



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



**LE PEUPLE DU SANG**



Image © Wizards of the Coast

# LE PEUPLE DU SANG

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5  
PAR LUHKAH**

Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du : Manuel des Joueurs de Faerûn

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## Introduction

Le peuple du sang est une création personnelle inspirée d'un archétype pour *D&D 3.5*. Il peut servir autant d'antagoniste que d'origine pour les PJ. Ci-dessous sont développées les origines, l'histoire, les croyances, les caractéristiques et les tactiques de ce peuple étrange aux mœurs effrayantes.

Le peuple du sang a été créé pour un historique et un univers bien précis. Cependant, il ne sera guère difficile de le replacer dans un autre univers de jeu et je vous invite bien évidemment à le faire. (Hé ! C'est votre partie, non ?)

Mon but en créant ce peuple était principalement d'offrir des antagonistes exotiques, étranges et terrifiants à mes joueurs, en bref, de les surprendre, tout en utilisant des classiques tels que le cliché du « monstre voleur d'enfants ». Le peuple du sang n'est pas intrinsèquement mauvais. Néanmoins, il n'a certainement pas été créé dans la douceur, et plus vous confèrerez d'humanité aux personnages n'en faisant pas partie, plus vous saurez mettre en relief le côté inhumain de ce peuple. Cependant, libre à vous de réinterpréter ce concept à votre guise : vous pouvez en faire aussi bien une bande de monstres classiques, que des héros incompris.

Personnellement, j'ai pris le parti des « monstres malgré eux ». Cela ne signifie en aucun cas qu'ils ne peuvent être héroïques, mais leur environnement, les circonstances de leur création et leurs habitudes les condamnent presque à coup sûr à être incompris et sauvages.

Bon plaisir !

## Origine

Le peuple du sang trouve son origine dans la guerre meurtrière que livra l'empire d'Eremon contre le royaume de la Couronne de fer. Les deux nations s'étaient lancées dans une longue guerre aussi implacable qu'interminable.

L'empire d'Eremon recourrait essentiellement à une conscription massive et plus ou moins forcée pour combler ses pertes, tandis que le royaume de la Couronne de fer lui s'appuyait sur une alliance avec des tribus humanoïde de toute sorte. Néanmoins, dans sa recherche de nouvelles troupes de choc le dirigeant de la Couronne de fer commença des recherches sur des esclaves d'origines orques et créa, sur la base d'un mélange de sang, d'herbe et de sorcellerie, une potion qui administrée à n'importe quel individu n'ayant pas obtenu la maturité de le transformer en un être physiquement plus résistant et puissant, et possédant, atout non négligeable, une loyauté de race innée que n'avaient pas les orques de base.

Autre fait remarquable, ces créatures pouvaient se reproduire entre elle, et parvenait à obtenir une descendance similaire dans un cas sur deux avec un individu compatible. Ce dernier fait, loin d'être anodin pour la suite, fut malgré tout dédaigné par la Couronne de fer, qui utilisa essentiellement ces orques comme chair à canon d'élite dans des batailles toujours plus sanglantes.

Néanmoins, cela ne devait durer éternellement, il se trouva des orques pour survivre et se reproduire, la gestion et le contrôle d'unités militaires entières





constituées de ces créatures devinrent problématiques. Ces unités, en volant des femelles aux autres tribus d'orques moins résistantes et en asseyant leur domination sur ces dernières, devinrent de véritables tribus à part entière qui bien que moins intelligentes encore que les orques de base, et surtout plus bestiales, n'en étaient pas moins redoutables.

Dans un premier temps, cela ne posait pas problème à la Couronne de fer, et pendant deux générations, « les orques rouges », comme on les appelait, proliférèrent sans coups férir, jusqu'à ce que ces derniers se croisent avec des humains. Les demi-orques qui devinrent les chefs de ces tribus, étaient des demi-orques « rouges », eux aussi, et bénéficiaient des mêmes avantages et désavantages physiques et mentaux que leurs parents orques, mais la dynamique sociale des tribus orques restait la même, seul le facteur de solidarité et d'esprit grégaire avait changé, du au lien du sang entre les membres.

Aussi, il ne fallut qu'une génération pour voir les tribus menées par des demi-orques rouges prendre des esclaves humains, et par croisement, dans les conditions douteuses que l'on imagine, obtenir la création « d'êtres humains rouges ».

En théorie, les chances de survie d'un enfant humain dans une tribu orque sont minimales : l'enfant finit vite tué pour le sport ou dévoré en période de famine, mais le lien de sang empêcha ce phénomène de se reproduire, au contraire, il le préserva et les enfants humains furent rapidement acceptés dans les tribus d'orques rouges.

Dès que ces derniers survécurent, ce ne fut qu'une question de temps avant que des demi-elfes de sang ne commencent à apparaître. Pire encore, certains redécouvrirent la potion originelle permettant de créer de nouveaux individus « rouge » à partir d'enfants d'autres peuples.

On ignore exactement comment une telle chose a pu se produire, certains sages pensent qu'il s'agit d'un instinct atavique, d'autres d'une conspiration pour affaiblir le Prince des tyrans, le maître de la Couronne de fer, certains pensent qu'il s'agit d'une manœuvre de ce dernier en personne, mais en vérité, nulle ne le sait réellement, et le peuple du sang ne garde pas de secret, car il est trop pragmatique pour considérer de telles choses. Si quelqu'un sait, cette personne se tait, probablement pour son propre bien.

Au début, la Couronne de fer légiféra simplement ce phénomène, interdisant l'assimilation des enfants des citoyens du royaume de la Couronne, car

elle avait trop besoin de troupes, et les humains et autres créatures « converties » étaient trop utiles pour être ignorés et simplement massacrés.

Et les tribus se développèrent, le fait que ces dernières étaient souvent en première ligne signifiait aussi qu'elles étaient aussi les troupes à recueillir le plus de prisonniers de guerre et d'esclaves. Rapidement, ces tribus en vinrent à ne plus tuer les enfants mais à tenter systématiquement de les assimiler à la tribu, augmentant leur nombre de façons de plus en plus spectaculaires malgré les conflits dans lesquels elles étaient engagées. Le lien sanglant restreignant les frictions dans les tribus à son minimum et temporisant les instincts meurtriers envers les menaces internes, les peuples de sang comme les orques et les gobelins se multiplièrent de façon aussi spectaculaire, et rapidement, l'expérience échappa à tout contrôle. Le Prince des Tyrans se rendit compte que plus d'un dixième des populations de son royaume étaient des « peuples rouges. »

Plus inquiétante encore était l'indépendance de plus en plus marquée que ces peuples prenaient vis-à-vis de leurs créateurs et maître, le lien sanglant restreignait la violence à l'intérieur de la tribu, mais pas à l'extérieur, et si la loyauté des « rouges » était incontestable dans leurs tribus, celle à leur créateur devenait de plus en plus douteuse au fur et à mesure que ces derniers se rendaient compte qu'ils étaient fréquemment sacrifiés dans des combats futiles. De plus en plus de tribus rouges désertaient tout simplement, émigrant vers le sud, traversant le fleuve nommé l'exil et s'installant sur des terres plus « sûres ».

Ce qui devait arriver arriva, une tentative d'un des hommes liges du Prince des tyrans pour dresser les tribus rouges les unes contre les autres échoua lamentablement, et une révolte meurtrière éclata. Cette dernière contribua à la chute du Prince des Tyrans, dont les terres subissaient toujours des pressions du royaume d'Eremon et d'autres royaumes avec lequel il était en conflit. Néanmoins, si le Prince des Tyrans disparut, le peuple rouge, lui, survécut, témoin de l'ambition et du pouvoir démentiel de ce dernier. Il se répandit dans les forêts et les lieux sauvages, s'annexant des monceaux entiers de territoire dans tous les royaumes voisins, se multipliant et assimilant des communautés entières comme une étrange maladie. Aujourd'hui, le peuple rouge n'existe plus, il est passé à la postérité sous le nom du peuple du sang, cause de ces pratiques, de sa couleur de peau caractéristique et de ses croyances. Malgré



une mentalité quasi-bestiale et un niveau de civilisation barbare, le peuple du sang est devenu un phénomène aussi particulier que menaçant et difficile à éradiquer complètement, il suffit d'un seul chaman connaissant le secret et capable de le mettre en exercice pour reconstituer une tribu en deux fois moins de temps qu'un équivalent de même race. Aujourd'hui, on voit des gens du sang d'origine humaine, orque, gobeline, demi-orque et demi-elfe, mais aussi naine, elfique, ogre et certaines rumeurs parlent de chiens et de chevaux, ainsi que de démons et d'anges assimilés, et les guerres menées par la couronne de fer ont fini par donner au peuple du sang une science guerrière peu commune. Nul ne sait réellement comment les arrêter, et seul le temps dira s'ils ne finiront pas tout simplement par assimiler tous les autres peuples vivants...

## Culture et société

Le peuple du sang vit simplement.

Il se forme en multiples tribus nomades, voire semi-nomades, selon la richesse locale, pratiquant la chasse et la cueillette.

Le chef est le plus malin et le plus fort. Il se décide par une série de duels où d'épreuves physiques et de sagesse, comme celles de l'acier. Une fois le chef déterminé, il ne sera plus réellement défié avant ce que sa tribu déterminera comme une « preuve de faiblesse ». Cette « preuve de faiblesse » variera selon le caractère et la composition générale de la tribu, mais en général consistera à un échec flagrant menant à la mise en danger et/ou à la mort d'une grande part de la communauté.

La communauté vit dans une hiérarchie comparable à celle des loups. Une méritocratie privilégiant les plus forts mais tempérée par le lien du sang, ce qui empêche les abus flagrants. Le caractère aliénant de la condition de sanglant privilégie la culture de type barbare, relativement primitive, par beaucoup de points, les sanglants ne valent guère mieux que les orques, et cela est sans doute dû au fait que les premières tribus étaient entièrement composées de ces derniers, et que l'esprit du peuple du sang est peu disposé à la nouveauté et à la subtilité sociale.

Il n'y a guère de discrimination sexuelle, les femmes sont intouchables pendant leurs grossesses, mais autrement ces dernières sont les égales des hommes. On attend d'elles qu'elles veillent sur leurs



enfants, et ces derniers sont sacrés aux yeux du peuple du sang. Même les enfants des autres tribus sont virtuellement intouchables, car ce sont des membres potentiels de la tribu, et en cela ils sont sacrés. Leurs morts éventuelles lors du rite du bain de sang sont vues comme un risque similaire à la mort lors de l'accouchement, les crânes des enfants décédés sont souvent gardés en guise gri-gri pour écarter la malchance et veiller sur les enfants défunts lors du rite.

Culturellement parlant, le peuple du sang est comparable aux hommes néandertaliens : peinture rupestre, musique faite grâce à des instruments d'os et de la peau... Principalement du tambour mais aussi des flûtes en os et parfois des instruments à corde. Le peuple du sang ne fait guère de poésie, pas plus qu'il n'écrit.

Son histoire est principalement transmise oralement, en dehors des cercles chamaniques. Le peuple de sang ne chante pas réellement, il fait plutôt des sons avec la bouche qui expriment une émotion. Il y a pour le peuple du sang, une vérité dans l'émotion qui échappe définitivement à la parole, et si l'on peut en débattre, on ne peut guère nier en cela un fond de vérité. Aussi, entend-t-on souvent dans les régions où vivent des hommes de sangs des chants rythmiques et musicaux, mystérieux, mais qui ne servent qu'à transmettre une émotion. Souvent, il s'agit d'improvisations éphémères qui ne sont jamais répétées.

Un autre art dans lequel les sanglants se distinguent est celui de la forge : épées, boucliers, armures, tout cela est souvent de bonne qualité et souvent forgé de façon habile, les têtes de mort et les figures intimidantes sont courantes dans la décoration de ses objets, mais pas réellement le fruit d'une vénération des puissances obscures. Plutôt une tentative d'intimidation, le plus souvent réussie d'ailleurs.

Le peuple du sang pratique des jeux, souvent collectifs et plutôt simples, comme le jeu de balle, la lutte, le cache-cache, le combat à l'arme de bois, en fait souvent des jeux préparant les enfants à leurs vies d'adultes.

Les vêtements sont souvent simples, voire grossiers, mais pratiques, et souvent décorés d'ossements animaux, ou d'humain, le peuple du sang donne rarement dans le raffinement en la matière, tout comme la cuisine d'ailleurs : même s'il faut bien admettre que dans la matière, la pratique varie d'une tribu à l'autre : telle tribu assaisonnera sa viande cuite, ajoutera des légumes et des fruits sauvages

trouvés dans les bois, tandis qu'une autre mangera sa viande crue. Il faut ajouter d'ailleurs que les sanglants ne renient pas totalement le cannibalisme, même si en la matière ils dévoreront toujours les étrangers d'abord, puis leurs propres morts, et cela uniquement dans les conditions les plus désespérées et qu'ils ne tueront au grand jamais l'un des leurs pour s'en nourrir, mais dans les tribus originaires de peuples coutumiers du fait tels que les ogres ou les orques.

Il n'existe pas réellement de cellule familiale formelle dans le peuple du sang autre que celles qui sont informellement établies. Un couple peut avoir ses habitudes, retrouver ses enfants, mais il n'existe pas réellement de mariage. Chaque enfant est autant un fils de chaque membre de la tribu que de la tribu tout entière, de fait, il n'existe pas d'orphelin, ni de bâtard, ni d'enfant illégitime.

Du fait de leur mode de vie, les vieillards sont rares, et leurs destins sont relativement variés selon les tribus, certains vont mourir de façon solitaire hors de vue de la tribu, d'autres s'occupent des enfants jusqu'à leurs morts et dispensent leur sagesse lorsqu'ils deviennent impotents.

Le peuple du sang est essentiellement polythéiste : ils croient dans le dieu du sang, qui n'a pas d'autre nom et représente la communauté, la vie, la mort et le renouveau, ainsi que dans le dieu de fer, qui est le dieu du mal nécessaire, de la guerre, le grand forgeron et aussi, dans une moindre mesure le dieu de l'esprit. La dernière divinité est la déesse de la furie, gardienne des émotions, du feu et de la rage. Il existe aussi un courant animiste et druidique, mais il s'agit d'un mouvement parallèle à la communauté entière. Les druides sont bien intégrés, mais peu d'entre eux vénèrent un dieu particulier, ils vénèrent la nature en général.

Le point de vue extérieur qu'ont les sanglants sur le monde frôle parfois l'animalité : « il n'y a guère d'ennemis que dans la mesure où ils s'opposent à nous » serait le *modus vivendi* de ce peuple. La haine est rarement entretenue longtemps, néanmoins les sanglants sont des êtres pensants, et il ne faut pas sous-estimer leurs mémoires à moyen terme.

Un Sanglant qui veut votre mort pour des raisons personnelles ne vous oubliera que dans la tombe, ou s'il a une bonne raison de le faire.

Les sanglants sont immoraux, et pratiquement insensibles vis-à-vis des sentiments de étrangers : ainsi, il est pour eux parfaitement justifié de voler les enfants d'autrui, voire de tuer leurs parents pour





s'en emparer et ainsi reconstituer une tribu qui aurait subi de grosses pertes dues à une maladie, une guerre ou à un désastre naturel. Il n'y a guère de malice en cela, plutôt un manque d'empathie amplifié par le besoin instinctif de préserver la tribu. On a déjà vu, sur des territoires contrôlés par des sanglants, des « arrangements », ou de véritables rackets, plus ou moins consentis par les deux partis, où les sanglants prenaient les enfants des peuples normaux en échange d'une paix royale pour ces derniers, voir de leur protection ou même d'une activité de mercenaire contre une autre communauté étrangère...

Le lien du sang garantit une grande stabilité au sein des tribus, même parmi celles constituées de races très différentes, néanmoins il arrive très rarement qu'un crime de sang soit commis.

La justice des sanglants est aussi soudaine et définitive qu'une éruption volcanique : le coupable est exilé ou tué par la tribu, sans espoir de retour. Beaucoup de ces coupables finissent par se suicider, mais certains parviennent à retrouver une place dans le monde, comme mercenaire, aventurier, gladiateur ou garde du corps.

La mentalité sanglante nuit fort à l'épanouissement d'une culture magique réfléchie, bref, à la présence de nombreux mages, cependant, les sorciers

sont aussi nombreux, sinon plus que dans n'importe quel autre peuple. Les pouvoirs psioniques ne sont pas inconnus au peuple du sang, mais ces derniers se reposent essentiellement sur les wilders et les guerriers psychiques.

Les sanglants ne prennent pas ou peu d'esclaves, et ne font que peu de prisonniers en dehors des enfants. Il arrive que certains hommes et certaines femmes gardent des esclaves adultes, mais le mode de vie semi-nomade finit souvent par les pousser à les libérer ou à les abattre, selon les circonstances.

Il est difficile de devenir l'allié de sanglants, le lien communautaire est si fort qu'il est quasi-exclusif, néanmoins, un étranger qui fait ses preuves peut espérer finir par se faire accepter. Il est cependant vrai que la race d'origine, si représentée dans une tribu, influence beaucoup sur sa capacité à accepter le dialogue avec des étrangers. Une tribu composée en majorité d'humains a plus de chances d'accepter un elfe ou un nain par exemple, qu'une tribu composée d'ogres ou d'orques qui dévorera souvent l'infortuné sans délai !

Les guerres entre tribus de sanglants sont extrêmement rares et n'arrivent que dans des circonstances extraordinaires et désespérées, à nouveau, le lien du sang se fait sentir, mais par contre les combats contre les autres espèces sont extrêmement fré-



quents, les raisons de ces conflits varient beaucoup d'un lieu à l'autre, et vont des causes habituelles, telles que la lutte pour les ressources naturelles d'une région, la haine aveugle et l'ignorance, à d'autres plus propres aux peuples du sang.

Parmi ces dernières, il y a le fait que le peuple du sang a été engendré par un pouvoir quasi-divin, maléfique et tyrannique, de fait, beaucoup voient ces derniers comme une émanation de ce dernier et le peuple du sang est souvent victime de l'ignorance locale.

Ensuite, il y a l'incompréhension et la peur de l'inconnu face à un peuple simplement étrange, insulaire.

Une autre raison vient de la pratique du rapt d'enfant, et de l'assimilation de ses derniers par la tribu. Peu de peuples, qu'ils soient maléfiques ou non, accepteraient de voir leurs enfants volés par un autre, et moins encore de les voir se retrouver dans leurs rangs. Cette pratique très discutable, ne rend pas le peuple du sang aimable, et ce dernier aggrave les choses par une indifférence globale vis-à-vis des sentiments des peuples voisins.

Quelques individus, voire quelques communautés, ont réussi à établir des rapports autres que belliqueux avec le peuple du sang, mais ces liens sont toujours fragiles. Quelques enfants anciennement assimilés ont été récupérés, voire sont revenus de leur propre chef, mais il est rare que les parents les acceptent à nouveau dans le giron familial, et encore plus que leur entourage accepte ce retour. Le plus souvent, on assiste à un drame, où l'enfant finit par être tué ou retourner vers son nouveau peuple...

Il est à noter, que les enfants assimilés ne perdent pas la mémoire de leurs anciennes vies, mais entre leur jeune âge, l'effet dévastateur pour la psyché de l'assimilation, le traumatisme dû à cette dernière, les bras grands tendus de leur nouveau peuple, ainsi que l'attitude de méfiance, sinon de rejet de leur ancien peuple, ces derniers font souvent le choix de rester avec le peuple rouge, pour le meilleur et pour le pire.

Certains tyrans sans pitié, ou des villages désespérés se tournent parfois vers le peuple du sang, et utilisent ce dernier comme troupe mercenaire, en échange d'armes, voire d'enfants (le plus souvent, ceux de leurs ennemis) mais cela reste extrêmement rare.

Au mieux, les peuples « normaux » et ceux du sang s'ignorent ou font semblant de s'ignorer lorsqu'ils cohabitent dans la même région, jusqu'au moment où un enfant disparaît...

## Physiologie

Un spécimen du peuple du sang peut être de virtuellement n'importe quelle race capable de se reproduire, mammifère ou humanoïde ou plannaire. Autrement les caractéristiques principales du peuple sanglant sont une peau rougeâtre, qui varie de l'orange vif à un rouge foncé couleur sang séché. Certains membres de ces peuplades ont les iris rouges aussi couramment qu'elles peuvent être brunes, bleues, jaunes ou vertes pour leurs peuples respectifs.

Les sanglants sont en général plus grands, et surtout plus athlétiques que les races dont ils sont dérivés. Cela est dû à deux facteurs : le philtre de sang, qui les fortifie, et le mode de vie souvent brutal et primitif qu'ils mènent. Autre point remarquable, leur chair et leur peau, qui sont en général bien plus fermes et dures que celles de leurs races originelles tant et si bien que même nus, ils restent bien protégés contre les coups, et il arrive que certaines flèches se plantent dans certains Sanglants sans réellement faire de dommage appréciable.

Autrement, les sanglants sont comparables à n'importe quel peuple : ils ont besoin de manger, excréter et de dormir comme leur équivalent classique et hormis le rite du sang, ils se reproduisent exactement comme tout bon vieux mammifère.

## La religion et le peuple du sang

Les hommes de sang ont trois divinités qu'ils vénèrent de façon quasi-exclusive :

(Note : certains des domaines viennent du *player's guide to Faerûn*).

### LE DIEU DU SANG, OU LE DIEU ROUGE

**Alignement :** N

**Alignement des fidèles :** Tout alignement avec une composante neutre

**Domaines :** Force, Protection, Guérison, Renouveau

Le dieu rouge est le dieu du peuple du sang. Le père et la mère de la communauté, représentant le lien du sang entre chaque tribu et chaque membre du peuple du sang. Les légendes quant à ses origines sont nombreuses et varient avec les



tribus, voir même les prêtres !

On parle d'un des premiers mortels du peuple du sang ayant accédé à la divinité, ou d'une génération spontanée à travers le lien du sang. Certaines histoires plus terrifiantes encore parlent d'un enfant divin piégé et baptisé par le rite du sang.

Les origines importent peu, en fait, pour les sanglants, pour lesquels les faits présents comptent plus que le passé : le Dieu du sang est là, il veille sur ses enfants à travers le lien du sang, leur donne la vie et la fertilité, et lorsque ces enfants meurent il lui retourne son dons.

Le dieu du sang est donc autant un dieu de la vie que de la mort.

Un homme de sang qui meure retourne à son dieu, et à travers lui à toute sa tribu. Le destin du dieu est intrinsèquement lié à celui de toute la tribu, car lorsqu'il disparaîtra, c'est que tout le peuple du sang aura disparu, et vice-versa.

Le dieu du sang est représenté par une silhouette humanoïde rouge, dotée de quatre bras et parfois quatre jambes. C'est une entité au calme surprenant, si l'on tient compte du peuple qu'il protège : le dieu du sang est protecteur, mais n'est pas particulièrement plus agressif qu'un autre dieu. Le bien et le mal importent peu, ainsi que les biens matériels, seuls comptent sa survie et la perpétuation du don du sang à travers les peuples.

Le seul véritable prérequis pour devenir prêtre du sang est d'être membre de son peuple. Hormis cela, le dieu du sang ne fait aucune exception : homme, femme, enfant, même une bête peut potentiellement faire partie de son clergé tant qu'elle a la capacité de comprendre l'existence divine de ce dernier et de l'accepter.

Les prêtres, ou chaman du dieu du sang, sont nombreux, mais seul le plus puissant et le plus sage d'entre eux possède réellement une position spéciale au sein de la tribu, car c'est lui qui dirige les rites collectifs, notamment celui du rite du sang qui voit l'assimilation des enfants des autres peuples par la tribu. Néanmoins, s'il n'est pas disponible sur l'instant, n'importe quel autre prêtre connaissant le secret du philtre de sang fera l'affaire !

La religion est une chose commune et relativement informelle, donc de nombreux membres de tribus détiennent un pouvoir divin en tant que prêtre : cela leur accorde souvent une certaine notoriété dans la tribu et un certain respect, mais sans plus.

## LA FURIE, OU LA Déesse de flamme

**Alignement :** CN

**Alignement des fidèles :** CN, CB, N

**Domaine :** Chaos, Guerre, Charme, Feu

La déesse flamme, la fleur de feu, ou la furie, est la déesse de la guerre, des émotions et du feu chez les hommes de sang. C'est une déesse qui représente tout un aspect important de la psyché du peuple du sang, à savoir celle des émotions qui guident souvent leurs vies.

A nouveau, les origines de cette divinité sont peu claires, et les histoires sont légions, ancien élémentaire du feu, vieux dieux préhistorique ayant répondu à l'appel d'un homme de sang, ou histoire d'un homme de sang qui aurait été immolé et qui aurait accédé à la divinité.

La Furie est la déesse des guerriers, et plus particulièrement des berserkers et des barbares, dans la mesure où elle alimente leurs rages, mais elle est aussi la mère de toutes les émotions et des arts, ainsi que de la vengeance.

La Furie peut en fait être décrite comme la retranscription du caractère dynamique de la vie du peuple du sang. Elle est celle qui réagit et qui bouge. La pulsion sexuelle, la rage, l'extase, l'ivresse, mais aussi l'amour et la haine lui appartiennent et sont tout autant de ses manifestations.

On la représente par une flamme, ou par une fem-





me à la chevelure de feu. Elle est particulièrement vénérée les nuits de pleine lune. Lors de ces nuits-là, les tribus forment de grands feux et sacrifient les prisonniers de guerre et les criminels contre lequel les membres ont des griefs en les brûlent vifs.

La même nuit, les membres de la tribu font de grandes fêtes quasi-orgiaques où tout est permis ou presque : des vieux comptes entre membres de tribus sont réglés, des couples s'unissent malgré la jalousie de leurs conjoints, et j'en passe...

La Furie elle-même, en tant que déesse, est changeante de caractère, tantôt hystérique, tantôt bestiale, elle peut-être aussi sensuelle, belle et séduisante mais parfois aussi d'une laideur repoussante et certains prêtres l'ont décrite comme ayant le visage calciné jusqu'à l'os.

Les prêtres et prêtresses de la furie sont souvent de grands guerriers, mais aussi des bardes, des artistes, des berserkers, où même juste des hommes de sang communs portés sur les choses de la chaire. Souvent, ils se marquent le corps au fer rouge lors de leurs initiations, d'un dessin rappelant une flamme. A nouveau, n'importe quel homme où femme peut être prêtre de la Furie.

## LE DIEU DE FER

**Alignement :** LM

**Alignement des fidèles :** LM, LN, N

**Domaine :** Loi, Duperie, Métal, Magie

Le dieu de fer, le dieu sombre, la couronne de fer, où le cercle de fer, est en fait une interprétation confuse de leur créateur. C'est le dieu de la pensée rationnelle, de la réflexion pratique, de la ruse mais aussi de l'artisanat, de la forge et du pouvoir temporel comme matériel. C'est un dieu aussi froid et distant que la Furie est proche et haute en couleurs. Il est aussi le mal nécessaire et le mal infligé à autrui.

Le dieu sombre n'est pas une divinité particulièrement agréable, ni particulièrement connue des autres peuples, car le peuple du sang évite d'en parler, bien que nul n'en ignore l'existence. Cette divinité est implacable dans ses actes, et les peuples du sang la traitent un peu comme l'on traite un animal utile mais sauvage : avec prudence et circonspection, la nourrissant et le vénérant, mais pas plus que de façon utile.

Le dieu de fer est en fait la contrepartie de la Furie, celui qui contrebalance son influence au sein de l'esprit du peuple du sang. Il est le dieu des forgerons et des artisans de la tribu, celui qui connaît le secret

de l'acier, mais aussi celui des ombres de l'esprit comme de celle du monde. Intrigant, et au fond, presque aussi imprévisible que la Furie, il n'agit jamais sans raison.

Les hommes de sang font néanmoins appel à lui à chaque fois qu'ils construisent quelques choses de neuf, à chaque fois qu'ils forgent une arme, une armure ou un outils. Il est aussi le dieu qui guide les chefs de tribus.

Il n'est pas un dieu maléfique en soi, mais pour les hommes de sang, c'est une divinité aliénante, incomprise, au-delà de la compréhension car c'est aussi le dieu de ce qui est au-delà de leurs instincts primordiaux, qui sont mieux compris, ou mieux acceptés, par le peuple du sang.

Dans les peintures rupestres, il est souvent représenté par une silhouette à quatre bras et quatre jambes noires, ou par un cercle de flammes noires. Les prêtres de ce dieu tendent à être des forgerons, des sorciers, voire les très rares mages que compte la tribu du sang. Ce sont aussi des chefs de tribu, mais aussi des éclaireurs, des spécialistes de l'enlèvement d'enfants des autres tribus. Tous ces prêtres partagent un alphabet secret dont ils se servent pour relater l'histoire de leurs tribus et, par extension, du peuple du sang tout entier.

Le dieu sombre est particulièrement vénéré les nuits sans lune, moment auquel les prêtres se rassemblent pour échanger leurs connaissances entre eux, et avec ceux des membres de leurs peuples qui se sentent portés par un besoin d'en savoir plus sur leurs conditions et leur histoire.

A nouveau, il n'y a aucune discrimination de sexe parmi les prêtres de ce dieu, seuls les désirs de savoir et d'apprendre sont requis pour devenir prêtre.

## Le druidisme dans le peuple du sang

Le druidisme est principalement pour les hommes de sang une façon d'approcher et d'exister au sein de la nature. Bien que la psyché des hommes de sang soit plus instinctive que celles des êtres dont ils découlent, elle reste encore, de par sa nature consciente, différente de l'animalité pure.

De fait, le Druidisme est vu comme une voie de compréhension spirituelle et pratique pour accéder et comprendre l'univers, un peu comme un art martial existentiel. De par cette approche, les druides



n'ont guère de pouvoir au sein des tribus du peuple du sang, mis à part celui qu'ils peuvent gagner individuellement.

L'idée même en fait, que la nature pourrait être révéralée ferait rire pas mal de druides de sang : « On ne domine pas la nature, on ne vénère pas la nature, elle vous tue en temps voulu et vous vivez en harmonie avec elle, et vous en tirez votre force jusqu'à ce moment là » serait la réponse du druide de sang typique.

## Rites et superstition

Le peuple du sang possède plusieurs rites et superstitions, dont certains sont uniques d'une tribu à l'autre, je ne m'attarderai donc que sur les plus communs.

### LE RITE DU SANG

C'est le plus commun, le rite fondateur. Il s'agit du rite de passage de la tribu pour ceux qui y sont accueillis en tant qu'étrangers, c'est-à-dire, les enfants enlevés ou recueillis par la tribu.

Il s'agit d'un rite simple, et souvent brutal, qui consiste à battre comme plâtre ceux capables de marcher, puis les amener dans un lieu, généralement une grotte servant de temple aux prêtres du dieu du sang, où l'on aura creusé un trou, ou installé un puits ou un chaudron rempli de l'éllixir de sang.

Là, on forcera le nouveau venu en le jetant dans le puits, ou en y mettant simplement sa tête jusqu'à ce qu'il meure où se transforme.

Une coutume veut que les crânes de ceux qui décèdent décorent les murs de ce lieu pour guider ceux qui vont suivre, ou les accueillir s'ils échouent.

Une fois transformé, le nouveau sanglant est accueilli par la tribu toute entière et fêté comme un Prince. Ceux qui ont été transformés alors qu'ils étaient pubères se voient souvent initiés sexuellement par les femmes de la tribu (généralement une ancienne).

### LE RITE DE LA FURIE

Ce rite sert de grand défouloir pour la tribu, lors de ce rite, on crée de grands bûchers, en forme d'hommes ou d'animaux pendant la journée, et la nuit tombée, on les enflamme. A l'ombre de ce dernier ont souvent lieu des duels (rarement à mort, évidemment) et des orgies monumentales...

### LE JUGEMENT DU SANG

Lorsque deux tribus du peuple du sang se rencontrent, les deux chefs de tribu se voient offrir des calices remplis de sang, d'épices et d'alcool qu'ils doivent boire en même temps sous les yeux des deux tribus.

Les deux boissons sont fortes et difficilement digestibles et même les plus aguerris ne peuvent les boire sans difficulté. Celui qui réussit à les boire jusqu'au bout sans vomir prouve sa force et son courage, celui qui n'y arrive pas admet implicitement la domination de l'autre.

Si les deux partis y parviennent, alors les deux chefs –et leurs tribus- sont vus comme des égaux.

Si l'un d'eux vomit au premier verre, c'est un mauvais présage pour sa tribu.

Si l'un des deux meure, comme cela arrive parfois lorsque l'épreuve s'éternise et que les deux partis s'entêtent, alors la tribu du survivant est considérée comme « soumise » à celle du mort, car ce dernier a accepté de donner sa vie au Dieu du Sang pour prouver son courage. Si les deux meurent, les tribus sont à égalité.

Les deux chefs peuvent réclamer autant de verres qu'ils le veulent. La plupart s'arrête au premier, mais beaucoup vont jusqu'à trois, en symbolique des trois grands dieux du peuple du sang.

Admettre sa faiblesse par rapport à l'autre tribu n'est pas une source de honte.

On utilise aussi ce rite pour les problèmes judiciaires entre les membres d'une même tribu.

### LE JUGEMENT DE L'ACIER

Ce rite sert essentiellement à choisir un nouveau chef, et à s'assurer qu'il ne sera pas juste une grosse brute stupide. Comme tous les rites du peuple du sang, il s'agit d'un rite simple mais efficace : en gros on empile une série d'épées, généralement celles des guerriers de la tribu, de façon à ce que les lames s'entrecroisent. Parmi elles, on aura mis l'épée du chef de la tribu. Le but est d'enlever les épées sans faire trembler ou tomber les autres lames, ni sans se blesser.

Celui qui se blesse est disqualifié d'office (il a versé son sang, il est donc trop maladroit ou avide pour diriger sans verser du sang inutilement). Celui qui fait tomber une épée prend un mauvais augure, symbolisant le fait qu'un des trois dieux lui est défavorable, au bout de trois mauvais augures, il est disqualifié. Un chef qui parvient à prendre son

épée sans mauvais augure est vu comme béni par les dieux.

Si tout le monde échoue, eh bien... on recommence depuis zéro !

Il est à noter qu'hormis blesser ou tuer un participant, les autres concurrents peuvent faire tout ce que bon leur semble pour déconcentrer leurs adversaires...

### LA DANSE DU FEU

En gros, il s'agit d'un concours de beauté et d'un moyen de séduction institutionnalisé. Bien que les gens du peuple du sang ne se formalisent pas réellement au niveau des mœurs sexuels, il s'agit ici d'un simple jeu, le plus souvent pratiqué par les jeunes. Les participants dansent autour d'un feu tracé par un prêtre de la furie.

Il s'agit autant ici de prouver son courage que de montrer un talent de chorégraphie. On danse donc autour du feu voire dedans, et le vainqueur est désigné à la crie du restant de la tribu. Il gagne le droit de passer la nuit avec le membre ou les membres de la tribu de son choix.

### LA CHASSE

Rite très simple, il s'agit de prouver sa valeur en abattant la plus grosse bête possible. Il existe des variantes, consistant à dompter la bête, voire à lui faire passer le rite du sang, si on la capture suffisamment jeune. La bête est alors vue comme un membre de la tribu à part entière, et la gloire en rejaillit sur le chasseur.



## Caractéristiques du peuple du sang

En fait, comme on s'en doutera, il ne s'agit pas d'une nouvelle race, mais plutôt d'un archétype applicable à n'importe quel humanoïde ou animal.

### CRÉATION D'UN « SANGlant »

**CA :** Le bonus d'armure est augmenté de +2

**Attaque spéciale :** Les sanglants conservent toutes les attaques spéciales dont ils disposaient avant leur transformation. Ils ajoutent aussi la suivante :

*Appel du sang :* Une fois par jour, un sanglant peut pousser un cri qui confère à tous les sanglants, lui compris, un bonus au moral de +1 sur les jets d'attaque et de dégât pendant 2d4 rounds. Cet effet n'est pas cumulable avec plusieurs appels du sang.

**Le lien du sang :** Un sanglant ne peut en blesser volontairement un autre que s'il réussit un jet de volonté DD 16.

**Caractéristiques :** For +2, Con +4, Int -2.

**Dons :** Comme la créature de base, si ce n'est qu'elle gagne Attaque réflexe

**Facteur de puissance :** Comme la créature de base +1

**Ajustement de niveau :** Comme la créature de base +2

**Trésor :** Normal

**Alignement :** Neutre

**Évolution possible :** Par une classe de personnage

## Le rite du sang

Le possesseur doit avoir le don Préparation de potions, y consacrer quelques heures, et sacrifier une créature vivante de taille M. La créature à transformer doit obligatoirement n'avoir pas encore atteint l'état d'adulte et doit absorber autant de liquide que possible, ce qui l'expose au risque de la noyade lorsque le rite est forcé (ce qui est souvent le cas).

Un autre risque est la nature toxique inhérente de la potion, qui oblige la créature à faire un jet de Vigueur DD 10, si elle échoue, elle perd temporairement 1d10 points de consti-





tution immédiatement, et doit en refaire un une minute plus tard.

Un adulte absorbant la potion devra faire un jet de Vigueur DD16, sous peine d'en subir tous les désagréments, mais ne pourra jamais devenir un sanglant.

## Dons régionaux

**Classe privilégiée :** Guerrier, Barbare, Rodeur, Prêtre, Druide, Sorcier, Voleur

**Langue d'office :** Commun, « Langue Rouge »

**Langue supplémentaire :** Orque, elfe, Nain,

**Dons régionaux :** Blooded, Tireless, Survivor\*

**Équipement supplémentaire :**

A) 1 épée longue ou une lance

B) Chemise de maille ou armure de cuir cloutée

C) 1 arc long ou 1 arc court et 20 flèches

\* On trouvera la liste des dons régionaux dans le player's guide to Faerûn.

Néanmoins voici une petite explication de ces derniers, on ne peut bénéficier des dons régionaux que si les joueurs parlent la langue d'origine de sa région, fait partie de l'une des classes privilégiées. On ne peut choisir qu'un don régional.

L'équipement supplémentaire se divise en trois lots (A, B, C) parmi lequel on ne peut en choisir qu'un seul.

*Blooded* : ajoute un +2 à l'initiative et au jet de détection.

*Tireless* : réduit les états d'épuisement d'un niveau : un vague d'épuisement ne réduit pas le personnage à épuiser, mais seulement à fatiguer et, oui, les barbares ne souffrent plus de l'état de fatigue après leur rage.

*Survivor* : Ajoute un +2 au jet de fortitude et de Survie.

J'ai choisi d'augmenter le nombre normal de classes privilégiées, pour la seule raison que personnellement je joue avec toute les classes qui sont sorties dans les différents codex et autres, sauf celles qui ne me paraissent pas appropriées dans la campagne. Aussi j'invite les MJ à changer tout ce qui ne leur plaira pas dans les caractéristiques.