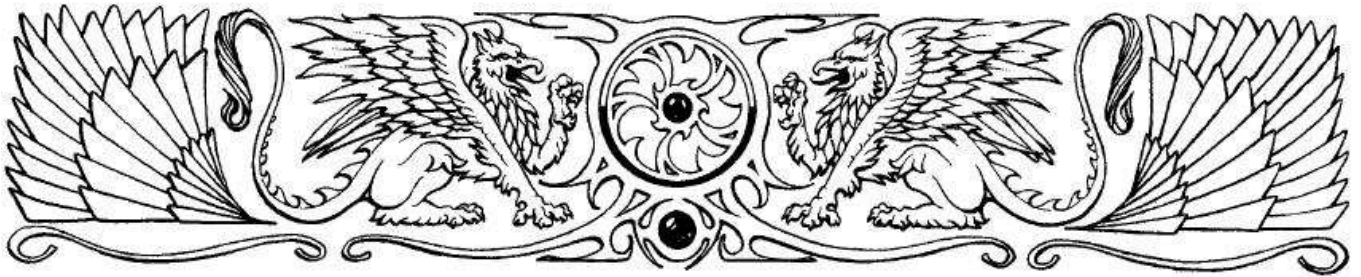
### De la vénération des Teos'Aehms

Les *Teos'Aehms* sont les esprits de la Jungle. Ils se manifestent sous forme de gros animaux et peuvent parler avec les Dompteurs. Selon le mythe, ils seraient les Premiers enfants de Jaspree, et leur rôle en ce monde est de guider le peuple des Dompteurs et de veiller à ce qu'il respecte les promesses faites à Jaspree. Selon un *Alcha* un peu plus bavard que les autres, ces esprits s'expriment habituellement de manière assez imprécise, avec de nombreuses métaphores évoquant le règne animal. Il m'a été très difficile d'en apprendre plus sur les *Teos'Aehms*, les Dompteurs étant très superstitieux. En effet, à chacune de mes questions leur anxiété et leur doute sur ma bonne foi augmentaient. J'ai donc décidé de ne pas m'étendre plus sur ce sujet.

Toutefois, un trait caractéristique ressort dans la description des *Teos'Aehms*. Il s'agirait d'animaux sauvages, ayant tous une taille plus imposante que la normale ou bien une coloration étrange, et doués de parole ! Ils semblent en outre dotés de pouvoirs magiques proches de ceux que décrivent les élémentalistes lorsqu'ils parlent des esprits élémentaires, ce qui laisse penser qu'il existe une certaine similitude avec ces derniers. Le mystère sur leur nature exacte reste cependant entier.







## Du rituel du *Lashrak*

Comme je l'ai déjà expliqué, il y a diverses raisons pour réaliser le rituel du *Lashrak*. Une menace extérieure importante ou inconnue, un événement naturel inhabituel, une maladie incurable, la perte de plusieurs membres de la tribu sans raison apparente, tout ceci peut être assez troublant pour pousser un Dompteur à exécuter un rituel de *Lashrak*. Le but principal de ce rituel est de faire appel à la sagesse des *Teos'Aehms* en cas d'urgence. Ce rituel est tout à fait inhabituel dans la société des Dompteurs, car d'ordinaire ce sont les *Teos'Aehms* qui viennent de leur propre chef.

Ce rituel de magie vitale consiste à verser quelques gouttes de sang au pied du monolithe du *selinté*. De là, le Dompteur expose en murmures son problème et implore les *Teos'Aehms* de rendre visite aux principaux concernés pour leur venir en aide. Une fois le rituel achevé, l'arbre *Arzghieztshi* frissonne de tout son être et émet un craquement sourd.

Les *Teos'Aehms* n'accourent pas nécessairement avec une réponse ou une solution toute faite, mais ils expliquent plutôt par énigme le chemin à suivre vers celle-ci. Déranger les *Teos'Aehms* pour une futilité les rend extrêmement hargneux et à défaut de s'en prendre directement à l'auteur du *Lashrak*, ils ne lui viendront pas en aide la prochaine fois que cela devrait être le cas, chose considérée comme la pire des malédictions par toute la tribu.

## De l'honneur chez les Dompteurs

L'une des motivations qui anime les Dompteurs est la quête du *Nab'Wora*, terme qui comprend des notions proches de celles de l'honneur et de la bravoure. Le *Nab'Wora* leur permet d'acquérir du respect au sein de leur meute et de leur peuple. A bien des égards, l'honneur des Dompteurs se mesure à la similitude de ses actions avec des attitudes animales, des instincts sauvages. Plus les actes d'un individu l'éloignent de sa naturalité, c'est-à-dire plus il s'éloigne du *Worano*, et plus il perd de *Nab'Wora* aux yeux des siens. Le *Nab'Wora* influe sur le poids de ses paroles, sur le rôle qu'il joue au sein de sa meute, et surtout sur le choix de son partenaire pour former un couple pendant une saison.

La lutte entre les individus pour acquérir le *Nab'Wora* atteint son paroxysme durant une courte période de l'année. L'honneur gagné au cours de cette période de l'année est conservé pendant toute la saison, jusqu'aux prochains accouplements. A cette époque, le Dompteur doit prouver à ses semblables sa rapidité à poursuivre une proie, sa discrétion pour l'approcher, sa bravoure à l'affronter, sa force pour la dominer, et sa volonté de lui ôter la vie avec respect. On retrouve également cet esprit de compétition lors des parties de cueillette entre les jeunes *Lash'Naki*, qui vont chercher à prouver leur valeur en attrapant des fruits succulents sur des branches très éloignées du sol, ainsi que chez les *Garzol'Naki* qui devront reconnaître de nouveaux territoires jusqu'alors inconnus d'eux, et même chez les *Tizabor'Naki* qui redoublent d'efforts dans la préparation de leurs mixtures magiques ou culinaires, par exemple.

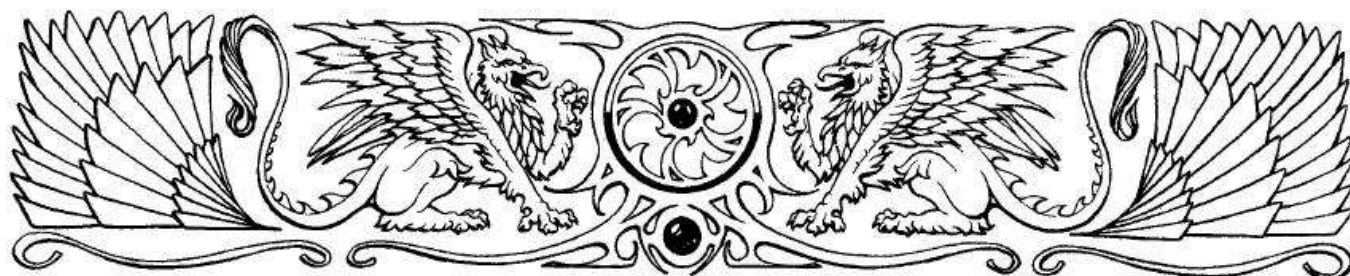
Ces compétitions restent cependant amicales. Elles servent également au Dompteur à séduire ses futurs partenaires pour l'accouplement. C'est une période d'intense activité qui prépare les accouplements, mais cette quête de partenaire n'est pas une obsession comme chez certains individus dans nos civilisations : elle passe toujours après le partage avec les siens et la survie de la tribu. Néanmoins, il n'est pas rare lors de la période du *Nab'Wora* que des Dompteurs, spécialement les plus jeunes, en viennent à se battre pour prouver leur supériorité, et il arrive que certains y laissent la vie même si cela reste très rare. Les Dompteurs ont un profond respect pour celui qui meure dans de telles circonstances, et l'on dit qu'il a acquis trop de *Nab'Wora* pour que son corps reste dans la jungle : il a ainsi gagné le droit de rejoindre le royaume des esprits de la forêt.

Les couples ne durent traditionnellement que le temps d'une saison, bien que certains Dompteurs choisissent le ou la même partenaire tous les ans pendant toute leur existence.

Si j'en crois une œuvre de *Tiadjin* sur les dragons de *Barsaive*, ces « enfants de *Jaspree* » seraient en réalité de puissants élémentaires invoqués par *Usun* le dragon.

- *Atjek* Plume-dure,  
scribe ork.





## A propos des Alchas

Survivre en forêt est très difficile. La maladie, les animaux sauvages, les plantes vénéneuses, les accidents : tels sont les périls qui peuvent facilement vous ôter la vie dans les jungles de Liaj. Lorsqu'un Dompteur a la chance de vivre vieux, au point qu'il ne puisse plus subvenir aux besoins de la tribu, il quitte sa meute et devient un *Alcha*, un Ancien. La plupart des *Alchas* sont passés successivement par toutes les meutes, mais il arrive parfois qu'un individu reste toute sa vie cueilleur, ou bien qu'un chasseur ne devienne jamais gardien, ce qui n'empêche pas son accession au statut d'Ancien.

Les *Alchas* ont un rôle fondamental dans la société des Dompteurs. Le mot peut être traduit par « vénérable » ou « homme de savoir », mais notre vision du respect envers les aîeux est assez différente de celle des Dompteurs. Les Anciens ont une place symbolique dans la tribu. Tout d'abord, ils quittent leur meute pour s'offrir à toute la tribu. Leur *Nab'Wora* n'est plus mis à l'épreuve : les Anciens conservent le respect qu'ils ont acquis pendant les années précédant leur accession à ce statut. Leur vieillesse, qui traduit leur savoir et leur expérience, leur garantit le respect des autres membres de la tribu. Un *Alcha* peut toujours tenter de gagner de l'honneur au sein de ses confrères par des actes de bravoure, et bien qu'il soit assez difficile pour un vieillard de jouer au héros, ce genre de comportement n'est pas rare.

Le rôle principal des *Alchas* est d'éduquer les plus jeunes mais aussi de conseiller ou d'arbitrer des situations conflictuelles. Qu'il s'agisse de connaissances, de savoir-faire, de légendes, des Passions, des *Teos'Aehms* ou bien de la magie, les *Alchas* sont les protecteurs de l'âme de la tribu et nul ne l'oublie jamais.

Bien que les Dompteurs n'ignorent rien de la nature de la magie et qu'ils suivent avec bonheur les voies des adeptes, ils gardent un sentiment craintif envers les disciplines de magiciens. Lorsqu'il devient un Ancien, un Dompteur dépasse cette crainte et choisit souvent de se tourner vers les voies de la magie. La plupart des *Alchas* suivent la voie des Chamans, même s'ils appartenaient à d'autres disciplines précédemment. D'ailleurs, un Dompteur qui désire se tourner vers cette magie des fétiches ne peut le faire que si un Chaman parmi les *Alchas* accepte de lui enseigner son art. Très peu de Dompteurs suivent les autres voies de magie, et lorsque cela arrive ils préfèrent l'élémentalisme et la nécromancie.

Affranchis des sciences et connaissances extérieures à la forêt, les Anciens ont bien des secrets. Ils sont les seigneurs des Dompteurs, et leur puissante magie chamanique provoque la crainte des autres Dompteurs. Ce sont eux qui soignent les malades et les blessés, et eux seuls concoctent les poisons. J'ai pu remarquer que les Dompteurs avaient certaines aptitudes à manier les herbes afin de soigner leurs blessures, de guérir les maladies ou de lutter contre les empoisonnements. Il s'avère en outre que certains *Alchas* expérimentés utilisent les capacités létales de dangereuses plantes ou animaux pour créer des poisons servant à enduire les flèches, lesquels sont d'une foudroyante efficacité.

## Du dangereux rituel du pardon

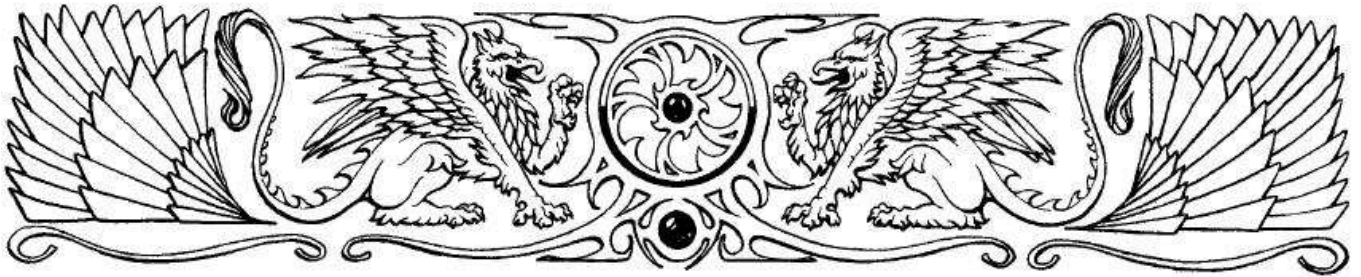
Si un Dompteur s'écarte du chemin du *Worano* et perd par ses actes le *Nab'Wora*, quel que soit son rôle dans la tribu, il a une chance d'éviter le pire et de se racheter en prouvant sa bravoure et sa détermination à travers un dangereux rituel d'expiation. Le Dompteur se présente à jeun le matin, totalement épilé comme au jour de sa naissance. Personne ne lui adresse la parole, il se présente simplement au centre du *selinté* et crie haut et fort qu'il a échoué à suivre les voies pures de la forêt. Il crie qu'il est prêt à se racheter sous n'importe quelle condition.

A ce moment, son compagnon animal qui évitait de le regarder jusqu'alors s'avance vers lui et lui souffle ce que les *Teos'Aehms* désirent qu'il fasse pour se racheter.

Personnellement, je n'ai jamais vu autant de détermination dans le regard d'un homme que lors du seul rituel du pardon auquel j'ai pu assister. Le familier demanda au Dompteur de rester debout sur un rocher solitaire, sans bouger un seul muscle, pendant trois journées entières, quelle que soit la menace. Au bout des trois jours, le Dompteur était tétanisé, au seuil de la mort suite à de multiples piqûres d'insectes, de morsures d'espèces de rats noirs appelés *Saartiris*, ainsi qu'en raison des souffrances engendrées par la faim, la soif et le manque de sommeil. Le familier soigna toutes les blessures de l'homme, et jour après jour ce dernier reprit des forces. La tribu l'accepta dès lors, purifié de sa faiblesse. Les *Alchas* m'ont décrit des rituels de pardon encore plus périlleux, mais l'idée principale est toujours de mettre le







Dompteur déshonoré à la limite entre la vie et la mort pour que lui et les siens puissent éprouver sa véritable force d'âme, celle qui le fait vivre.

En cas d'échec, le Dompteur est abandonné à jamais par son familier et doit alors perdre son nom. Il redevient *Hynazt* et reprend une nouvelle existence à partir de la cérémonie du premier baptême, en tant que cueilleur.

## Les Dompteurs face à la mort

Pour les Dompteurs, la mort est l'achèvement naturel d'une vie de dangers. Leur bravoure et leur ferveur pour honorer Garlen, Jaspree, les *Teos'Aehms* et les membres de la tribu étant constamment mises à l'épreuve, la mort d'un Dompteur ne constitue que l'aboutissement normal de cette lutte perpétuelle. Selon les Dompteurs, les Passions leur donnent la chance de naître et de vivre pour accomplir une unique tâche : respecter et se soumettre aux lois de la nature pour faire honneur à leurs Anciens et à leur descendance, permettant ainsi à la tribu de survivre à travers le temps. Tout ce que fait ou pense un Dompteur est fondé sur cette volonté. Les Dompteurs font honneur à leurs ancêtres pour les remercier de leur avoir donné la vie malgré toutes les difficultés qu'a connues la tribu dans le passé ; et ils font honneur à leurs descendants en leur montrant comment agir de sorte que la tradition persiste et que la tribu survive aux problèmes futurs.

Lorsqu'un individu meurt, son corps retourne à la nature qui l'a créé. Les Dompteurs ont un curieux rituel pour célébrer leurs morts. Pendant les deux jours qui suivent la mort du sujet, les *Alchas* résidant dans le *selinté* chantent les joies, pleurent les peines et content les exploits qu'a connus le défunt durant sa vie. Ces deux jours correspondent au renvoi de l'âme du Dompteur aux *Teos'Aehms*. Puis, son corps est totalement épilé pour symboliser le retour aux sources, à l'apparence de sa naissance. Il est enveloppé d'une épaisse fourrure et l'on dépose le corps ainsi préparé au pied de l'arbre *Arzghieztsbi* pour la nuit. A l'inverse du rituel de la naissance, tous les Dompteurs et leurs familiers respectifs quittent cette fois le *selinté*, sauf le compagnon animal du Dompteur.

Durant la nuit, les *Teos'Aehms* reprendront le corps du défunt et le compagnon animal sera libéré de son lien avec son Dompteur.

La disparition du corps symbolise à la fois un début et une fin. Les Dompteurs n'ont pas pour habitude de pleurer longuement leurs morts. La vie reprend très rapidement après la cérémonie, car la survie de la tribu dépend des capacités de chacun à surmonter les épreuves. La disparition d'un proche n'est qu'une épreuve sur le chemin de l'existence des Dompteurs.

Si jamais un Dompteur isolé venait à mourir à l'écart de la tribu, son compagnon animal doit prévenir celle-ci. Elle enverra alors ses plus braves chasseurs pour aller chercher le corps du malheureux afin de lui offrir un rituel décent. S'il advient que la récupération du corps est impossible, par exemple si l'animal a péri aussi, le Dompteur et son compagnon deviennent des esprits errants. Certains *Alchas* croient que ces esprits qui viennent toujours par paire, comme les Dompteurs, sont maléfiques car désireux de se venger de la tribu qui n'a pu sauver leurs âmes ; d'autres au contraire pensent qu'ils reviennent de leur propre chef dans la forêt pour la défendre et la protéger des ennemis des Dompteurs.

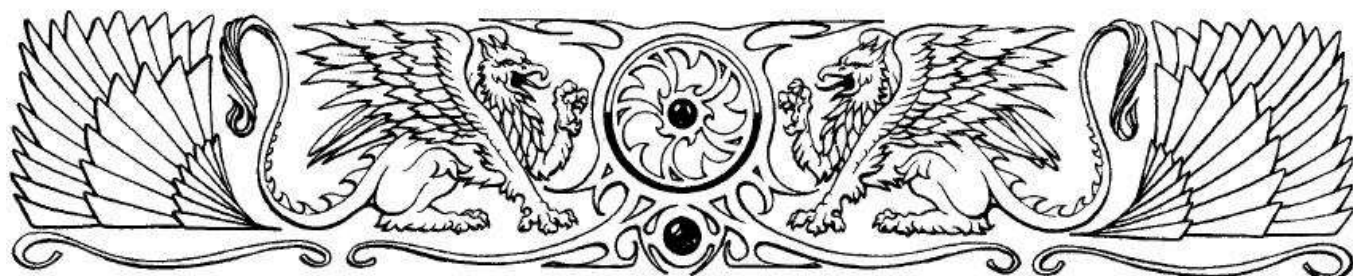
## Des passions vénérées par les Dompteurs

Les Dompteurs sont donc des gens très superstitieux et profondément dévoués aux passions Garlen et Jaspree. De nombreux Dompteurs sont d'ailleurs des questeurs de ces deux Passions. Leurs mœurs tournées vers la nature et une vie en harmonie avec celle-ci les ont par ailleurs poussés à rejeter les autres Passions, voire à s'en méfier.

Pour ce qui est des trois Passions folles, toutes ont un impact néfaste trop important pour être acceptées. Les vices humains peuvent être tolérés en dehors de la forêt de Liaj par cette tribu, mais les questeurs des Passions folles enragent les Dompteurs. Ils considèrent ces trois Passions comme des alliées des Horreurs et ont pris pour habitude de traquer à mort leurs questeurs s'ils viennent à en rencontrer.







En ce qui concerne les autres Passions, Astendar, Florannus, Lochost, Mynbruje et Thystonnus sont les mieux considérées. Elles sont considérées comme des Passions ayant de bons sentiments mais malheureusement sans lien avec la réalité de la vie, sans harmonie avec la nature. Que ce soit l'amour d'Astendar, l'énergie de Florannus, le respect de la liberté de Lochost, la franchise de Mynbruje ou le courage de Thystonnus, ces Passions partagent de bons principes avec ceux des Dompteurs, mais elles se sont hélas écartées de la vérité ultime : vivre sans civilisation.

Les deux Passions Upandal et Chorrolis sont à peine mieux tolérées par les Dompteurs que les Passions folles, car elles ont selon eux entraîné les différentes races de Donneurs-de-noms vers les vices de la civilisation. Ils leur en veulent donc d'avoir été en partie la cause des souffrances de leurs pères. Leurs questeurs irritent très rapidement tout Dompteur car ils les jugent lâches et faibles. Les Dompteurs préfèrent ne pas rester en contact trop longtemps avec ces questeurs, même s'ils ne les pourchassent pas nécessairement comme ceux des Passions folles.

## Des relations avec les autres Donneurs-de-noms

Les relations entre les Dompteurs et les autres Donneurs-de-noms de Barsaive sont rares, et bien souvent tendues.

En ce qui concerne les Dompteurs qui se déplacent en dehors de leur forêt, ils se comportent la plupart du temps le plus calmement possible face aux mœurs des autres races qu'ils rejettent. Ils sont conscients que tous les peuples de Barsaive ont des coutumes différentes des leurs et les acceptent à partir du moment où ils ne sont pas chez eux. D'un point de vue général, cela pourrait se résumer par la phrase très simple de l'*Alcha* Azériath Traque-Fruit : « Fais ce que bon te semble chez toi, étranger, mais implore les esprits que cela ne touche ni la tribu ni la forêt. » Si un Donneur-de-noms insiste lourdement ou s'en prend directement à sa personne, à son familier ou à ses principes, le Dompteur prendra une attitude agressive et réagira selon une attitude en accord avec le tempérament de l'espèce de son familier.

Dans le cas d'un Donneur-de-noms rencontré dans la jungle de Liaj, c'est-à-dire sur le territoire de la tribu, les Dompteurs se comportent avec une grande méfiance. Ils vont éprouver la valeur de ce dernier, et ne s'adresseront à lui que s'il se montre digne de leurs valeurs, c'est-à-dire le respect de la nature et le dénuement matériel. Dans le cas contraire, il mourra probablement sans avoir jamais eu conscience que les Dompteurs le surveillaient, ou bien les Chamans useront de leur magie pour l'effrayer au cours de la nuit en invoquant des Horreurs illusoirement terrifiantes !

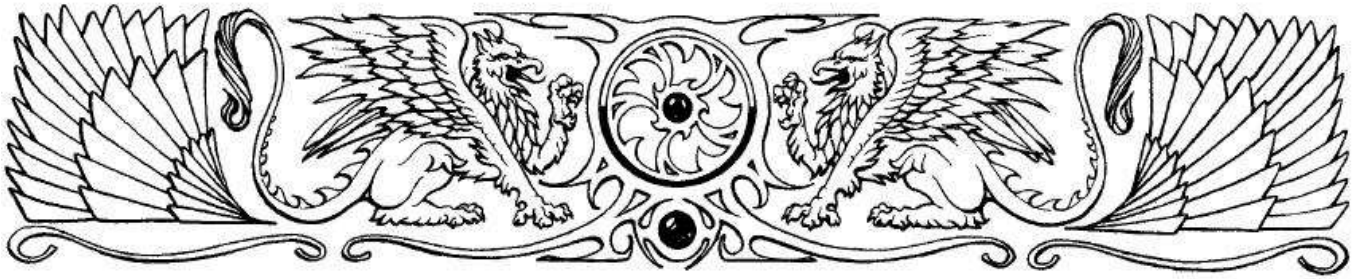
Ceux qui connaissent  
Melod savent que  
son bâton de marche  
est en fait un objet  
magique de très  
grande valeur aux  
yeux de l'Obsidien.  
- Aljek Plume-dure,

Seuls les étrangers qui adoptent les coutumes des Dompteurs peuvent les rencontrer, et rares sont ceux qui pourront être acceptés parmi eux. Pour ma part, lors de ma première visite dans cette forêt, je dus commencer par me débarrasser de toutes mes possessions, hormis mon bâton de marche. Au bout d'une attente qui me parut longue, même pour un Obsidien, une sorte de petit cochon sauvage très dégoûtant qu'on ne trouve que dans cette forêt s'approcha pour me renifler et me sentir. Je savais qu'il s'agissait du compagnon animal d'un Dompteur qui m'épiait depuis que je m'étais assis sur le promontoire rocheux d'où j'observais la jungle, immobile, depuis cinq ou six jours. Une fois que les Dompteurs m'acceptèrent, je fus soumis à un interrogatoire interminable mené par plusieurs *Alchas*, au cours duquel je dus répondre de façon franche et sans hésitation à des centaines de questions toutes plus étranges et déroutantes les unes que les autres. Il semble que les

Obsidiens soient un peuple légendaire pour les Dompteurs et qu'ils vouent un profond respect à ceux de ma race. Il est vrai que mon Peuple et celui des Dompteurs partagent un certain nombre de considérations relatives à la nature qui nous rapprochent. Mais il semble qu'il n'y ait aucune Pierre-de-vie dans la jungle de Liaj, car la plupart des membres de la tribu n'avaient jamais rencontré d'Obsidien.

C'est seulement après trois jours de discussions que les *Alchas* décidèrent de me présenter au reste de la tribu. Je pus rencontrer un certain nombre de Dompteurs et quelques *Hynaxae*. Il me fallut lier une profonde amitié durant quatre mois de vie commune avec Ehlen Mangeur-de-Figues, le Dompteur qui m'avait rencontré, pour avoir la chance d'aller au *selinté* de la tribu de la Source-Grise. Je n'oublierai d'ailleurs jamais un tel spectacle. Pour cela je dus jurer de ne pas dévoiler la localisation du *selinté*. Les Dompteurs me firent clairement comprendre que si le rituel de confiance qu'ils m'avaient imposé était rompu, ils me traqueraient jusqu'à la mort, chose que je crois tout à fait réalisable où que je me





trouve, dans Barsaive ou ailleurs. Finalement, j'ai été accepté comme un invité par toute la tribu, parfois presque comme un frère. Me séparer d'eux fut pour moi très douloureux.

## CRÉDITS

### Rédaction :

Melod, Érudit et scribe obsidien

**Rédaction additionnelle, traduction** (extraits du « *Earthdawn Survival Guide* »), **production :**

Mahar, Archiviste et scribe elfe

### Correction :

Ragnar le Maudit, Érudit troll

### Éditeur :

Mahar (<http://www.mahar.free.fr>).

Earthdawn is a Registered Trademark of FASA Corporation. Original Earthdawn material Copyright © by FASA Corporation. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of FASA Corporation copyrighted material or trademarks in this publication should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks. Any use of copyrighted or trademarked material without indication of such status in no way implies that said material is not so protected by applicable law.

