

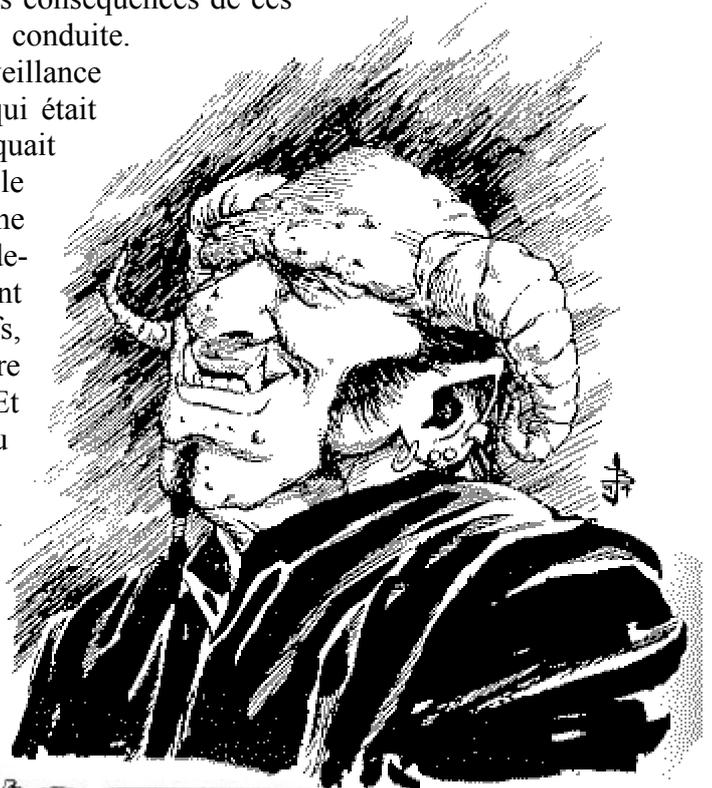
UN PEUPLE MÉCONNU : LES TROLLS

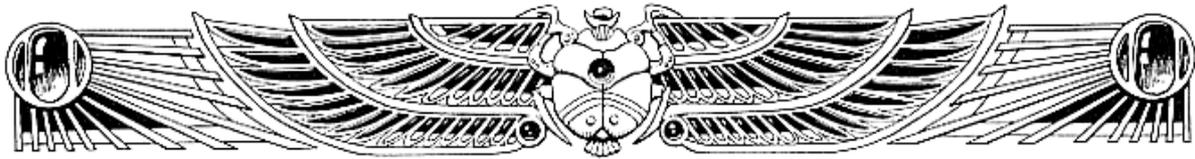
Le texte qui suit est issu d'un traité incomplet rédigé en 1499 TH par Vramya Herse-de-l'Aube, une érudite troll dont la renommée n'est plus à faire. Une telle vocation chez les Trolls est un fait extraordinairement rare : la plupart d'entre eux considèrent en effet que les écrits n'ont pour ainsi dire aucune valeur. Pour eux, qui véhiculent une tradition orale d'une immense richesse, l'écriture apparaît comme un moyen de communication dénué de toute vie, et par là même de toute vérité. Parmi ces Trolls érudits (dans le sens throalique du terme, c'est-à-dire des auteurs et des chercheurs, pas des conteurs), la plupart succombent à la tentation d'étudier une autre race. Vramya Herse-de-l'Aube est l'une des rares personnes qui a écrit sur les mœurs des siens... La plupart des Donneurs-de-Noms ont la fâcheuse tendance de considérer tous les Trolls comme des va-t-en-guerre au crâne épais ; il nous est donc apparu que seule une Troll pouvait leur rendre justice à ce sujet.

Thom Edrull, Archiviste et Scribe de la Grande Bibliothèque de Throal.

Je suis Vramya Herse-de-l'Aube, du clan de la Griffes Calcinée. J'exerce le métier de conteuse et d'érudite. Il y a de ça de nombreuses années, j'ai quitté ma famille qui vivait au sommet du Mont Mar'ak, au sein des Pics du Crépuscule, et j'ai débuté ma discipline de Troubadour en quête de légendes et d'histoires issues de tous les peuples de Barsaive. Au cours de mes voyages, j'ai rencontré de nombreuses personnes dont les usages m'ont parus étranges et merveilleux ; pourtant, il me semble qu'il n'existe aucune race qui soit aussi étrange et merveilleuse que celle des mes frères trolls trop souvent incompris.

J'ai personnellement fait l'expérience des conséquences de ces préjugés en chaque endroit où mes pas m'ont conduite. Pour chaque étranger qui me traitait avec bienveillance et m'ouvrait son cœur, j'en croisais un autre qui était saisi de terreur à mon approche, ou qui se moquait de moi quand il pensait que j'étais incapable de le comprendre. Il m'a hélas fallu admettre qu'une grande partie de nos semblables Donneurs-de-Noms se méprenaient sur les Trolls, et pensaient avoir affaire à des sauvages arrogants, impulsifs, incultes et totalement dépourvus de la moindre étincelle d'intelligence ou de spiritualité. Et même ceux qui en sont venus à me connaître, ou ceux qui avaient un Troll pour ami, pensaient que quelque part, nous étions « différents » des membres de notre race. Pour corriger cette vision erronée du peuple troll, j'ai choisi d'écrire ce texte destiné à tous les lecteurs, afin que mes frères Donneurs-de-Noms puissent assimiler les mœurs des Trolls.



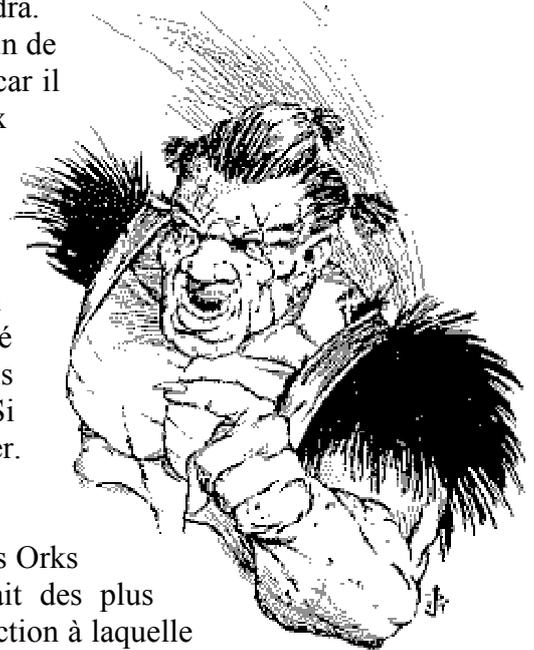


La plupart des présuppositions sur le compte des Trolls sont à la fois authentiques et épouvantablement inexacts, et c'est une notion qui pourra dérouter de nombreux lecteurs. Mais si vous désirez véritablement nous comprendre, il vous faut d'abord accepter cette vérité : il n'est rien que l'on puisse raconter à propos des Trolls qui ne contienne une parcelle de mensonge, et presque chaque mensonge que l'on profère à notre égard renferme un fond de vérité. La race trolle véhicule de nombreuses contradictions, c'est un fait que nous admettons volontiers. Nous nous sommes attribués le nom de *trua'a'ul*, un nom qui ne trouve pas de traduction exacte dans les autres langues. La plus proche que j'aie pu établir est « le Peuple Double » ou « le Peuple Contradictoire ». Notre reconnaissance et notre célébration de cette dualité, c'est l'étincelle qui brille en chacun d'entre nous et qui nous définit comme des Trolls, mais elle nous désigne également comme l'une des plus fascinantes races de Donneurs-de-Noms de Barsaive.

UN MOT À PROPOS DES STÉRÉOTYPES

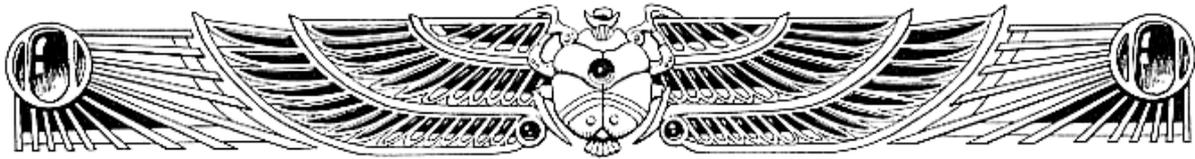
Avant de continuer, il me faut dire un mot à propos de la généralisation. Toute rumeur de vérités présupposées qui concerne une race toute entière est par nature stupide et parfois véritablement dangereuse, comme l'illustre l'histoire qui suit.

Un marchand humain de ma connaissance, qui possédait un don pour le négoce, mit un point d'honneur à étudier le comportement des peuples de Barsaive afin de les amener plus facilement à dépenser leur argent auprès de lui (En fait, nous nous sommes rencontrés dans la Grande Bibliothèque, où il tentait de me persuader d'acheter l'un des traités sur les T'skrangs de Jerriv Forrim pour douze pièces d'argent. Naturellement, j'ai refusé). Plusieurs mois plus tard, je l'ai croisé de nouveau dans une taverne de Grand-Foire, où il fêtait sa libération : il venait de passer une longue journée enfermé dans une geôle de Throal. D'après ce qu'il m'a raconté, lors d'un voyage dans les plaines qui jouxtent le fleuve Serpent, il rencontra un groupe d'Orks bien bâtis en armure de plate, portant de redoutables casques rehaussés de cornes, et chevauchant d'imposantes bêtes de la toundra. Depuis notre première rencontre, il avait lu sur un parchemin de la Grande Bibliothèque que les bandes d'écorcheurs orks (car il les prenait bel et bien pour des écorcheurs) admiraient ceux qui faisaient preuve de caractère et de vantardise, et qu'ils ne laisseraient passer un étranger sans le molester que si ce dernier jouait le jeu avec suffisamment de conviction. Voilà ce que mon ami se disait ; il sortit donc de sa cachette derrière un buisson, obligea sa pauvre monture à bloquer le passage, tira son épée large, et, avec toute la fierté qu'il pût mettre dans son regard, il déclara : « Je suis Menach'me, et cette route que vous foulez m'appartient. Si vous me payez un tribut suffisant, je vous laisserai passer. Sinon, préparez-vous à mourir ! »



Comme Menach'me n'était qu'un Humain et que les Orks comptaient au moins dix solides gaillards, son défi était des plus audacieux. Ceci dit, il obtint exactement l'inverse de la réaction à laquelle il s'attendait : l'Ork qui commandait le groupe, un robuste jeune homme





strié d'innombrables cicatrices, eut un regard désapprobateur à son encontre. D'une voix parfaitement posée et avec un accent aussi distingué que celui d'un courtisan elfe du Bois de Wyrn, il répondit : « Je n'aime guère le ton que vous employez, mon bon monsieur. La loi de ce pays interdit à quiconque de barrer le passage aux voyageurs sur la Grand-Route. En réclamant ce tribut, vous commettez un crime. Abandonnez-vous vos prétentions, ou nous faut-il vous mettre en état d'arrestation ? »

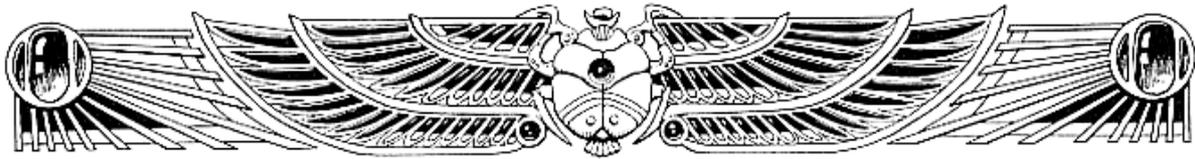
En fait, Menach'me en fut à ce point abasourdi que pendant plusieurs secondes, il ne réussit à prononcer la moindre réplique. Cette petite compagnie de Cavaliers de Terath (puisque c'en étaient, bien que Menach'me l'ignorait à ce moment-là) prirent son silence pour un défi, et l'entourèrent, l'arme au poing. Ils lui prirent son sabre, le firent descendre de cheval, lui lièrent poignets et chevilles, le hissèrent sur la selle de leur commandant, et le conduisirent jusqu'à Throal (le royaume dont ils dépendaient) afin qu'il puisse répondre de ses insultes. L'Ork qui lui avait adressé la parole n'était, bien entendu, nul autre que le célèbre Earyl Coup-de-Sang, propre fils de Terath, et loyaliste de Throal. Menach'me découvrit tout cela au cours du long voyage qui le ramena jusqu'au royaume nain, au cours duquel Earyl discourut avec éloquence et bel esprit sur la diversité des peuplades orks de Barsaive. Dans ce dialogue, le rôle de Menach'me fut bien sûr nettement amoindri par sa situation. Soyons honnêtes, ses seules tirades en furent réduites à des grognements monosyllabiques à l'égard des bêtes de la toundra. Je pense qu'il en a retiré des souvenirs inoubliables sur la ressemblance frappante qu'il existe entre l'odeur d'une étable et celle d'une bête de la toundra.

Bien que cette histoire édifiante traite des Orks, sa morale s'applique également très bien aux Trolls. En rédigeant ce traité sur les Trolls, je ne peux qu'écrire à propos des coutumes et des traditions trolls en termes généraux, et ce faisant, je risque d'offenser certains de mes pairs. Aussi, le lecteur doit garder à l'esprit que les faits que je relate, et qui s'appliquent à certains individus, clans, et mottes se révèlent erronés pour d'autres. Un comportement ou un discours spécifiques qui évoquent des manières polies dans une motte peuvent s'avérer une insulte mortelle dans un clan situé à seulement deux vallées de distance. J'ai fait de mon mieux pour relater ici les croyances et les comportements les plus répandus, mais aussi pour recenser les éléments qui présentent de grandes différences d'une motte à l'autre. Malgré tout, je préfère mettre en garde le lecteur : ne mettez pas vos vies en péril en plaçant une confiance absolue dans le contenu de ce traité.

DE LA NATURE DUALISTE DES TROLLS

Etre un Troll en Barsaive implique d'avoir en soi cette dualité, comme le suggère le nom que nous nous sommes appropriés. Les étrangers remarquent souvent en nous un mélange de violence et de contemplation, de fureurs subites et de plaisirs discrets, et ces différents extrêmes semblent s'enchaîner sans transition. Notre agitation et notre tranquillité, nos colères et nos joies proviennent des deux idéaux auxquels tous les Trolls aspirent. La langue throalique commune appelle ces idéaux l'honneur et la spiritualité. Dans le langage nain, nos idéaux deviennent de simples mots, faciles à prononcer et à comprendre. Mais en réalité, l'honneur et la spiritualité trolls impliquent beaucoup plus de choses que le laissent supposer ces simples noms. Pour l'immense majorité des Trolls, nos concepts d'honneur et de spiritualité révèlent de nombreuses facettes qui les rendent improbables à traduire correctement en d'autres langues de Donneurs-de-Noms. Je vais m'efforcer de vous éclairer à propos de ces idéaux, afin que vous puissiez déchiffrer certains de nos comportements.





DES MULTIPLES SIGNIFICATIONS DE L'HONNEUR

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

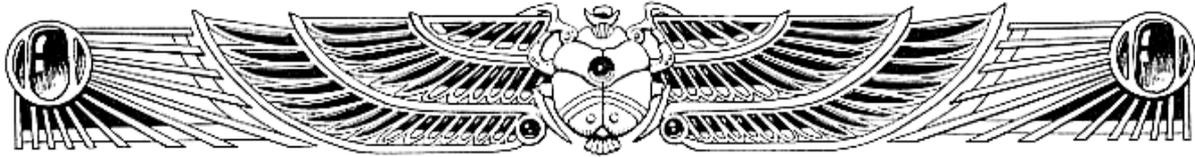
Le terme d'« honneur » englobe en fait deux idées : l'honneur et la fierté. L'honneur troll inclut la reconnaissance des capacités, et un certain sens de la dignité et de la valeur personnelle. C'est notre honneur qui nous définit et qui nous indique ce que l'on est capable d'accomplir. Sans lui, impossible de se connaître, et impossible d'offrir quoi que ce soit au monde. Sans lui, notre nom et notre fonction seraient dérisoires, et nous ne nous soucierions plus de vivre... La langue trolle n'emploie pas moins de trois mots pour désigner l'honneur : *katorr*, *kat'ral* et *katera*, et leurs sens sont à la fois liés et distincts.

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

A cause de ces relations entre les différents types d'honneur, une offense ou un affront fait à un de ces types d'honneur a toutes les chances d'affecter les autres, tout dépend des circonstances. Par exemple, une insulte proférée à l'encontre d'un individu troll peut concerner son *katorr*, son *kat'ral* ou son *katera*. Un Troll qui se voit insulté par un autre Troll est victime d'un affront à son *katorr*, son honneur personnel. Si l'agresseur est issu d'un autre clan, l'honneur du clan a toutes les chances d'être lui aussi entaché. Toutefois, il n'y a guère que les cas où l'agresseur fait partie d'une autre race que l'insulte proférée à l'égard de son *katorr* ou de son *kat'ral* s'étend à la race toute entière. Si un Troll insulté réussit à laver l'affront qui lui a été fait, il magnifie alors son honneur personnel, mais aussi celui de son clan. Lorsqu'un Troll en insulte un autre, et que celui-ci réussit à laver son *katorr* ou son *kat'ral* d'une manière particulièrement brillante, alors le Troll rehausse également le prestige de son *katera*.

Si les Trolls semblent fréquemment imprévisibles et sujets à de violentes explosions de colère, c'est le plus souvent dans la combinaison de ces trois types d'honneur qu'il faut en chercher les causes. Lorsque l'on profère une insulte, même involontaire, envers un Troll, il est difficile de comprendre qu'elle affectera peut-être sa race toute entière. Ceux qui ne le comprennent pas sont souvent surpris par l'immense colère qui est la notre en ce cas. Qu'une





personne commette une offense mineure à l'égard de l'un d'entre nous, et nous réagissons comme si le tort était si grave que nos générations à venir lui en voudraient encore. Ne cherchez donc pas plus loin la raison pour laquelle tant de Donneurs-de-Noms croient que les Trolls sont incapables de contrôler leur colère. Pour nous, la distinction entre les différents types d'honneur est pourtant aussi nette que celle qu'il existe entre le ciel et la terre. Il nous est difficile de croire que nos semblables Donneurs-de-Noms perçoivent l'honneur de manière différente. En fait, certains Trolls soupçonnent même que l'incapacité – ou la réticence – des autres races à percevoir l'honneur sous cet angle soit une insulte subtile à l'égard de notre race. A l'inverse, d'autres - dont je suis - pensent autrement, et ne considèrent plus la simple ignorance des autres races comme une insulte. Néanmoins, je me permettrai ici de donner un avertissement au lecteur : ne débattiez pas trop en longtemp de l'honneur troll, de peur que la plus innocente question puisse être interprétée comme une insulte mortelle au *katera*.

Ce sont les multiples sens de l'honneur chez les Trolls qui ont façonné nos comportements sociaux. Je m'efforcerai donc de vous exposer les effets de l'honneur sur la vie quotidienne dans le paragraphe intitulé « De la société troll », ci-après.

DE LA SPIRITUALITÉ CHEZ LES TROLLS

De même que pour l'honneur, le mot « spiritualité » est un pis-aller pour exprimer un idéal troll qui ne trouve pas son pendant dans les autres langues. Le mot troll que nous utilisons est *jar'arak*, et il inclut à la fois des éléments de religion, d'art, et de philosophie ; il incarne toutes ces valeurs, mais il va pourtant au delà de chacune d'entre elles. *Jar'arak* est la façon dont les Trolls perçoivent le monde qui les entoure : avec leur esprit, leur cœur, et leur âme.

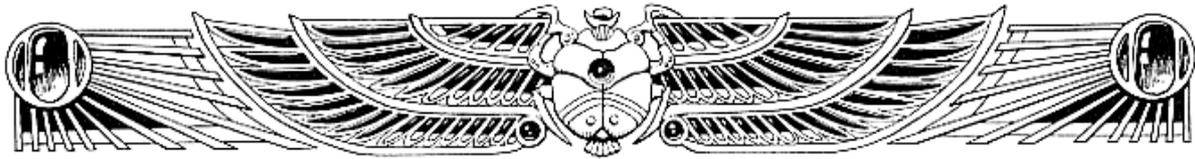
J'ai lancé de multiples discussions sur jar'arak auprès de nombre de mes amis trolls. Je crains hélas de ne jamais en saisir véritablement le concept.

Thom Edrull

Tout comme l'essence même des Trolls, *jar'arak* est un paradoxe. Il implique une activité fébrile, et des efforts actifs et incessants afin d'évoluer, mais également le calme, le contentement et la paix. Grâce à *jar'arak*, les Trolls acquièrent un sentiment de communion avec le monde qui les entoure. Ceci étant, *jar'arak* ne correspond pas du tout à cet état contemplatif où les autres races ressentent cette même communion. *Jar'arak* peut se manifester dans le calme, mais aussi à travers des actions violentes. Un Troll qui tombe en admiration devant la magnificence d'un lever de soleil, et un Troll qui hurle son plaisir sauvage de se trouver au beau milieu d'une bataille, font tous deux l'expérience de *jar'arak*. Tous deux communient avec l'univers, que ce soit au calme ou en pleine action. Ce Troll qui goûte à la paix de *jar'arak* ressent tous les éléments qui régissent la nature ; cette foi profonde et merveilleuse en l'existence, nous l'appelons « le chant de la terre ». Ce Troll, qui découvre *jar'arak* en pleine fureur du combat, ressent lui aussi cette communion, mais davantage avec son corps, son arme, et son adversaire.

Lorsqu'il sont en quête de l'aspect paisible de *jar'arak*, les Trolls observent, et se lient même souvent d'amitié avec les Obsidiens. Nous trouvons leur sérénité des plus apaisantes et émouvantes, car nous pensons que nos frères de pierre sont les incarnations de la paix de *jar'arak*. Ils l'expriment dans chacun de leurs gestes. Si nous prenions modèle sur eux, nous pourrions développer notre propre expérience de cette quiétude.





DES TROLLS ET DES PASSIONS

La plupart des Trolls qui vivent dans les montagnes, mais aussi certains Trolls des plaines, révèrent avant tout les idéaux de Thystonius. Cependant, même les Questeurs de Thystonius les plus dévoués reconnaissent et célèbrent l'existence des autres Passions. De nombreux Trolls révèrent presque autant Jaspree que Thystonius, à cause de son amour pour la nature sauvage, et de l'attention qu'il porte à la terre. Parmi les autres Passions honorées, on trouve Floranuus, Passion de la réjouissance et de la victoire, Lochost, Passion de la liberté et de la rébellion, et Garlen, Passion du foyer et de la guérison. J'ai entendu dire que certains clans des montagnes honorent la Passion folle Raggok, en se focalisant sur le concept de vengeance, mais je ne peux pas personnellement le confirmer. Néanmoins, la plupart des Trolls que je connais (et ils sont nombreux !) considéreraient la vénération de Raggok comme une abomination.

Mais il est préférable d'accueillir avec précaution ces croyances d'individus isolés. La foi en les Passions est une croyance très personnelle, et demander de but en blanc à un Troll quelles sont ses croyances est une intrusion flagrante et insultante dans son intimité. De même, discuter ouvertement de ses propres croyances les plus secrètes à propos des Passions constitue une attaque directe de l'intimité de l'auditoire.

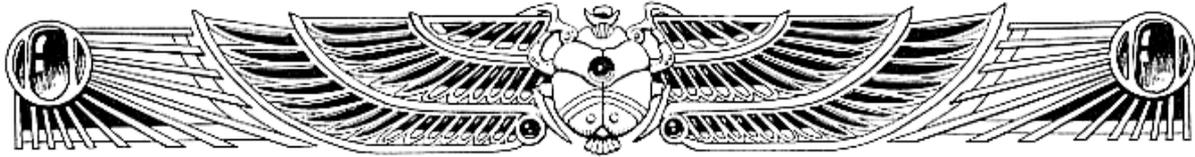
Herse-de-l'Aube parle plus longuement des notions trolls de l'intimité plus loin dans ce document.

Thom Edrull

DE LA SOCIÉTÉ TROLL

Il est difficile de se représenter la société trolle. Tous les Trolls sont farouchement loyaux à leur famille et à leur clan, et ils partent du principe que leur honneur personnel inclut celui de leur famille. Par contre, l'honneur du clan est pour eux un principe à part entière. Au delà de cette généralité, toutefois, notre mode de vie communautaire a toujours été très variable d'un clan à l'autre et d'une motte à l'autre, sans compter que plusieurs siècles de Châtiment ont accentué ces différences. Les forteresses trolls situées aux Pics du Crépuscule, que nous appelons *ga'ar* dans notre langue, avaient tendance à être de moindre taille que les kaers bâtis en plaines par les autres races de Barsaive. Les mottes (*altrua'agoral*) naquirent de l'alliance des clans trolls les plus sages, à cause de la menace imminente de l'arrivée des Horreurs. Même des rivaux séculaires savent reconnaître que c'est dans le nombre que réside la force. Cela dit, certains clans ne purent se résoudre à mettre de côté leurs vieilles rancunes, même au prix de leur propre survie. Ainsi, les alliances entre Trolls ne comptaient que rarement plus de trois clans, les *ga'ar* abritaient donc au mieux que trois clans. En fait, de





nombreux *ga'ar* ne protégeaient qu'un seul clan.

J'ai entendu parler de certains ga'ar qui abritaient également des no'a'g'ral, des autres Donneurs-de-Noms qu'on acceptait librement dans le clan en tant que « Trolls adoptés ». Néanmoins, les Trolls restaient largement majoritaires.

Chag Skat

La plupart des Trolls ne vivent que jusqu'à l'âge de 50 ans environ, une espérance de vie plus brève que celle de tous les autres Donneurs-de-Noms, à l'exception des Orks. En moyenne, les Trolls sont parents à 15 ans, et grands-parents à 30 ans. Les générations trolles sont donc plus courtes que celles de la plupart des autres races. Il est donc logique que le Châtiment ait duré de nombreuses générations supplémentaires pour les Trolls. La durée de l'espérance de vie trolle, couplée à la faible densité de population des *ga'ar*, accrut l'isolation des clans au cours du Châtiment.

Au cours de siècles passés à vivre sous terre, les clans et les mottes développèrent des comportements qui divergeaient de ceux de leurs frères. Depuis, nous sommes sortis des *ga'ar* et des kaers des plaines, mais ces différences ont demeuré, y compris au sein de clans et de villages géographiquement proches. Le contact entre ces différents clans et mottes pourrait les rapprocher, mais le retour de vieilles rancœurs et autres rivalités les empêche d'apprendre les uns des autres. C'est la raison pour laquelle d'importantes différences subsisteront encore pour de nombreuses années.

Il existe une distinction essentielle chez les Trolls, et pourtant les Donneurs-de-Noms ne le savent que très peu : il s'agit de l'énorme différence qu'il existe entre les Trolls des montagnes et ceux des plaines. Ces deux groupes ont des modes de pensée et d'action qui divergent totalement, mais les Donneurs-de-Noms jugent tous les Trolls sur ce qu'ils savent (ou ce qu'ils pensent savoir) à propos des Trolls des montagnes. Afin de rétablir la vérité, je vais m'efforcer d'apporter au lecteur mes connaissances sur ces deux types de sociétés trolles.

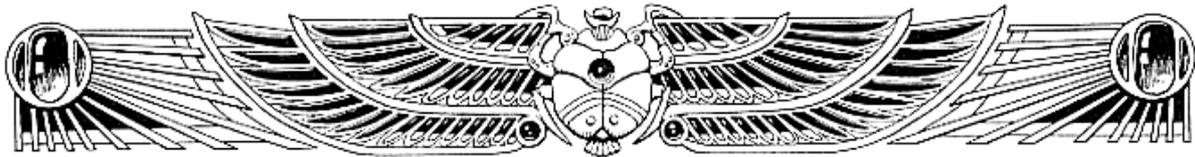
DU COMPORTEMENT DES TROLLS DES MONTAGNES

Ces Trolls construisent leurs villages sur les versants et les sommets des plus hautes montagnes. Les plus célèbres de ces montagnards sont les Pirates du Cristal, mais ces derniers ne sont pas les seuls Trolls à peupler les montagnes, loin s'en faut. Bien que les Pirates du Cristal aient de nombreux traits communs avec leurs frères des montagnes, ils ont également développé quantité de traditions qui leur sont propres.

Mais avant que de parler de ces différences, il est préférable que je présente au lecteur le comportement et les coutumes des Trolls des montagnes dans leur ensemble.

La plupart des clans de Trolls des montagnes vivent selon les valeurs de Thystonius, la Passion du conflit physique et de la valeur. Comme l'on peut s'y attendre au sein de ces sociétés rustres et belliqueuses, il est courant d'y voir des échanges de coups de poing, des combats, et même des duels à mort. L'amour de Thystonius pour le combat, tout particulièrement le combat physique, imprègne pour ainsi dire chaque aspect de la vie d'un Troll des montagnes. Les Trolls se battent pour défendre leur honneur, mais également pour révéler cette Passion dont ils honorent l'exemple. En se précipitant de tout cœur au sein du conflit, les Trolls des montagnes pensent vivre pleinement leur vie ; le risque et les défis sont pour eux la meilleure manière de découvrir ce qu'ils sont véritablement.





La sensation d'un lancer de hache qui atteint sa cible, le bruit des os brisés, voilà les véritables garants de la justice et de la vérité. Nous autres Trolls, nous n'avons pas besoin de solutions ou de vains mots pour exhiber nos différences. Les actes ne mentent pas. Peu importe que les étrangers nous qualifient d'impatients et d'hostiles, de sauvages et de stupides. Ils ne nous comprennent pas. Oui, certains Trolls sont effectivement arrogants et hostiles, mais la plupart d'entre nous combattent pour défendre notre honneur et pour couvrir Thystonius de gloire. Même le plus braillard et le plus va-nu-pieds des clans de Pirates se comporte de la sorte grâce à un ensemble de règles de conduite très strictes édictées par d'honorables Trolls il y a de cela de nombreuses générations.

Belwharg, du clan des Griffes de Pierre

DES DILEMMES DE L'HONNEUR

Les autres races qui accordent une grande importance à l'honneur, comme les T'skrangs, considèrent que l'honneur est une valeur purement personnelle. Pour ces peuples, seul l'individu est à même de juger si un mot ou un acte l'a déshonoré. Quel que soit son jugement, il n'est pas d'autorité supérieure qui puisse le contredire. Chez les T'skrangs, même une insulte manifeste peut donc ne pas toucher sa cible si celle-ci refuse d'y accorder du crédit.

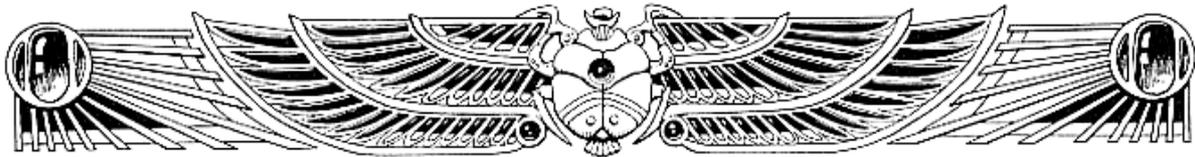
Ce n'est pas le cas chez les Trolls. Bien entendu, un Troll a la faculté de juger de l'honneur et du déshonneur de ses actes, ainsi que des actes des autres qui vont à son encontre, ainsi que de décider si son *katorr*, son *kat'ral* ou son *katera* ont été bafoués. Ceci dit, les liens qu'il existe entre l'honneur de l'individu, celui du clan, et celui de la race toute entière, impliquent que la famille et le clan de ce Troll ont également le devoir de juger de telles affaires d'honneur « individuel ».

Le meilleur moyen d'illustrer ce point est de vous raconter une histoire.

J'ai connu une Trolle du nom de Lan'far, qui exerçait un métier que vous qualifieriez sans doute de sculpteur (chez les Trolls, il n'existe pas « d'artiste de profession ». Je reviendrai plus tard sur ce point).

Un érudit de passage demanda un jour à Lan'far, en toute innocence, la signification d'une sculpture sur laquelle elle travaillait. Pour un Troll, une telle question est un affront au *katorr* pour au moins deux raisons. Tout d'abord, la signification de l'art que crée une personne est un sujet personnel, et l'afficher publiquement est un motif d'humiliation. Ensuite, une question comme celle-ci implique que la sculpture en elle-même est plus importante que l'acte de création, ce qui dévalue le travail du sculpteur (tout ceci, vous l'aurez compris, découle d'un mode de pensée troll). Aussi, Lan'far aurait pu prendre la question de l'érudit comme un affront personnel. De plus, puisque l'érudit n'était ni de son clan, ni même de sa race, elle aurait aussi pu prendre la question comme un affront au *kat'ral* et au *katera*. Cela dit, Lan'far choisit de ne pas s'en offenser. Selon son jugement, l'érudit n'était pas conscient de la transgression mineure qu'il avait commise. Donc, considérer sa question comme un affront impliquerait que le *katorr*, le *ka'tral* et le *katera* de Lan'far





avaient si peu de valeur qu'une offense mineure aurait pu les bafouer. Punir l'érudit pour une question d'ignorance comme s'il avait eu l'intention de l'insulter le déshonorerait en le rendant coupable d'une transgression qu'il n'aurait pas commise. Ce qui déshonorerait également Lan'far. Après tout, quelque part, celui qui déshonore quelqu'un ne se déshonore-t-il pas lui-même ?

Malheureusement, certains membres de la famille de Lan'far assistèrent à l'incident, et ils crurent que la question de l'érudit avait gravement entaché l'honneur personnel de Lan'far. Et dans la mesure où les actions d'un individu rejaillissent sur les membres de sa famille, celle de Lan'far considéra son absence de réaction comme un affront à leur honneur personnel. Ils étaient sûrs que le *katorr* et le *kat'ral* exigeraient de Lan'far de tuer cet érudit pour son impardonnable grossièreté à l'égard de la famille et du clan. Si par malheur l'érudit avait formulé sa question en des termes suffisamment généraux, en demandant par exemple la signification de cette sculpture pour la race troll, la famille de Lan'far aurait alors pu en conclure que l'érudit avait également bafoué le *katera* de Lan'far (et le leur par la même occasion). Sans compter que dans son refus de prendre l'insulte en considération, Lan'far aurait insulté l'honneur de la race toute entière... Il est donc évident qu'il existe différentes notions de l'honneur et du déshonneur chez les Trolls, et ces différences sont parfois lourdes de conséquences.

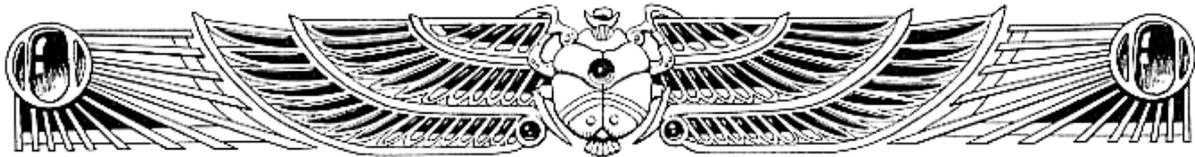
La réaction à ces façons de juger de l'honneur varie d'un clan à l'autre et d'un individu à l'autre. Certains Trolls réagissent parfois comme le fit la famille de Lan'far, en la considérant comme la source de leur déshonneur, et en la défiant aussitôt en un duel à mort. En fait, certains Trolls particulièrement intégristes auraient tout aussi bien pu se passer de duel et se contenter de lui trancher la gorge. D'autres encore auraient pu donner à Lan'far l'opportunité de se racheter en l'avertissant, avec divers degrés de respect et de politesse, qu'ils trouvaient que son comportement nuisait à leur honneur.

Lan'far aurait pu donner suite à un tel discours de différentes manières : si elle n'avait pas compris le véritable sens de la question de l'érudit, il se peut qu'elle n'ait pas réalisé la teneur de l'insulte. Elle aurait donc pu accepter les revendications au déshonneur des membres de sa famille, en les remerciant pour lui avoir fait remarquer l'insulte, puis mettre à mort l'érudit pour laver l'affront. Elle aurait aussi pu interpréter leurs déclarations comme une accusation selon laquelle elle était incapable de distinguer l'honneur du déshonneur. Sous-entendre une telle chose est une grave insulte. Lan'far aurait sans doute répliqué par un bon coup de poing, un duel, ou une même attaque tous azimuts.

Si Lan'far avait été en désaccord avec l'avis des autres, mais qu'elle n'ait pas interprété leurs déclarations comme un affront à son honneur, elle se serait alors trouvée devant un nouveau dilemme. Il lui aurait été impossible de se contenter de hausser les épaules et de les approuver. Donner son assentiment pour une chose en laquelle elle ne croit pas n'aurait fait que porter atteinte à son *katorr*. Dans le même ordre d'idées, les Trolls qui avaient assisté à l'incident n'auraient pas pu approuver sa notion de l'honneur sans une perte de *katorr*. Pour des affaires sans importance, les deux parties se contentent de reconnaître que leurs avis divergent, et l'incident est clos. Cela ne se produit que rarement, bien sûr, car il est peu de Trolls qui considèrent qu'une affaire d'honneur, quelle qu'elle soit, n'a pas d'importance. Dans le cas de Lan'far, les Trolls qui avaient surpris la question de l'érudit seraient sans doute obnubilés par la vengeance et n'auraient d'autre but que sa mise à mort. Lan'far, pour sa part, défendrait probablement son honneur en plaidant la cause de l'érudit, qui à ses yeux n'avait rien à se reprocher.

Lors de tels désaccords, les deux parties présentent leur conflit au chef de clan ou à un Questeur en lequel toutes deux ont confiance, qui agissent alors en médiateurs. C'est à cette





personne de décider de qui est dans son droit. L'autre partie a alors la possibilité de se rétracter publiquement et de présenter des excuses, mais peu de Trolls y consentent volontairement. La partie déclarée « dans son tort » continue en général à croire qu'elle a raison, sans se soucier de l'avis du chef, et ne peut donc changer d'avis sans que son *katorr* n'en pâtisse. Si les Trolls déclarés dans leur tort ne veulent ou ne peuvent se rétracter, ils doivent alors accepter le bannissement.

DU BANNISSEMENT

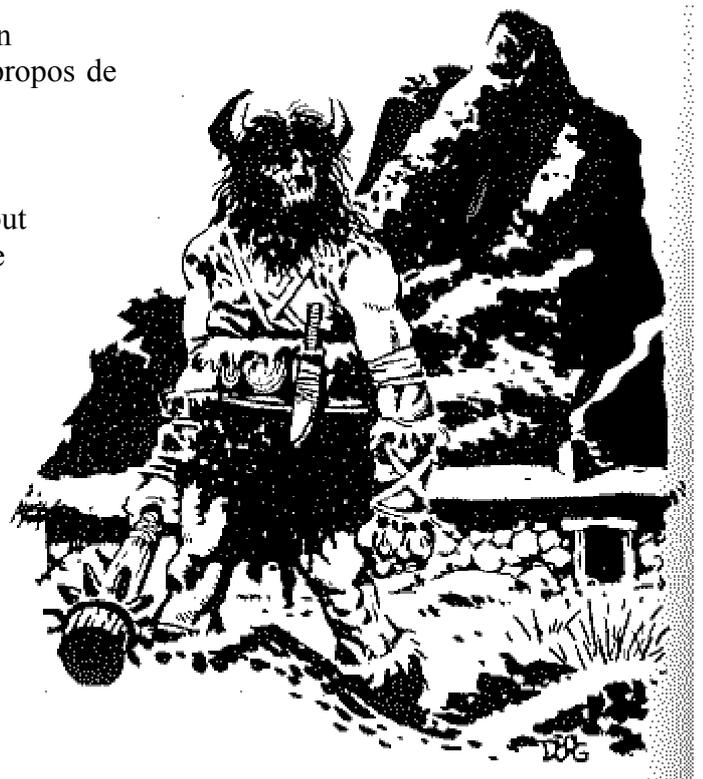
Un Troll en proie au bannissement doit subir un rituel appelé *Era'ka*, la Séparation. La Séparation est une épreuve profondément bouleversante, tant pour celui qui prononce la sentence que pour celui qui en est la victime. Aussi, il n'y a que le chef de clan ou un Questeur local de Thystonius, ainsi bien sûr que le Troll concerné, qui puissent participer au rituel. Aucun chef de clan, aucun banni n'a jamais parlé de ce qui se passe au cours d'*Era'ka*. Excepté les individus concernés, tout ce que les Trolls savent de ce rituel, c'est que l'on coupe les cornes du banni. Et comme les cornes d'un Troll ne repoussent pas, il est marqué à vie. Aucun membre d'un clan des montagnes n'adressera jamais la parole à un banni, un hors-caste ; il ne se trouvera même personne pour reconnaître son existence. Et s'il devait arriver qu'un banni revienne un jour à sa motte, la tradition exige que tout membre de son clan l'exécute à vue.

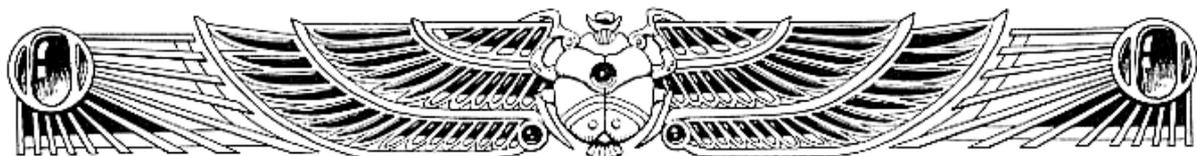
Les différents mots utilisés pour définir un banni reflètent deux points de vue conflictuels à propos de la signification du bannissement chez les Trolls. La plupart d'entre eux utilisent le mot *da'a'ka'uli*, ce qui signifie littéralement « celui qui n'a aucun honneur ». Ceux qui méprisent tout particulièrement les bannis se servent parfois de l'insulte *kava*, ce qui signifie « boue, fange ». Par contre, le banni se nomme toujours *er'ka'a'kul*, ou « celui qui s'est sacrifié au nom de l'honneur ». Et bien que de nombreux membres du clan du banni considèrent le bannissement comme une humiliation, le banni, lui, n'y voit aucun déshonneur.

Je suis un er'ka'a'kul, et je me fiche de savoir si les gens savent ce que c'est. La Séparation m'a permis d'acquérir de l'honneur, pas de la honte. J'ai dit la vérité, mais ils étaient peu à vouloir l'entendre. Et même si ces mots ne m'ont valu que le bannissement de ma famille et de mon clan, je ne peux pas me rétracter, parce que je sais qu'ils étaient porteurs de vérité. Si je renonçais à eux aujourd'hui, j'y perdrais mon honneur. Maintenant, dites-moi : est-ce que ce sont là les actes d'un Troll indigne ?

Jarth'd

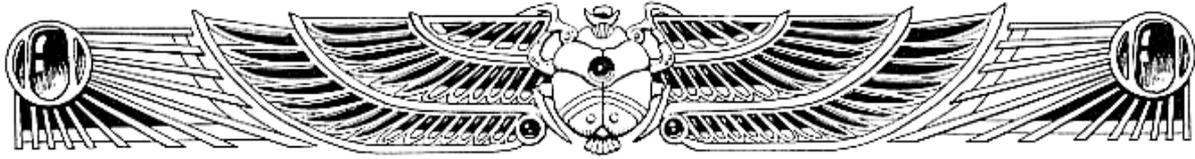
Les Trolls des montagnes pratiquent le rituel de la Séparation depuis des temps anciens, avant même la venue du Châtiment, lorsque les bannis se regroupaient pour former





leurs propres petites communautés, et même leurs clans. Ce qu'il advint de ces Donneurs-de-Noms au cours du Châtiment demeure un mystère.





DES CLANS DES TROLLS DES MONTAGNES

Chacun de ces clans, ou *g'ral*, est formé de plusieurs familles, ou *g'ralnakh*. Les *g'ralnakh* d'un clan se réunissent en villages comme la majorité des autres Donneurs-de-Noms. Nous donnons à nos villages le nom de mottes, ce qui signifie « rencontre », ou « rassemblement ». Au cœur de chaque motte se dresse son noyau, l'*alheim*. Ce bâtiment, que les autres races qualifient souvent de prétoire, est utilisé comme salle de réunion pour tout le village, mais elle est également la résidence du chef du village et de sa famille. Les *alheims* sont beaucoup plus vastes que les autres habitations trolls. Ces maisons contiennent souvent une grande salle commune dotée d'un foyer en son centre et d'un conduit de cheminée au dessus, et une seconde salle qui accueille le chef de clan et sa famille.

Les familles de chaque clan se réunissent au cours d'une motte de clan, ou *trua'g'ral*, qui se tient dans l'*alheim* ou à l'extérieur, sur les versants des montagnes qu'ils occupent. Tout dépend en fait de la saison et des traditions du clan. Certains clans poussent la régularité jusqu'à organiser des *trua'g'ral*s tous les mois. D'autres ne réunissent un *trua'g'ral* que lorsque des circonstances spécifiques exigent la présence et la participation de tous les membres du clan. On appelle un rassemblement de plusieurs clans une motte trolle, ou *altrua'agoral*, littéralement « clan des habitants de la montagne ». De tels événements étaient rares avant le Châtiment, et ils le sont encore plus depuis que nous sommes sortis des *ga'ar*. Une motte trolle est bien plus qu'un simple rassemblement. Les chefs de deux ou de plusieurs clans font serment de loyauté à l'un d'entre eux en leur nom et en celui de leur peuple. Une fois qu'une motte trolle les unit, les clans demeurent alliés, jusqu'au jour où tous les chefs de la motte sont d'accord pour rompre leur allégeance mutuelle. Briser une motte trolle en attaquant les membres d'un clan auquel on est lié est une grave insulte à l'encontre du *katorr*, du *kat'ral* et du *katera*.

Parmi les tribus de Pirates du Cristal qui peuplent les Pics du Crépuscule, nombre d'entre elles sont des mottes trolles, formées peu de temps après la fin du Châtiment.

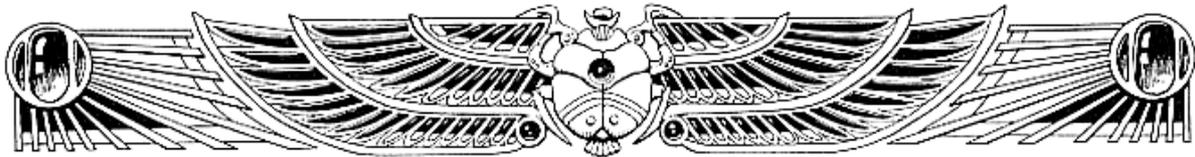
Merrox, Maître de la Salle des Fiches

De nombreux villages expriment leur dévotion à l'idéal de combat de Thystonius en choisissant comme chef l'un de ses Questeurs. Dans d'autres clans, un tel Questeur est parfois le conseiller du chef. Ce rôle consultatif peut aller du poste purement symbolique jusqu'à l'exercice du pouvoir à proprement parler. Mais quelle que soit l'autorité qu'ils attribuent aux Questeurs de Thystonius, tous les clans les révèrent.

La plupart du temps, le chef est le membre le plus puissant du clan, puissance attestée grâce à des tests de prouesse physique et des épreuves de combat. Une fois choisi, le chef peut à tout moment être la cible du Rite du Défi. Tout Troll du clan peut le lui faire subir à tout moment, excepté au cours d'une bataille avec des ennemis extérieurs au clan. Un Troll qui désire prendre la place du chef le défie officiellement en duel en présence d'au moins trois témoins. Après cela, il peut soit l'attaquer immédiatement, soit lui permettre de fixer un lieu et une heure. Le chef est en droit de refuser le défi, mais au prix d'un grave affront à son honneur.

De nos jours, le Rite du Défi n'est rien d'autre qu'une simulation pour de nombreux clans, un écho qui rappelle les rituels du passé. Au cours du Châtiment, lorsque les capacités de commandement d'un chef devinrent plus importantes que son habileté au combat, de





nombreuses mottes de Trolls des montagnes développèrent une tradition de chefs héréditaires. Au sein de ces clans, le Rite du Défi devint une contestation symbolique qui permettait d'exprimer son désaccord sans pour autant perdre la face.

L'adhésion à cet idéal de combat alimente également les guerres quasi-incessantes qui font rage entre les clans trolls des Pics du Crépuscule. Les Trolls préféreraient sans doute faire la guerre aux autres races, que nous appelons *no'a'ul* (à l'exception des Obsidiens, sur lesquels je reviendrai plus tard). A chaque fois que c'est possible, les clans des montagnes combattent ces agresseurs *no'a'ul* qui osent remettre en question la suprématie des Trolls dans ces régions. Ceci dit, lorsqu'il ne se trouve aucun ennemi d'une autre race, lorsque même ces maudits Thérans ne lancent pas d'attaques (enlevant par là même aux Trolls des montagnes la moindre chance de faire preuve de courage face à ces pourritures d'esclavagistes), le Peuple Double ne peut laisser passer une chance de découvrir la quintessence de la vie grâce au combat. En l'absence d'autres ennemis, donc, les Trolls n'ont pas d'autre choix que de se faire la guerre entre eux. La seule autre alternative serait de s'abstenir de faire la guerre... Un affront au *katorr* de Thystonius qu'aucun Troll ne voudrait commettre, même en rêve.

DU COMPORTEMENT SPÉCIFIQUE DES PIRATES DU CRISTAL

Les Pirates du Cristal sont ces clans des montagnes qui lancent des raids aériens contre les Thérans, les villages de Donneurs-de-Noms, et même contre d'autres communautés trolles des Pics du Crépuscule. Des érudits, trolls comme non-trolls, se perdent en conjectures à propos de l'origine de l'expression « Pirates du cristal ». Certains sages affirment que cela provient de cette coutume qu'ont les Pirates à utiliser de gros cristaux à facettes pour décorer les proues de leurs drakkars. Cette soi-disant tradition ne s'appuie cependant que sur un extrait d'un parchemin très ancien, rédigé avant le Châtiment, et qui décrit les « yeux scintillants » d'un drakkar agresseur. Ces yeux dont on parle pourraient tout aussi bien être ceux de l'équipage, ou de son capitaine, ou même n'être rien d'autre qu'une métaphore. En ce qui me concerne, je n'ai jamais vu ou entendu parler d'un drakkar aux yeux de cristal.

D'autres déclarent que l'origine du nom « Pirates du Cristal » remonte aux Guerres de l'Orichalque. Sous la forme de minerai impur, l'orichalque peut ressembler à du cristal, et de nombreux clans avaient l'habitude d'en voler lorsqu'ils le pouvaient.

Je n'ai jamais entendu dire que l'orichalque puisse être impur.

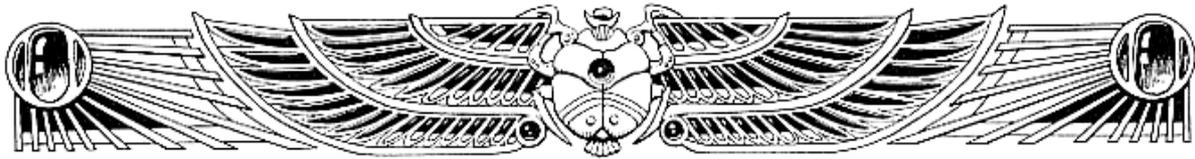
Merrox, Maître de la Salle des Fiches

Pour ma part, je crois que le mot throalique « cristal » est en fait un dérivé du mot troll *kerastol*, qui a le double sens de « berserker » et de « quêteur de vérité ». Cette double signification est particulièrement appropriée : les Trolls des montagnes sont de redoutables guerriers, et les Pirates du Cristal en particulier considèrent que l'idéal du combat de Thystonius incarne la vérité parfaite et universelle.

Bien sûr, il n'existe aucun Troll des montagnes qui se reconnaisse en l'expression throalique « Pirate du Cristal ». Ils se nomment *tro'o'astia*, ce qui peut se traduire littéralement par « grondement du tonnerre », ou « funeste présage ». Pour le confort des lecteurs qui ne seraient pas familiarisés avec la langue trolle, je continuerai à me référer aux Pirates du Cristal par leur nom throalique.

De nombreux villages de Pirates du Cristal sont totalement inaccessibles, si ce n'est par la voie des airs. Ces communautés isolées sont souvent situées parmi les cols les plus



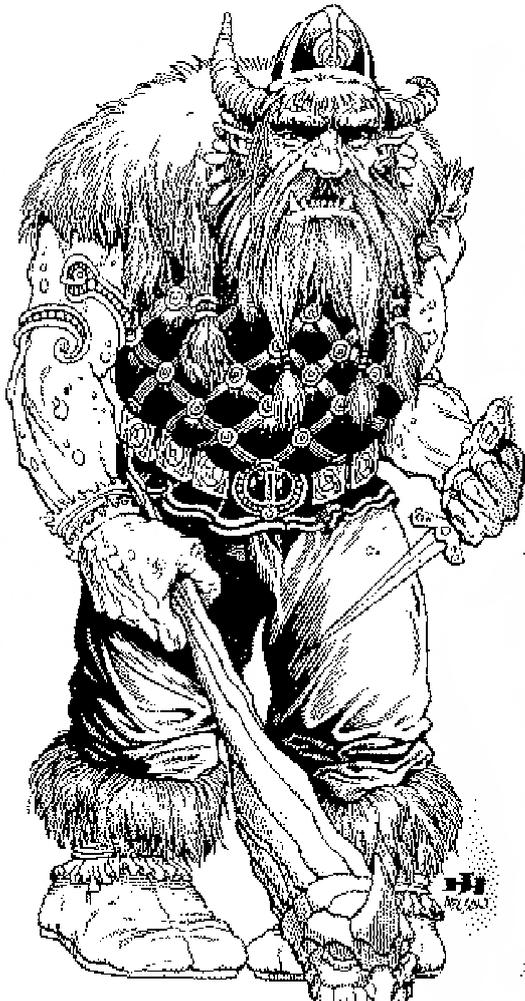


élevés, ou les vallées suspendues, appelées ainsi car elles ont été dévoilées lors du retrait des glaciers. Ces « vallées » disposent de terres arables à peine suffisantes pour y planter des céréales et y faire paître des troupeaux nécessaires à la survie. Certains ne disposent pas des terres suffisantes pour se nourrir, et doivent voler de quoi subvenir à leurs besoins. L'instinct de survie est l'une des raisons pour laquelle les Pirates procèdent au pillage. Une autre raison, tout aussi importante, est l'interprétation que les Pirates ont tiré des idéaux de Thystonius.

Aucun Troll, aucun Donneur-de-Nom, n'est plus proche du cœur de Thystonius que notre clan lorsque, poussé par les vents, il se précipite dans la bataille. Certes, nos frères des montagnes apportent la gloire à la Passion en faisant couler le sang, mais il n'y a que nous pour affronter les vents meurtriers qui battent les pics enneigés, des vents tels qu'ils ont réduits de nombreux drakkars à l'état de bois pour le feu. Et parce que nous affrontons les plus grands dangers, nous devenons plus forts que n'importe quel Troll, et le sang que nous versons apporte encore davantage de gloire à Thystonius.

Yggerg, du clan des Griffes de Pierre

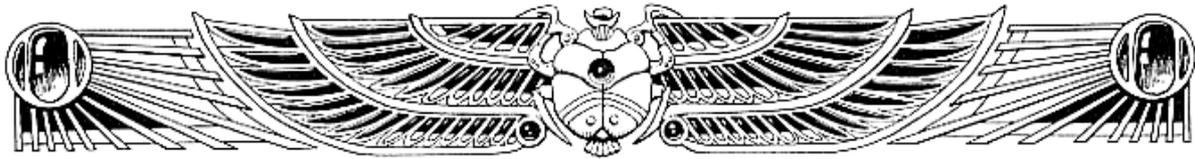
Au cours de la Bataille du Quai des Nuages, Les troupes théranes massacrèrent un nombre incalculable de Pirates du Cristal. Cette bataille s'est déroulée il y a des siècles, et depuis lors, l'honneur racial, clanique et personnel des Pirates leur dicte de faire face aux Théran et à leurs subordonnés chaque fois que c'est possible. Ils sont capable de mettre de côté leurs affrontements pour se jeter dans le moindre combat contre des Théran. Même face



à des forces dix fois supérieures en nombre, ils combattront encore et encore, sans demander ou accorder pitié, jusqu'à ce que l'ennemi soit mort ou en fuite, ou que leur drakkar s'écrase sur les crêtes escarpées d'une montagne. Contre tout autre ennemi, il est possible que les Pirates du Cristal en arrivent à un compromis qui contente leur honneur ; contre les Théran, la seule issue d'une bataille est la mort de l'une des deux parties en présence. Face à des Théran, être incapable de tenir une position, même la plus exposée, constitue un déshonneur pire que la mort. Par ailleurs, tenter quoi que ce soit pour empêcher le clan d'aller combattre un ennemi théran réclame une expiation immédiate et extrême.

Il n'est pas une surprise de constater que la plupart des clans de Pirates du Cristal considèrent leurs drakkars comme une personnification de l'honneur de leur clan. Tacher la coque du navire porte atteinte à l'honneur du clan ; en ajuster le gréement afin de le rendre plus manœuvrable en combat rehausse l'honneur du clan. Parmi ces clans qui considèrent leurs navires de cette manière, subir des dégâts, ou même être la cible une simple insulte verbale, déshonore le clan tout entier. Ainsi, ceux qui croisent pour la première fois la route d'un clan de Pirates du Cristal seraient bien inspirés de ne faire aucun commentaire sur le drakkar du clan, et peu importe que le navire en question ne leur semble pas à ce point digne d'intérêt.





A PROPQS DES CLANS DES ENRACINÉS

On connaît beaucoup moins les clans des Enracinés que les Pirates du Cristal, mais ils sont pourtant beaucoup plus nombreux que les *tro'o'astia*. Tout comme eux, ces clans résident sur les sommets accidentés des montagnes, et vouent leur vie à la pratique des idéaux de Thystonius. Certains possèdent même des navires. Mais contrairement aux Pirates du Cristal, les clans des Enracinés utilisent leurs vaisseaux pour le commerce ou l'exploration, pas pour la guerre. Ils vivent des quelques rares céréales qui survivent à une telle altitude, et de troupeaux de chèvres et de mouflons. Certains vivent de la chasse et de la cueillette.

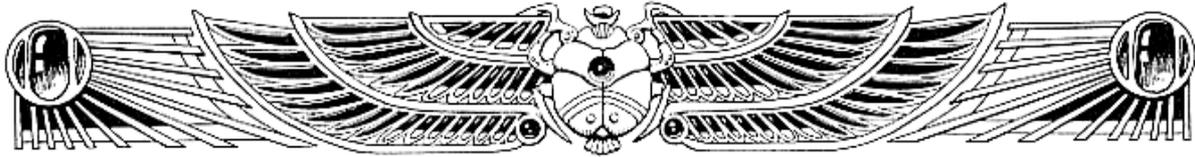
Les clans trolls des Enracinés sont aussi souvent en guerre que les Pirates du Cristal, puisqu'ils sont également persuadés que le combat est le meilleur moyen d'incarner les idéaux de Thystonius. En fait, les clans d'Enracinés s'attaquent même plus souvent entre eux que ne le font les Pirates. Les drakkars des *tro'o'astia* leur permettent de couvrir de plus longues distances en quête d'ennemis dignes de ce nom, mais les clans d'Enracinés ne sont guère capables d'attaquer des ennemis au delà de quelques jours de marche de leur motte. Certains clans d'Enracinés particulièrement hostiles préfèrent souvent s'en prendre à des clans de Pirates du Cristal. Attaquer des ennemis si puissants ne peut que rehausser leur honneur, même si le clan d'Enraciné y abandonne la victoire.

A PROPQS DES TROLLS DES PLAINES

Les Trolls des plaines ont choisi de demeurer loin des montagnes, souvent dans des villages peuplés d'autres Donneurs-de-Noms. Bien que de nombreux Trolls des plaines respectent les traditions et les coutumes que leurs ancêtres des montagnes leur ont enseignés, la plupart ont réinterprété ces mêmes traditions afin de mieux s'accorder avec leurs voisins non-trolls. C'est pour cette raison que la vie des Trolls des plaines ressemble davantage à celle de ceux dont ils ont décidé de partager l'existence.

Par exemple, beaucoup de Trolls des plaines ont adapté le concept troll du « clan » afin d'y inclure les habitants de leur village. Ceux qui vivent en dehors du village ne font pas partie du clan, même s'ils sont du même sang. La plupart des Trolls trouvent cette contradiction plutôt vexante, et c'est la raison pour laquelle ils l'évitent en s'installant généralement aux abords de ces mêmes villages. Les Trolls des plaines ont également adapté les concepts de *katorr*, *kat'ral* et *katerra*, et d'une manière que les Trolls des montagnes trouveraient sans doute incongrue. Le *katera* et le *kat'rall*, en particulier, ont subi de profondes modifications. En tant que membres de villages pluriethniques, les Trolls des plaines se sont habitués aux traditions des autres Donneurs-de-Noms, et ils sont devenus beaucoup plus tolérants que leurs frères des montagnes. Par exemple, si jamais un Nain demande à un artisan troll quelle est la nature de son œuvre, le Troll des plaines n'y verra pas une insulte à son art. Au contraire, il reconnaîtra l'intention du Nain de faire preuve du respect qu'un artisan doit à un autre. Les Trolls des plaines ont tendance à accorder une plus grande importance au *katorr* que leurs frères, mais ils sont également des façons de venger les affronts qui leur sont faits que la plupart des Trolls des montagnes trouveraient des plus choquants. Là où un Troll des montagnes vengerait un affront au *katorr* avec un cri de guerre et une attaque furieuse, un Troll des plaines vengerait sans doute son honneur en battant son adversaire au cours d'une joute verbale publique, ou d'une quelconque autre manière qui exclue la violence.





Extrait d'une histoire racontée au village de Calydon :

« Tu dois savoir quelque chose que nous ignorons, ou alors peut-être que tu plantes des haricots trolls *aux capacités spécifiques* ?.. » plaisanta Selsior alors qu'il regardait Marteau-d'Os s'occuper de ses champs. L'Elfe sourit sans cesser d'agacer son voisin, un Troll bourru qui avait récemment décidé de travailler la terre. Les railleries quotidiennes étaient devenues une source d'amusement pour Selsior, et malgré les avertissements de ses amis, il ne pouvait résister à l'envie de tirer sur la cible facile qu'était Marteau-d'Os.

Le Troll continuait à travailler, sans se soucier de relever les sarcasmes de son nouveau voisin. De fait, la saison était un peu trop avancée pour se mettre à planter des haricots, mais personne ne s'était soucié de le lui dire auparavant, et lui-même n'avait pas pensé à demander conseil autour de lui. Il ne pouvait blâmer personne de sa propre ignorance, mais les mesquineries de l'Elfe commençaient vraiment à l'irriter, un peu comme un stupide caillou au fond de la sandale, qui blesse le pied à chaque pas. Ris autant que tu veux, pensait Marteau-d'Os, mais je vengerai mon *katorr*.

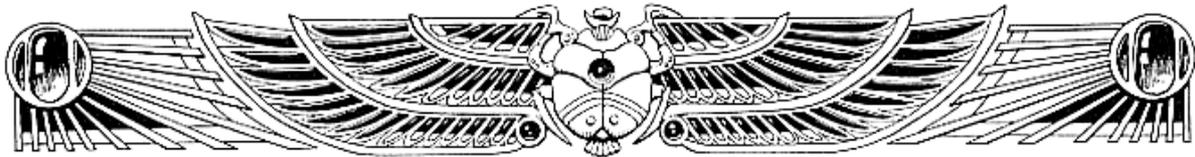
A mesure que passaient les semaines, Marteau-d'Os continuait à s'occuper de travailler silencieusement son champ de haricots. Et chaque jour, Selsior se tenait derrière la barrière de pierres qui délimitait leurs champs, et se divertissait aux dépens de son voisin. Qui pourrait avoir peur de ce Troll, pensait Selsior. Il n'est rien d'autre qu'un gros toutou idiot. Il ne comprend même pas qu'il est insulté !

Le temps de la récolte approchait, et l'amusement de Selsior allait grandissant. Marteau-d'Os continua de garder le silence, mais après avoir labouré son champ, il alla rendre visite à son frère, qui exerçait le métier de fabricant de briques.

Imaginez la surprise de Selsior lorsqu'il se leva un matin de marché, empli d'une satisfaction suffisante toute elfique, pour découvrir que quatre solides murs de briques entouraient sa charrette ! L'Elfe furieux passa la demi-journée qui suivit à tenter de louer une charrette à l'un de ses voisins, mais tous se rendaient au marché, leurs charrettes débordant de leur propres récoltes. Ce jour là, Selsior ne put se rendre au marché, et finit par vendre sa récolte à quelque village voisin pour une poignée de pièces de cuivre. Ainsi, Marteau-d'Os put racheter son honneur. L'Elfe réalisa bien sûr ce qui s'était passé, mais il ne pouvait s'en prendre qu'à lui-même pour avoir ainsi sous-estimé son nouveau voisin. Marteau-d'Os, pour sa part, ne tint pas rigueur de son attitude à Selsior après avoir satisfait les injonctions de son *katorr*. Et un beau jour, l'Elfe et le Troll se lièrent d'amitié.

L'idéal de *jar'arak* demeure important pour les Trolls des plaines, mais il est rare qu'ils cherchent à l'atteindre dans la fureur des batailles. En fait, ils tentent de l'atteindre presque exclusivement par le biais de contemplations paisibles. Les rares opposants auxquels ils font face ne sont pas des Donneurs-de-Noms de chair et de sang : les Trolls des plaines appliquent les idéaux de conflit de Thystonius en luttant contre les mauvaises herbes dont l'invasion menace leurs champs ; contre les terres incultes qui ne concèdent pas facilement de bonnes récoltes ; contre le métal qui refuse de se laisser façonner pour donner des armes ou des outils (dans le cas d'un forgeron). Pour nombre d'entre eux, le simple fait de vivre parmi d'autres Donneurs-de-Noms dans un monde inadapté aux Trolls est à lui seul une gageure suffisante pour satisfaire leur soif de défis. Ils n'éprouvent aucun besoin d'aller provoquer d'hypothétiques ennemis dans les villages voisins pour évaluer leur puissance. Il leur suffit de s'évaluer eux-mêmes face aux coutumes des autres Donneurs-de-Noms avec qui ils ont choisi de vivre.





Mais quelle que soit l'ardeur de leurs tentatives, jamais ils ne parviennent tout à fait à appartenir au petit monde des autres Donneurs-de-Noms. La plupart des autres races adoptent sans poser de question des histoires ancestrales de Pirates du Cristal « primitifs et sauvages », et supposent que tous les Trolls passent leur temps à se battre, à piller et à massacrer. De tels groupes s'attendent à ce que tous les Trolls soient arrogants, impatientes, brutaux et bourrus. Beaucoup choisissent de les craindre ou de les mépriser. Lorsqu'il est le témoin d'un tel comportement, c'est un véritable défi pour un Troll calme et discipliné que de ravalier colère et déception pour ne pas accrédi-ter cette version caricaturée des choses.

La taille d'un Troll, ainsi que son apparence, posent également certains problèmes. Des Humains, des Nains, des T'skrangs, des Elfes, des Orks ou des Sylphelins auraient du mal à oublier que leur voisin troll, aussi paisible soit-il, mesure presque 2,70 mètres, et pèse 250 kilos ! Chaque fois qu'un Troll se baisse pour franchir une porte, qu'il ne peut s'empêcher de pulvériser un tabouret à la taverne locale, ou qu'il brise son bol de soupe dans un geste malheureux comme s'il s'agissait d'une fragile tasse de porcelaine, il ne fait que mettre en avant sa différence. De fait, il rappelle aux autres qu'il est capable de leur rompre les os aussi aisément qu'il casserait une chaise ou un bol de soupe s'il le voulait. Les seuls à n'éprouver aucune appréhension face au gabarit des Trolls sont les Obsidiens. Quant à l'apparence des Trolls, leur peau est très caractéristique grâce à la trolthé-ia, cette formation de matière osseuse dissymétrique sur le haut de leur crâne. Pour de trop nombreux Trolls des plaines, cette dissymétrie des cornes générée par la trolthé-ia est l'élément qui les fait ressembler à des monstres.

Ces obstacles à l'intégration dans la société barsaivienne (ainsi que les préjugés des autres Donneurs-de-Noms) poussent de nombreux Trolls des plaines à se raccrocher aux coutumes des Trolls des montagnes à chaque fois que c'est possible. Prenons l'exemple d'une famille trolle qui a vécu dans un village à la population principalement humaine depuis des dizaines de générations. Cette famille, qui a survécu au Châtiment en s'abritant dans un kaer de facture naine, a sans doute tout oublié des usages qui régissent la vie d'un *tro'o'astia*. Ils ont probablement adopté les rituels de baptêmes humains, et suivent désormais les modes de séduction humains. Mais cette même famille applique sans doute assidûment tous les rituels des Trolls des montagnes qui font encore partie de son patrimoine culturel, afin de conserver son *katorr* et son *kat'ral* face aux préjugés de ces mêmes Humains. C'est pourquoi je me permettrai un conseil au lecteur : ne commettez pas l'erreur de penser qu'un Troll des plaines est incapable de relever un affront fait à son honneur avec toute la férocité d'un Pirate du Cristal. Une plaisanterie de trop qui amènerait un Pirate du Cristal à écraser la carotide du susdit plaisantin, pourrait provoquer un éclat de rire chez un Troll des plaines. Ou bien un duel à mort...

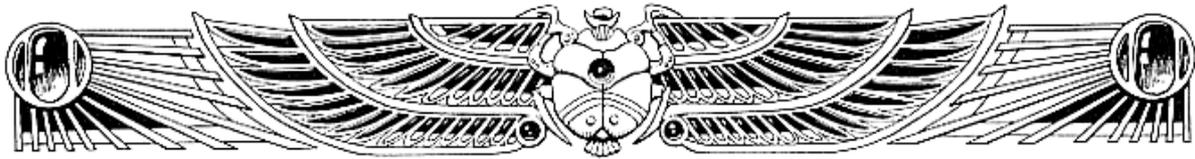
DES GRANDS RITUELS DE L'EXISTENCE

Comme les autres Donneurs-de-Noms, les Trolls commémorent les nombreux moments importants de leur vie grâce à des rituels. Mais là où les Donneurs-de-Noms ont tendance à accomplir leurs rituels de manière publique, la plupart Trolls célèbrent les leurs au sein de leurs demeures, en présence de leurs seuls parents, ou parfois accompagnés de proches amis.

La supposition de Herse-de-l'Aube n'est pas très juste. Les Nains commémorent l'immense majorité de leurs rituels en famille.

Merrox





Dans la mesure où très peu de rituels trolls concernent le clan ou la motte toute entière, la plupart subissent de nombreux changements d'une famille à l'autre, y compris au sein d'un même clan. Certains rituels centrés autour de la maison se modifient de génération en génération, selon le bon vouloir du doyen de la famille. Néanmoins, tous les rituels trolls ont en commun certains éléments, bien qu'ils utilisent des symboliques différentes pour les exprimer. Dans les descriptions suivantes, je me suis inspirée des rituels de ma famille pour apporter des éclaircissements sur ces éléments communs.

DE L'ÉPREUVE DE LA NAISSANCE

Seules les Trolles sont autorisées à assister à la naissance d'un enfant. Là où les autres Donneurs-de-Noms encouragent, voire exigent la présence du père auprès de la mère, les Trolls la leur interdisent. Pour une Trolle, mettre un enfant au monde est l'épreuve la plus terrible qu'elle aura à affronter dans toute son existence. Elle exigera d'elle davantage qu'un combat, davantage qu'une équipée dans un navire aérien, ou que toute autre chose. Pour l'enfant, la naissance est la première épreuve d'une longue série qu'il lui faudra endurer au moment où il est le plus faible. Selon le point de vue troll, la mère et l'enfant doivent survivre seuls à l'épreuve de la naissance, prouvant aux Passions et aux personnes présentes qu'ils ont suffisamment de force intérieure et de détermination pour continuer à vivre. Si le père n'est pas admis lors de la naissance, c'est qu'il lui apparaîtrait impossible de ne pas intervenir si l'accouchement se passait mal. Or, conformément à nos traditions, une telle attitude déshonorerait au plus haut point le père, la mère, et l'enfant. Il est préférable que la mère et l'enfant périssent au cours de l'accouchement que de faire subir une telle honte à soi-même, à la famille, au clan, et à la race toute entière. Pour les mêmes raisons, la famille et les amis de la future mère n'ont pas le droit de l'aider autrement que par des encouragements. Ils l'assistent de par leur présence, mais ne peuvent intervenir pendant l'acte même.

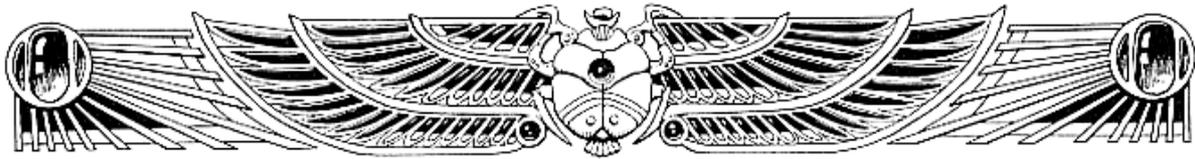
Lorsque les premières douleurs surviennent, la Trolle s'isole de son ou de ses mari(s), dans une pièce à part de la maison familiale, ou dans une pièce de la motte spécialement aménagée pour les naissances. Là, en présence des autres épouses, de ses sœurs, et de ses plus proches amies, elle donne naissance à son enfant. Pendant ce temps, le père est assis devant la porte de la pièce avec les autres maris, ses plus proches amis, et absorbe une boisson à base d'extrait de lichen que nous appelons sauge-dure. Cette boisson amère provoque de très douloureuses crampes d'estomac, symboliques des douleurs de la mère. En buvant de la sauge-dure, le père partage l'épreuve que traverse la mère de la seule manière honorable possible.

- Extrait d'un conte relaté par certains clans des Pics du Crépuscule...

Le clan avait libéré l'Elfe no'a'g'ral de ses obligations vis-à-vis des traditions de la naissance, mais personne ne put empêcher Tarlan Arc-des-Cieux de respecter la tradition lorsque l'une de ses épouses tomba enceinte. Tout en sachant pertinemment qu'il ne survivrait pas à la sauge-dure, Arc-des-Cieux but en compagnie des autres maris de sa femme. Cloué au sol par les crampes, il vécut juste assez longtemps pour croiser le regard de son enfant...

Une fois l'enfant venu au monde, l'une des personnes présentes envoie un signal très discret au père. Le père entre alors par la force dans la pièce, alors que la mère tente symboliquement de lui résister. Le père finit toujours par briser cette résistance, symbolisant





par ce fait que les liens familiaux lui donneront la force de surmonter tous les obstacles. Après avoir achevé les rituels que l'honneur lui impose, l'heureux père peut enfin prendre son enfant dans ses bras. Pendant les deux lunes qui suivent la naissance, le père montre sa gratitude à sa femme pour avoir accompli un tel acte, et devient son serviteur attiré obéissant au moindre de ses caprices.

DES NOMS ET DU BAPTÊME

Les Trolls disposent de trois noms : deux qui leur sont personnels, et le troisième qui identifie leur clan.

Le premier nom d'un Troll, tout comme le nom « de naissance » d'un Humain ou d'un Nain, est plus ou moins unique à cet individu. Souvent, mais pas toujours, ce nom a une signification dans sa langue d'origine. Par exemple, mon propre nom, Vramya, signifie « les premières lueurs du jour qui précèdent l'aube ». Le second nom est, le plus souvent, descriptif, comme « Longs Crocs », ou symbolique, comme « Aube sur la Montagne ». L'attribution du second nom varie d'un clan à l'autre ; pour certains, il indique la famille, ou *g'ralnakh*, à laquelle appartient le Troll. Pour d'autres, il sert de seconde identification personnelle. Deux enfants nés d'un même mariage peuvent avoir en commun ce deuxième nom, comme par exemple mes deux cousins Vrin G'dan et Nobo G'dan. De tels enfants auraient tout aussi bien pu porter des second noms différents, qui décriraient leurs spécificités à chacun, comme par exemple L'lan aux-Yeux-d'Or, et Do'an Chemin-de-Brume.

Le troisième nom, le plus important aux yeux des Trolls et pourtant le moins employé, identifie le clan d'un individu. La plupart des Trolls connaissent les affiliations des autres clans, et n'ont donc pas besoin de donner leur nom de clan, bien que ces fameux noms reviennent souvent dans les vantardises. Lorsqu'ils s'adressent à d'autres races, un Troll omettra souvent le nom de son clan, que ce soit pour troubler son interlocuteur, ou parce qu'il pense que les autres races ne méritent pas l'honneur de connaître le clan, excepté dans des circonstances spécifiques. Lorsqu'un Troll donne son identité intégrale à un pair, il donne le nom de son clan en premier, comme ceci : « Je suis Os-de-Granit Lan'far Défenses-d'Or ». S'il daigne mentionner son clan à un membre d'une autre race, il le placera en dernier, comme cela : « Je suis Lan'far Défenses-d'Or, du clan Os-de-Granit ».

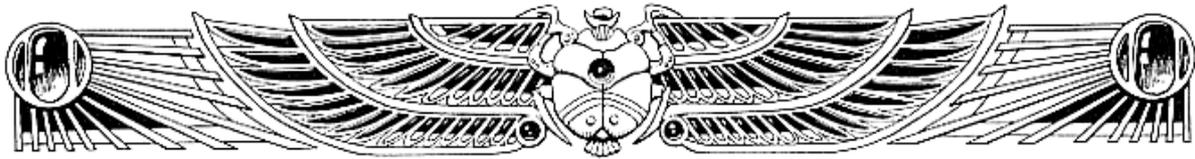
DES RITUELS DU BAPTÊME

Les rituels trolls du baptême sont des événements extrêmement personnels, et les participants ne daigneront pas en parler volontairement. Je ne vous parlerai donc pas des rituels qui se sont déroulés dans ma propre famille, même indirectement, sous peine de grave offense à mon *kat'ral* et à mon *katera*. Je m'en excuse auprès du lecteur, et me contenterai d'aborder les éléments communs à tous les rituels de baptême.

Les Trolls adoptent en général au cours de leur vie deux noms qui leur sont personnels : le premier est leur nom d'enfant, le second celui qui leur est donné lors du rituel de la majorité. Vramya traite en détails ce point plus avant dans le texte.

Thom Edrull





Lors de la pleine lune qui suit la naissance de l'enfant, les parents se réunissent avec leurs époux et épouses respectifs, dans la maison familiale ou dans celle de la motte (qui est toujours libérée pour un tel événement). Selon le clan et/ou la famille, il se peut qu'un Questeur de Thystonius soit également invité à y prendre part. Lorsque le soleil commence à disparaître à l'horizon, ou derrière les chaînes de montagnes, un membre de la famille se place devant la porte du bâtiment et y monte la garde, équipé d'une hache et d'un cor. Lorsque le soleil disparaît complètement, le garde lève son cor et souffle. Ce son mélancolique envahit le village et se répercute sur les flancs des montagnes avoisinantes. Le son de ce cor annonce le début du rituel de Baptême, appelé *g'tarr* (« la Continuation »).

Les autres races de Donneurs-de-Noms devraient savoir qu'essayer de questionner un Troll à propos de la Continuation est une insulte mortelle aux trois types d'honneur. La Continuation est à ce point personnelle que les détails de ce rituel plus que tout autre présentent d'énormes différences suivant la famille et le clan. Le tabou de la discussion à propos du *g'darr* vaut également pour les trolls, ce qui implique que les membres d'une famille ne savent rien du rituel de baptême d'une autre famille. Il n'y a que les membres d'une même famille qui puissent discuter librement du *g'darr*, afin que soient préservées les traditions familiales de l'accomplissement du rituel.

La Continuation accorde au nouveau-né ses deux noms personnels. Avant cela, le bébé n'est appelé que par le nom de son clan. Un jeune Troll porte les deux noms qui lui ont été attribués au cours de la Continuation jusqu'à la majorité, puis il choisit les deux noms qu'il portera en tant qu'adulte.

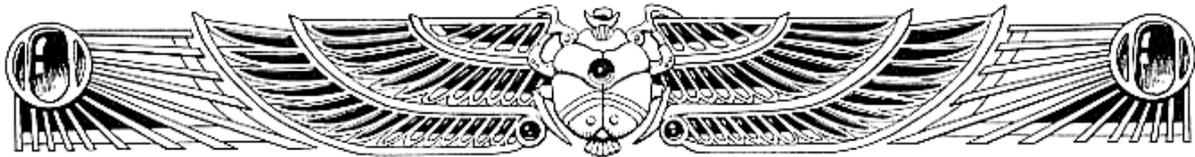
Suite à un important déshonneur personnel, il arrive qu'un Troll abandonne ses noms, et demande que sa famille accomplisse un nouveau *g'darr* pour lui. Il adopte alors deux nouveaux noms, et devient symboliquement un nouvel individu, purifié de tout déshonneur. Mais dans la mesure où un changement de nom implique la perte de nombreuses capacités et

Disciplines acquises au cours de l'âge adulte, un Troll n'entreprendra jamais un second *g'darr* à la légère. Je ne connais qu'un seul cas où un Troll a dû accomplir un troisième *g'darr*. Dans la plupart des cas, un Troll qui a déjà changé de nom, et qui subit de nouveau une insurmontable perte de *katorr*, ne peut effacer la souillure de lui-même, de son clan et de sa race qu'en mourant au combat face à l'ennemi le plus puissant et le plus impressionnant possible (le plus souvent, une Horreur). Dans d'autres cas, un Troll déshonoré peut refuser un second ou un troisième *g'darr*, et devient dans ce cas un Banni.

DU PASSAGE ET DE SES RITES

Le Passage marque la transformation d'un Troll de l'état d'enfant à celui d'adulte. La plupart des clans placent le Passage au onzième anniversaire de la Continuation d'un Troll, très peu de temps avant qu'il atteigne sa taille adulte. Le futur adulte, appelé *ro'ona* (« le candidat ») choisit avec sa famille un rite de Passage convenable. Une fois achevé l'accomplissement du rite, il devient un véritable adulte, et un membre de son clan à part entière.





Comme pour la plupart des rituels, la nature exacte du rite de Passage n'est jamais la même. Il peut s'agir d'une quête dangereuse et cruelle, comme c'est le cas pour certains Pirates du Cristal : ils envoient le *ro'ona* accomplir un raid sur le village voisin, et revenir avec un objet de valeur très prisé par le chef du village en question. Il peut aussi s'agir d'une épreuve des plus personnelle et introspective (j'ai pour ma part passé quatre jours et quatre nuits, seule, au fond d'une caverne nichée dans les montagnes, à méditer sur les responsabilités de l'âge adulte). Tout rite de passage doit, d'une manière ou d'une autre, comporter une épreuve de force (qu'elle soit de corps ou d'esprit), mais sa nature exacte ne peut être établie par le chef ou par le clan. C'est à la famille et au *ro'ona* qu'il incombe de choisir le rituel que le jeune Troll devra accomplir. Lorsqu'il se met en route pour accomplir son rituel, la famille lui tourne symboliquement le dos, déclarant à l'assemblée que leur enfant est mort. Entre le moment où la famille choisit la nature du rite, et le retour du *ro'ona* victorieux, personne ne prononce son nom personnel. Si l'on doit parler de lui, c'est en utilisant son nom de clan, comme s'il était nouveau-né et n'avait pas encore de nom.

Lors de son retour, le *ro'ona* s'isole avec sa famille pour une cérémonie privée similaire au *g'darr*. Ce rituel porte le nom de *tarr'a'on*, ou Revendication, ce qui signifie que grâce à son nom, le jeune adulte va désormais activement revendiquer son nouveau statut. Comme pour le *g'darr*, un garde demeure à la porte du bâtiment, et souffle dans un cor pour annoncer le coucher du soleil. Lorsque la dernière note meurt dans le crépuscule, le *ro'ona* déclare les nouveaux noms personnels qu'il a choisis. Par cet acte, il revendique le passage à l'âge adulte.

En se choisissant de nouveaux noms, le jeune adulte endosse symboliquement de nouvelles responsabilités. Les parents n'ont aucun droit de regard sur les noms du *ro'ona* ; d'ailleurs, le jeune adulte rejette souvent l'enfance en laissant derrière lui les noms que ses parents lui avaient attribué. Le plus gros compliment qu'un jeune adulte puisse néanmoins faire à ses parents est de conserver les noms qu'ils lui ont donné onze ans auparavant.

En agissant ainsi, le jeune adulte reconnaît que ses parents l'ont élevé dans de bonnes conditions, et dans l'honneur. Lorsqu'un *ro'ona* conserve ses noms d'enfant une fois atteint l'âge adulte, il conserve toute Discipline acquise au cours de son enfance. S'il change de noms, cette expérience est perdue.

A la fin du *tarr'a'on*, le clan tout entier accueille le nouvel adulte au cours d'une fête mouvementée qui se prolonge jusque tard dans la nuit.

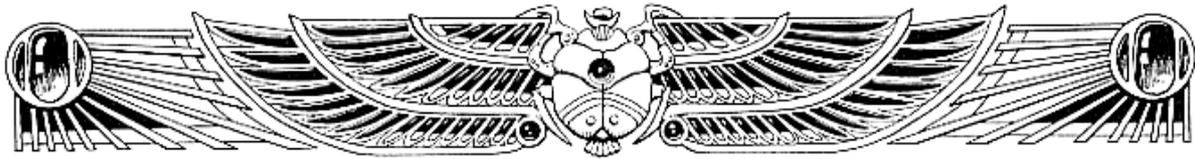
DES TRADITIONS DU MARIAGE

Les traditions de mariage les plus insolites et les plus spécifiques de mon peuple se retrouvent chez les Trolls des montagnes. Les Trolls des plaines ont trop souvent tendance à adopter les coutumes des gens auprès de qui ils vivent pour pratiquer des rites notables. Contrairement à plupart des autres races, les Trolls n'ont que très rarement une seule partenaire. Le plus souvent, un mariage implique au contraire plusieurs membres. Une femme peut avoir deux, ou même plusieurs maris, de même que plusieurs hommes et femmes peuvent être liés par un même lien de mariage.

DE L'ÉVOLUTION DES LIENS DU MARIAGE

Certaines légendes trolles racontent qu'il y a des siècles, bien avant l'avènement du Châtiment et des Guerres d'Orichalque, la plupart des Trolls pratiquaient le mariage à la manière des autres Donneurs-de-Noms : l'homme et la femme formaient un ménage, élevaient





des enfants, et transmettaient de cette manière leur nom de famille et leur héritage de génération en génération.

Mais lors des Guerres d'Orichalque, de nombreux clans et familles trolls virent leurs noms si glorieux disparaître brutalement. Trop souvent, le père et le fils mouraient au cours d'une même bataille, anéantissant la lignée à jamais. Afin de s'assurer que la famille ait une chance d'endurer ces années de guerre, deux, parfois même trois familles d'un même clan se regroupaient pour n'en former plus qu'une, accroissant par là même leur nombre et leurs chances de survie. Ces regroupements furent appelés « chaînes de mariages ». Et puisque c'était les hommes, beaucoup plus souvent que les femmes, qui mouraient au combat, ce furent tout naturellement les femmes qui en obtinrent la charge. Les femmes d'une même chaîne de mariage choisirent de nouveaux membres, maris comme femmes, lorsque c'était nécessaire.

En l'espace de quelques années, cette coutume des chaînes de mariage s'étendit à la plupart des mottes et des clans trolls. Même après la fin des Guerres d'Orichalque, la tradition se prolongea. Les membres actuels des familles concernées n'avaient jamais connu d'autres pratiques, et ces mariages avaient sauvé des lignées familiales qui auraient pu ne pas y survivre. Au fil des siècles, la coutume des chaînes de mariage est devenue partie prenante de la société et de la culture trolls.

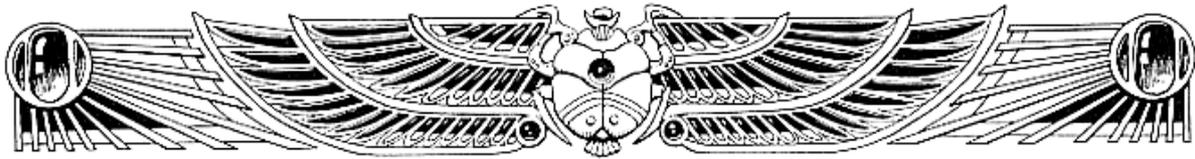
L'avantage le plus important d'une chaîne de mariage est qu'elle est virtuellement immortelle. Même au cœur de la catastrophe la plus absolue, les membres d'une chaîne de mariage pourront subsister tant que de nouveaux membres viendront l'agrandir. Lorsqu'une co-épouse en vient à décéder, les autres membres de la famille adoptent le deuil pendant une période donnée, puis invitent une nouvelle épouse à prendre la place laissée vacante. De cette manière, la famille se donne les moyens d'élever et de protéger des générations d'enfants et de petits-enfants. La chaîne de mariage est également un bienfait aux yeux de ces Trolls qui désirent que leurs richesses restent dans le giron familial. Je connais les membres de certaines chaînes de mariage qui peuvent se targuer sans besoin de preuve d'avoir une lignée familiale qui remonte à plus d'un millénaire !

L'agrandissement des chaînes de mariage se déroule le plus simplement du monde : l'une, ou même la totalité des co-femmes approchent l'homme ou la femme convoité(e), et lui offrent l'opportunité de se marier. Pour la plupart des chaînes de mariage, toutes les co-femmes doivent avaliser la présence parmi elles d'une nouvelle co-épouse. Les hommes n'ont par contre pas leur mot à dire. Si jamais un co-mari s'oppose avec suffisamment de véhémence à la présence d'un nouveau membre dans la famille, il a alors la possibilité de se séparer de la chaîne de mariage, prononçant par là même son propre divorce. Les enfants, pour leur part, demeurent alors auprès de la famille jusqu'à l'âge du Passage, âge où, le plus souvent, ils quittent le giron familial pour suivre leur propre voie.

DES USAGES DE LA SÉDUCTION

C'est toujours les co-femmes qui approchent les futurs co-maris potentiels, et leur font la proposition de mariage. Pour la plupart des chaînes de mariage, les co-maris n'ont rien à y redire, mais il arrive souvent qu'ils demandent à leurs co-femmes d'aborder une femme que tel ou tel co-mari trouve désirable. La plupart des Trolls préfèrent présenter leur désir sous forme de requête plutôt que d'exigence, et reconnaissent aux femmes le droit de regard et de décision pour le mariage, puisque la mise en place et la préservation de la cellule familiale est l'une de leurs responsabilités primordiales. Curieusement, malgré cette perspective matriarcale, ce sont toujours les femmes qui prennent l'initiative de la séduction, et qui





proposent le mariage, y compris dans les clans qui n'observent pas les mêmes usages liés au mariage.

Il existe une infinité de rituels de séduction ; si ces derniers ne sont jamais aussi complexes et élégants qu'à la cour elfique, il arrive parfois que leur sérénité et leur subtilité remette en question les idées préconçues qu'ont les gens à propos de Trolls. Une Trolle peut par exemple faire la cour à l'un de ses pairs en lui cuisinant ses plats favoris, en lui confectionnant un vêtement avec un soin tout particulier, ou en inventant et en contant des épopées héroïques dont il est le personnage principal. Le conte est un mode de séduction très populaire, dans la mesure où le conteur ne se réfère au véritable héros de l'histoire que de manière indirecte. Il appartient au Troll courtisé de deviner, grâce à des indices dissimulés dans l'histoire, s'il est ou non le héros mentionné. S'il échoue, et que la femme se rend compte qu'après tout, son choix n'est peut-être pas le meilleur, elle peut alors revenir sur sa décision de lui faire la cour, sans pour autant déshonorer l'une ou l'autre des deux parties. De même, si l'homme qu'elle courtise ne désire pas accepter son amour, il peut alors délibérément ne pas se reconnaître dans le héros de l'histoire, et ainsi gentiment décliner l'offre de la conteuse, sans pour autant lui faire honte.

Bien sûr, de nombreux Trolls préfèrent certaines versions plus « viriles » de la séduction. Pour certains, la façon la plus agréable de faire la cour consiste à se vanter avec tant d'ardeur et d'énergie qu'un observateur extérieur aura bien du mal à distinguer une cour passionnée d'une vendetta personnelle sur le point d'éclater.

DE L'ACCEPTATION DE LA MORT CHEZ LES TROLLS

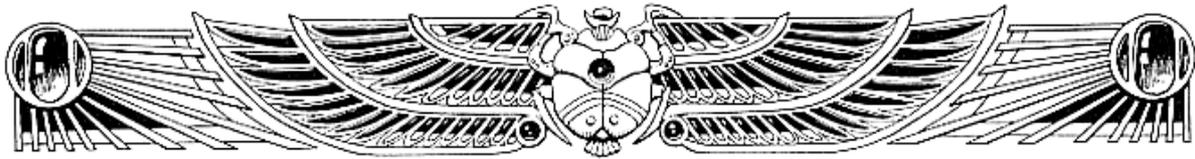
La plupart des autres races considèrent que la mort est un événement triste, voire tragique. Peu de Trolls la perçoivent ainsi. Un Troll considère la mort de vieillesse, ou la mort au combat, comme la fin adéquate d'une vie bien remplie. La mort est semblable au repos du guerrier, c'est la juste récompense d'un rude et honnête labeur, la conclusion de la grande histoire de la vie, mais certainement pas une chose à redouter. On ne peut l'éviter comme on éviterait l'attaque d'un adversaire ; la mort est le lot de tous. Pour que la vie et la mort prennent tout leur sens, il nous faut les accepter toutes deux. Il nous faut vivre tout au long des années que les destin nous attribue, en en retirant la moindre once d'expérience et d'épreuve, de joie et d'apprentissage. Mon peuple a un diction qui résume tout à fait ce sentiment : « *De'abor abora* », c'est-à-dire « C'est notre vie, alors laisse-nous vivre ».

Cette philosophie est similaire à l'idéal ork qui consiste à étreindre la vie de toutes ses forces. Le lecteur intéressé pourra, s'il le désire, prendre connaissance du volume des Peuples de Barsaive dédié aux Orks.

Thom Edrull

Une croyance trolle commune veut que lorsque l'esprit s'en est allé, le corps n'est plus qu'une coquille vide. Il perd alors sa nature de réceptacle de l'âme du défunt, tout comme ma tunique devient aussi anonyme que n'importe quelle autre à partir du moment où je m'en sépare. C'est la raison pour laquelle les Trolls n'accomplissent pas de rituels mortuaires élaborés, ou de veillées funéraires. Ceux qui pleurent les défunts le font au fond de leur cœur, et ce n'est pas la mort en elle-même qui provoque leur chagrin, mais le fait que le défunt leur manquera. De nombreux clans trolls ont l'habitude de brûler leurs morts, mais il s'agit davantage d'une mesure d'hygiène que d'un réel rituel religieux. On dit que les âmes des défunts rejoignent la roche de la montagne, s'insinuant au fil des millénaires jusqu'au cœur du





monde, où elles résident à jamais. Les Trolls sont persuadés que les âmes des Obsidiens, nos *ago'al*, ou « frères de pierre », suivent le même chemin. Les esprits des Trolls peuvent ainsi accéder à la paix et à la contemplation des Obsidiens pour l'éternité. Peu de Trolls pensent que les âmes d'autres races de Donneurs-de-Noms, comme les Nains ou les Elfes, suivent le même chemin jusqu'au cœur de la terre. En fait, peu de Trolls s'intéressent au devenir des âmes des autres races après la mort.

Le seul véritable acte de commémoration tangible pour les Trolls, c'est l'héritage. Les legs familiaux, le plus souvent des armes, mais également d'autres objets, se transmettent ainsi de génération en génération, et gagnent en signification et en valeur avec les années. Sachant que la mort au combat peut se produire à tout moment, la plupart des Trolls transmettent leurs biens peu de temps après leur majorité, et modifient les termes de l'héritage lorsqu'ils entrent en possession de nouveaux objets, ou lorsque le bénéficiaire meurt, etc.

Nos vies sont tellement éphémères et fugaces qu'un héritage en représente la seule référence permanente. C'est pourquoi perdre l'objet d'un héritage, ou le donner, est l'un des plus grands déshonneurs qu'un Troll puisse commettre. Faire cadeau d'un tel legs est tout particulièrement source de honte, puisque cela suggère que le Troll n'accorde aucune importance à celui qui le lui a transmis, ou à l'honneur qui lui a été fait. Refuser un héritage est également n'est pas moins déshonorant. Une légende troll raconte ainsi l'histoire d'une hache offerte en héritage, une hache tueuse d'Horreurs. Tous les héritiers de cette hache recevaient l'honneur de parcourir la province en quête d'une Horreur, et de la tuer à coups de hache. Néanmoins, l'honneur acquis ici provient de la volonté d'accomplir la destinée de la hache, et pas nécessairement du succès de la recherche de l'Horreur.

DIVERS ASPECTS DE LA CULTURE TROLLE

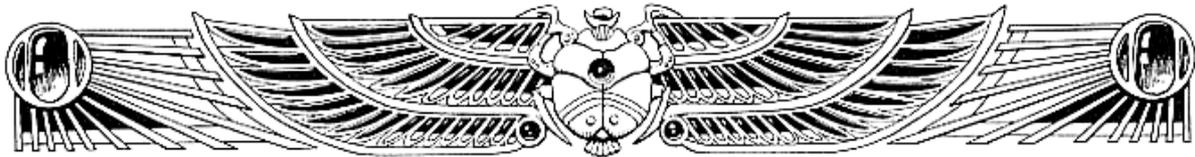
De nombreux aspects de la culture troll diffèrent de façon fascinante des cultures des autres races. D'une certaine façon, l'héritage culturel du peuple troll influence chaque individu, jusqu'aux Trolls des plaines qui ont perdu presque toutes leurs traditions ancestrales issues de la culture des Trolls des montagnes. Nos légendes et nos héros, notre art, ainsi que notre artisanat, sont les symboles les plus justes de notre race, et sont tous liés au cœur même de l'existence des Trolls : l'honneur.

DES LÉGENDES ET DES HÉROS

L'honneur de la race troll et des différents clans est inscrit dans les légendes et les mythes. Plus que tout autre race, à l'exception peut-être des Nains, les Trolls prennent les légendes très au sérieux. Dans toute motte troll, motte de clan, ou réunion de famille, ces contes, qui nous sont tous familiers, jouent un rôle vital. Pour un Troll, une vieille légende représente davantage qu'une histoire. Elle fait partie de lui, elle lui est connue comme s'il s'était trouvé là au moment des événements, et toute l'histoire lui semble presque remonter à quelques heures, et non à des siècles. Ce qui s'est passé pour nos ancêtres s'est passé pour nous aussi. Nos légendes rappellent ainsi à tous les gens présents le *katera*, mais aussi tous les grands événements qui ont façonné l'histoire de notre race. Nos légendes nous apprennent la signification profonde de la nature troll.

L'une des légendes qui revient le plus souvent lors de nos veillées est la genèse de notre race, qui nous parle de notre place au sein de ce monde que nous aimons. Je la livre ici à





l'usage du lecteur potentiellement intéressé par les notions qu'elle renferme : la vision que les Trolls ont d'eux-mêmes, mais aussi des autres races.

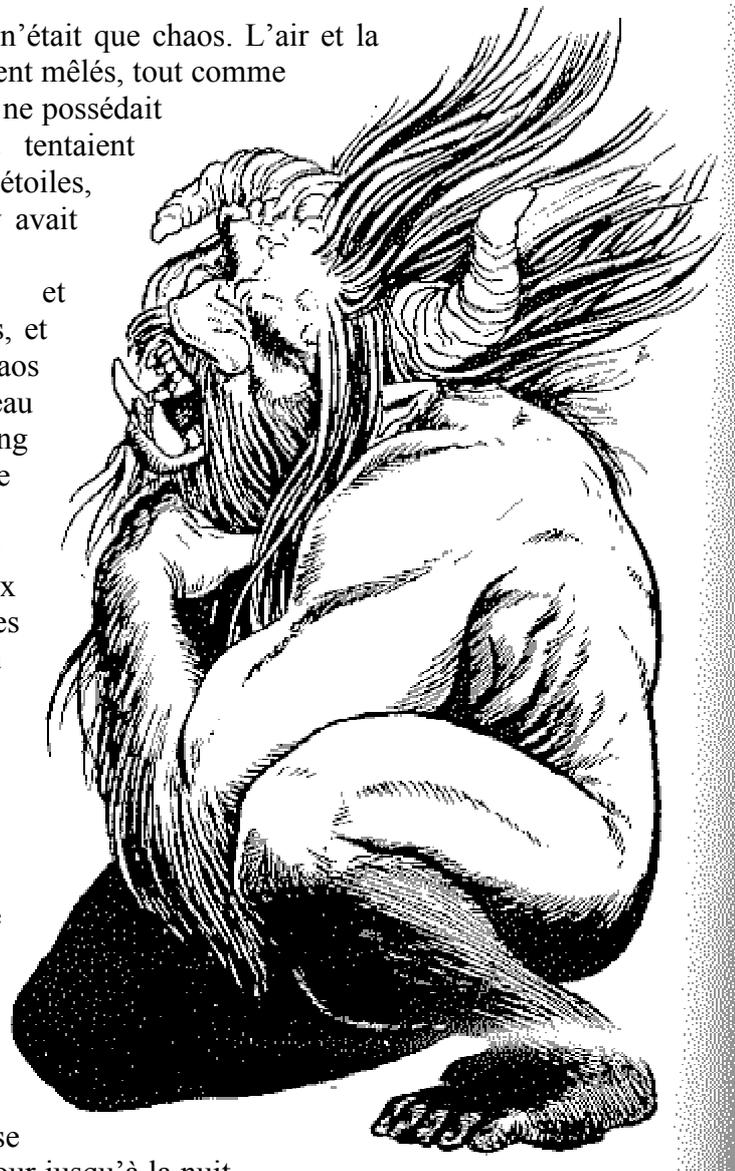
NOTRE GENÈSE

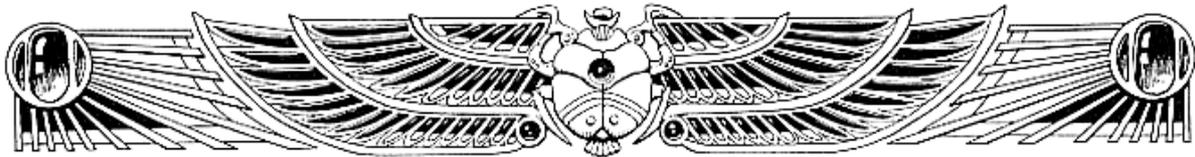
Avant le commencement des temps, tout n'était que chaos. L'air et la terre, le feu et l'eau, les ténèbres et la lumière étaient mêlés, tout comme le sang de nombreux clans. Aucune de ces entités ne possédait d'esprit individuel, et toutes étaient liées et tentaient mutuellement de se dévorer. Le soleil, la lune, les étoiles, toutes ces choses n'existaient pas encore. Il n'y avait que le chaos, et Griahek'kan.

Griahek'kan était l'Esprit Universel, et renfermait donc toutes choses. Elle était le chaos, et Elle était aussi toutes ces choses que le chaos engendrait. Et Elle donna forme au chaos, et Sa peau devint terre, et Son cœur devint pierre, et Son sang devint eau, et Son souffle devint air, et la lumière de Ses yeux devint feu. Son œil droit devint Soleil, et Son œil gauche devint Lune. Mais le Soleil et la Lune se jalouaient, car tous deux Trollsvoulaient étendre leur domination sur les cieux. Et ils se défièrent, et se lancèrent dans la lutte. Et lorsque leur sang à tous les deux éclaboussa les cieux, les étoiles naquirent. Alors Griahek'kan châtia le Soleil et la Lune, en clamant : « Puisque vous êtes incapables de vivre comme frère et sœur, vous serez à jamais séparés. » Et Elle fit du Soleil le Seigneur du Jour, et de la Lune la Dame de la nuit. Cette séparation les attrista, et leur arracha des larmes. Alors tous deux jurèrent d'être un jour à nouveau réunis. Mais Griahek'kan avait proclamé le Verbe, et le Verbe se fit Vérité.

Une vérité qu'elle ne trahirait pas. C'est la raison pour laquelle, jusqu'à ce jour, le Soleil et la Lune se pourchassent sans relâche à travers les cieux, du jour jusqu'à la nuit, et de la nuit jusqu'au jour. Tous deux rêvent de se rencontrer et de s'étreindre, mais tous deux en sont incapables.

Désormais, Griahek'kan aimait Sa création, mais elle s'attristait de ne pas avoir de véritables enfants. Les oiseaux et les bêtes ne pouvaient Lui parler, et ne pouvaient lui rendre l'amour qu'Elle leur prodiguait. Alors Griahek'kan soupira, et son souffle prit la forme de nuages de vapeur. Et de ces nuages de vapeur naquirent les ailés, les Sylphelins qui se laissent porter par le souffle du monde. En les découvrant, Griahek'kan fut transportée de joie, et elle tenta de leur parler. Mais ils ne pouvaient ni L'entendre ni Lui répondre, pas plus que le vent n'est capable d'entendre. Et Griahek'kan versa des larmes, car elle n'avait pas de véritables enfants.





Ses larmes se changèrent en une pluie fine qui fit jaillir des brins d'herbe des profondeurs de la terre. Et l'herbe était chargée de graines, et à l'endroit précis où les enveloppes de ces graines touchèrent le sol, naquirent les Elfes. Alors Griahek'kan tenta de leur parler, mais tout ce qu'ils étaient capables d'entendre était les murmures de l'herbe et le vent dans les feuilles. Et l'Esprit Universel versa davantage de larmes, car elle n'avait pas de véritables enfants.

Ses larmes s'immiscèrent profondément dans la terre, et ces larmes remontèrent à la surface sous la forme d'Humains. Ses larmes s'écrasèrent sur la roche nue, comme un marteau frappe une enclume, et là où Ses larmes s'étaient écrasées naquirent les Nains. Et Griahek'kan tenta de leur parler, et l'espace d'un instant, ils s'arrêtèrent pour écouter cette voix. Mais le sifflement du vent les empêcha d'en entendre davantage, et ils cessèrent d'écouter Sa voix. Griahek'kan n'avait toujours pas de véritables enfants.

Son chagrin enfla, gronda, et devint une tempête, les vents puissants qu'elle engendrait arrachaient aux fleuves d'énormes vagues écumantes. Et des vagues en furie naquirent les T'skrangs, les enfants de la rivière, et les T'skrangs se moquèrent de Griahek'kan parce qu'ils étaient incapables de distinguer Sa voix de la musique des flots déchaînés. Griahek'kan cria alors sa souffrance, et son cri devint une véritable tourbillon. Et à l'endroit où les bourrasques de vent rencontrèrent le sol, naquirent les Orks. Et les Orks ne tinrent pas compte des appels de leur Mère, et s'éparpillèrent tout autour du tourbillon et le chevauchèrent jusqu'au delà de l'horizon. C'est la raison pour laquelle, jusqu'à ce jour, les Orks savent dompter ces bêtes de la toundra que de nombreux Donneurs-de-Noms redoutent. Mais encore une fois, Griahek'kan n'avait pas de véritables enfants.

Six fois Griahek'kan avait enfanté, six fois Elle avait espéré découvrir ses véritables enfants, et six fois Ses espoirs avaient été vains. Elle éleva la voix en un hurlement, et ses hurlements devinrent des grondements de tonnerre. Ils étaient si terribles que leur écho ébranla la terre. Et après chaque grondement retombait un silence aussi pur et profond que les ténèbres qui précèdent l'aurore. Et de cette paix magnifique et silencieuse naquirent nos frères aînés, les Obsidiens. Et des grondements de tonnerre naquirent le peuple double, les Trolls. Alors Griahek'kan tenta d'adresser la parole à ses enfants de la tempête, à nos frères et à nous, et nous lui répondîmes. Et Griahek'kan éclata d'un rire joyeux, parce qu'elle avait enfin mis au monde ses véritables enfants.

Alors elle parla en ces termes aux Trolls et aux Obsidiens : « D'entre tous ceux que j'ai enfantés, vous seuls avez la faculté de m'entendre, et le cœur de me comprendre, et c'est pourquoi je vous ferai cadeau du cœur de ma Création. La roche éternelle, au cœur de la terre, est désormais votre. A vous, j'offre les hautes montagnes et les roches escarpées d'où jaillissent les eaux les plus limpides et où souffle l'air le plus pur. Et vous demeurerez dans le Cœur de mon royaume pour les siècles des siècles. » Et c'est depuis ce jour que les Trolls ont élu domicile dans les Pics du Crépuscule, dans cette atmosphère pure et douce où la voix de Griahek'kan nous parvient le plus distinctement. Et c'est également la raison pour laquelle, de toutes les races de Donneurs-de-Noms, nous sommes les seuls, avec nos aînés frères de pierre, à retourner à la pierre originelle à notre mort. Nous seuls revenons à notre Mère primordiale, car nous seuls la connaissons.

D'AUTRES LÉGENDES MERVEILLEUSES

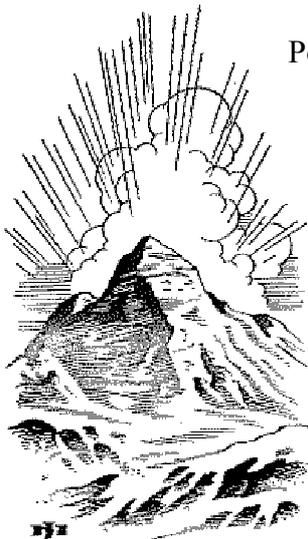
Il existe deux autres types de légendes que l'on raconte communément : les *norr* et les *se'alla*. Le mot « *norr* » peut se traduire approximativement par « tapisserie ». Ce type de conte se rapproche de l'épopée, et retrace les événements essentiels qui marquèrent l'histoire





de la race trolle ou celle du monde. L'un des *norr* préférés des Pirates du cristal raconte les implications de ces derniers dans les Guerres d'Orichalque. d'autres racontent les tragiques circonstances de ce qui devint plus tard la Bataille du Quai des Nuages. J'ai retranscrit plus bas l'une de ces légendes, telles qu'elle m'a été contée par le clan des Arpenteurs des Cieux, auprès de qui j'ai séjourné il y a quelques années. Les *norr* sont là pour nous rappeler notre honneur passé, mais aussi pour nous mettre en garde. La légende qui suit se termine presque toujours par l'imprécation « *Ka'akoran!* », ce qui peut se traduire grosso modo par « Puisseons-nous ne jamais oublier ! »

Le *se'alla* est un type de conte qui concerne la vie et les exploits d'un héros. Le mot « *se'alla* » renvoie au terme « facette », comme les facette d'un joyau, et chaque *se'alla* raconte l'une de ces « facettes » qui ont façonné la vie de ce héros. Contrairement à d'autres sagas héroïques communes aux autres races, les *se'alla* trolls ne se contentent pas de parler des principaux exploits du héros ; souvent, ils parlent également de ses échecs, et même de certains faits de sa vie qui peuvent sembler insignifiants ou inopportuns. En examinant de telles légendes, les Trolls apprennent à considérer nos héros comme de véritables individus qui partagent nos faiblesses. Nous apprenons également que n'importe lequel d'entre nous peut devenir un tel héros.



Pour mériter qu'on lui consacre un *se'alla*, un héros troll doit avoir accompli des actions significatives pour sa race toute entière. Ne nous leurrions pas, la plupart des *se'alla* mettent en scène des Trolls. Les plus connus nous présentent Ryoku, le célèbre Archer troll, et Vaare-aux-Dents-Longues, le capitaine du navire perdu *Earthdawn*. Certains *se'alla* bien connus parlent également de *no'a'g'ral*, et de la façon dont ils gagnèrent le respect de la race trolle.

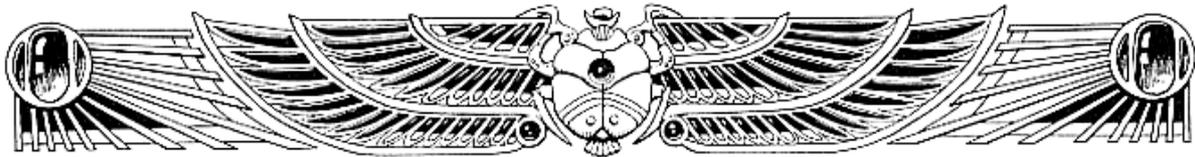
NORR DE THERA'IN (LA LÉGENDE DES THÉRANS)

Autrefois, les habitants de la Montagne des Arpenteurs du Ciel étaient très puissants. Autrefois, les habitants de la Montagne des Arpenteurs du Ciel avaient de nombreux enfants, et chacun mangeait à sa faim. Autrefois, les habitants de la Montagne des Arpenteurs du Ciel pouvaient admirer le paysage depuis leurs villages, et tout ce que leur regard pouvait embrasser leur appartenait. Personne ne pouvait surpasser leur habileté au combat, et tous leur rendaient hommage en tant que motte trolle la plus puissante des Monts du Crépuscule.

Les habitants de la Montagne des Arpenteurs du Ciel construisaient les meilleurs navires, à partir du bois des arbres les plus nobles de tout Barsaive. La quille de bois de ces navires brillait d'un éclat qui n'était pas sans rappeler la fierté et la force qui se lisait dans les yeux des guerriers trolls. Le navire répondait à la plus légère manœuvre du timonier, et la force de l'équipage lui permettait de fendre les airs plus rapidement et plus sûrement que le carreau d'une arbalète. Personne ne pouvait rivaliser avec les navires des Arpenteurs du Ciel, que ce soit en beauté, en force, ou par la frayeur qu'ils inspiraient à leurs ennemis.

Les habitants de la Montagne des Arpenteurs du Ciel gagnèrent encore en puissance, et devinrent si forts qu'ils n'eurent plus aucun ennemi auprès duquel éprouver leur force. Et cela les attrista, car sans adversaire à affronter au combat, ils ne pouvaient recevoir la bénédiction suprême de Thystonius, la Passion de la Valeur. Mais lorsque les chefs des clans des





Arpenteurs du Ciel se réunirent en conseil pour en discuter, un étranger sortit de leurs rangs, et demanda à prendre la parole.

C'était un Troll de haute stature, cet étranger, il était si grand que son casque de guerre effleurait les nuages bas. Sa peau était aussi noire que le charbon, et chacune de ses cornes était aussi large que le tronc d'un jeune arbre. Il portait une armure de cristal vivant bien meilleure que celles que fabriquaient les armuriers des Arpenteurs du Ciel, et ne semblait pas peiner sous son poids. Brandissant le Bâton de Parole, il l'abattit trois fois sur le sol, et il annonça aux chefs qui étaient leurs ennemis. Il les nomma Thera'in Mhakkorh, les Mages thérans qui ôtaient le vie par simple contact. Et lorsque l'étranger reposa le Bâton de Parole, les chefs, soudain très excités, se mirent à parler entre eux comme des jeunes pour leur premier raid. Certains se réjouirent, en affirmant que les clans des Arpenteurs du Ciel avaient enfin trouvé un ennemi digne de ce nom, alors que d'autres se demandèrent tout haut si les Thera'in Mhakkorh pouvaient effectivement prendre leur vie. Ils choisirent d'en apprendre davantage de l'étranger, mais lorsqu'ils se tournèrent à nouveau vers lui, ils virent qu'il avait disparu au beau milieu du brouillard matinal. Alors, ils surent qu'ils avaient contemplé Thystonius, et que ce dernier leur avait ordonné d'affronter les mages de Théra.

Alors les chefs rassemblèrent les clans des Arpenteurs du Ciel pour une gigantesque motte trolle, telle qu'il n'en avait plus eu à cet endroit depuis une centaine de générations. Et tous s'y rendirent, depuis le plus âgé des ancêtres jusqu'au nouveau-né, et tous écoutèrent les chefs parler des Thérans. Alors ces derniers haranguèrent la foule :

- « Qu'allons-nous faire ? Allons-nous les affronter, comme Thystonius nous l'a ordonné ? Ou alors demeurerons-nous ici, à l'abri dans nos montagnes, de peur qu'ils ne nous ôtent la vie d'un simple contact ? La guerre aura-t-elle lieu, oui ou non ? »

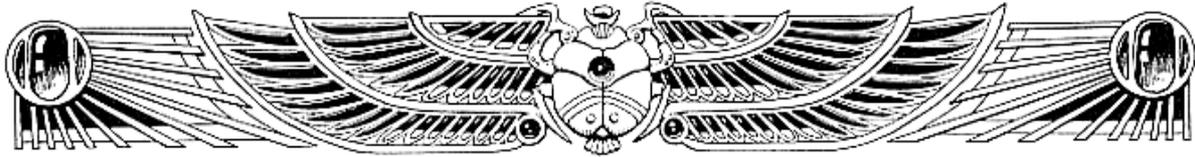
Et un silence de mort s'abattit sur l'assemblée l'espace de trois battements de cœur. Au quatrième s'éleva une clameur assourdissante, un de ces hurlements qu'on ne peut guère entendre qu'au beau milieu d'une tempête hivernale.

- « LA GUERRE ! » hurlèrent-ils. « LA GUERRE AUX THERANS ! LA GUERRE ! »

Alors que le dernier écho de leur cri s'éteignait, un enfant en bas age pointa son doigt vers le ciel et poussa un cri d'étonnement. Alors les Trolls regardèrent à l'horizon, et contemplèrent ce qu'aucun d'eux n'avait jamais vu : un vaisseau non pas fait de bois, mais de pierre. Derrière le vaisseau en apparut un autre, puis un autre encore, jusqu'à ce que le ciel au dessus d'eux en devienne noir. Leurs couleurs flottaient au vent, des bannières noires, rouges et or, couvertes de symboles incompréhensibles. Les forteresses de pierre étaient suspendues dans les airs, silencieuses et immobiles. Les gens commencèrent alors à murmurer : « Thera'in. Thera'in Mhakkorh. »

A ce moment, une voix s'éleva depuis les vaisseaux de pierre, une voix glaciale et autoritaire, qui maudit les clans dans une





langue que personne ici ne comprenait. Et cette malédiction thérane fit déferler sur nous le courroux divin. La foudre frappa nos maisons, nos navires, nos guerriers, jeunes et moins jeunes, et même nos enfants. A chaque fois que la foudre s'abattait, elle embrasait et carbonisait sans distinction bois, pierre et chair. Les cris emplirent l'espace pendant un court instant, et le silence ne retomba que lorsqu'il n'y eut plus personne pour crier.

Alors, les Thera'in Mhakkorh daignèrent jeter un regard à ceux qui avaient été les nobles clans des Arpenteurs du Ciel, et ils eurent un sourire, l'un de ces sourires glacials, aussi délicats et mortels que le blizzard.

Voici ce qu'il advint lorsque les Thérans vinrent en Barsaïve. Puissions-nous ne jamais oublier !

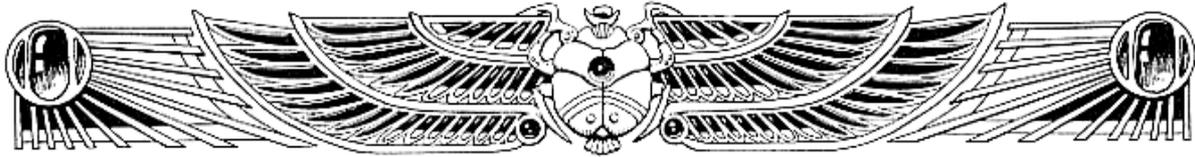
LE SE'ALLA DE VAARE-AUX-DENTS-LONGUES

Voici maintenant l'histoire de Vaare-aux-Dents-Longues et de sa sœur Alih'ar. Vaare et sa sœur étaient nées avec un an de différence, et toutes deux s'aimaient beaucoup. Elles partageaient tout, et chacune d'elles apprit à ses enfants à appeler sa sœur « première mère ». (Dans la langue trolle d'autrefois, les deux mots qui signifient « mère » sont *ghe'ak*, ce qui veut dire « première mère », et *ghe'orh*, ce qui veut dire « seconde mère ». Les enfants issus des chaînes de mariage appellent leur véritable mère *ghe'ak*, et les autres femmes *ghe'orh*.)

Un jour, les deux sœurs sortirent patrouiller à l'intérieur du kaer. Elles avaient entendu des rumeurs selon lesquelles une Horreur avait ouvert une brèche dans les niveaux inférieurs, et en tant que dirigeantes de la motte, il était de leur devoir de combattre les ennemis du clan. Au cours de leur ronde, Alih'ar cracha : « J'espère que l'Horreur nous attend. Je lui trancherai la tête et les membres pour lui faire passer l'envie de faire du mal au clan des Dents-Longues ! » Mais Vaare lui répondit : « J'espère, pour ma part, que nous ne trouverons aucune trace d'Horreur. Tu n'as pas honte de souhaiter que le kaer qui protège nos propres enfants abrite également une Horreur ? » Et Alih'ar resta silencieuse, mais elle ruminait sa colère à cause des réprimandes de sa sœur. Alors qu'elles atteignaient les niveaux inférieurs, la lumière projetée par les quartz muraux se fit plus diffuse. Bientôt, elles n'eurent même plus le loisir d'apercevoir le chemin qu'elles suivaient. Vaare tenta d'allumer une torche à l'aide de silex, mais le bois refusa de s'embraser. « Ce n'est pas naturel », fit-elle, et sa voix était agitée de tremblements. Alih'ar demanda alors « Est-ce que tu as peur ? » Et sa voix n'était plus celle d'Alih'ar, chaude et profonde, mais glaciale et mordante, cinglante comme une bourrasque de vent hivernale. Elle se mit à rire, puis tira son épée large et tenta de porter un coup à Vaare. Cette dernière bloqua le coup à l'aide de sa torche, qui se fendit en deux sous l'impact. Alors, Vaare sut qu'une Horreur avait corrompu l'esprit de sa sœur. Elle dégaina sa propre épée, et toutes deux entamèrent un combat sans relâche qui dura trois jours et trois nuits. Alih'ar avait le corps percé de mille blessures, mais l'Horreur la rendait folle, et elle était bien décidée à ne pas céder. Enfin, Alih'ar atteignit sa sœur à la cuisse. Vaare s'écroula dans un râle. Mais lorsqu'Alih'ar leva son arme pour l'achever, Vaare saisit brusquement la lame de sa sœur à pleines mains, et la lui arracha. Le fil de l'épée lui trancha les paumes jusqu'à l'os, mais elle était plongée dans une sorte de transe combattive, et ne ressentit pas la douleur. Elle frappa d'estoc aveuglément en direction d'Alih'ar, et son coup lui transperça l'œil.

Alih'ar hurla et tomba à la renverse en se tenant le visage. Alors, Vaare frappa encore et encore, jusqu'à ce qu'elle tienne son adversaire à sa merci. L'Horreur parla par la bouche d'Alih'ar, hurlant et lançant des malédictions à l'encontre de Vaare. Lorsque cette dernière voulut l'achever d'un coup au cœur, Alih'ar s'empara à son tour de la lame de sa sœur, et





murmura d'une voix qui était à nouveau la sienne : « Tue-la comme je t'avais promis de le faire, sans quoi elle me possèdera à tout jamais ! »

Vaare leva son épée, et d'un coup unique et puissant, elle trancha la tête de sa sœur. La tête roula le long de la pente rocailleuse, en proférant un chapelet ininterrompu de malédictions. Le corps d'Alih'ar commença à dégringoler à la suite de la tête, mais avant qu'il ait pu la rejoindre, Vaare, l'épée au poing, lui trancha les membres. Une brume verdâtre s'échappa alors du corps, répandant une odeur d'eau stagnante qui manqua faire suffoquer Vaare. Alors, dans un ultime mugissement, la brume se dissipa dans l'air.

Vaare laissa son regard s'attarder sur le corps démembré de sa chère sœur, et se mit enfin à pleurer. Puis elle lui tourna le dos, et se mit à courir à travers le kaer, hurlant le nom de sa sœur alors que ses larmes coulaient le long de ses joues. Lorsqu'elle remonta jusqu'aux niveaux supérieurs, ses maris lui demandèrent : « Où est Alih'ar ? », elle fut incapable de répondre, et continua à crier et à pleurer. Et alors qu'elle voulait se défaire de l'épée de sa sœur, elle se rendit compte que cette arme était faite pour elle.

DE LA NATURE DE L'ART

La langue trolle ne possède pas de mot pour désigner le concept « d'artiste » ; cela implique que cette culture ne distingue pas les gens qui génèrent de l'art des autres personnes. Pour les Trolls, l'art est indissociable de la vie. Chacun est capable d'adhérer à l'art, peut-être pas de manière permanente, mais en tous cas à de nombreuses reprises au cours de son existence. Un Troll considère que désigner une personne sous le qualificatif d'*artiste* (c'est à dire la dissocier des non-artistes) reviendrait à classer les gens selon qu'ils respirent, ou pas. Evidemment, tous les êtres vivants respirent. De la même façon, tous les Trolls sont capables de concevoir de l'art.

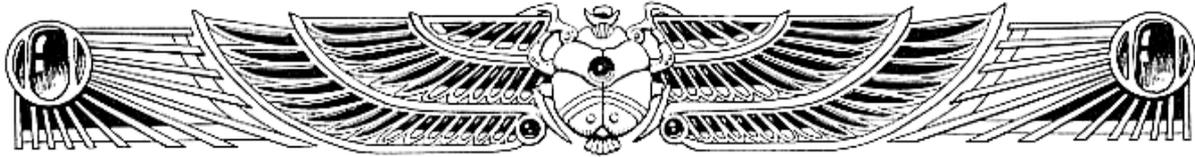
La plupart des Trolls, si l'on exclut ceux qui prennent modèle sur d'autres communautés, sont incapables de saisir le concept d'artiste professionnel qui vend ses œuvres. Les Trolls ne trouvent aucun intérêt à posséder les œuvres qui ne leur sont pas personnelles, de même qu'ils ne comprendraient pas la démarche de gens qui souhaiteraient acheter les leurs. Si l'on excepte celle que leur confère leur créateur, quelle valeur peuvent bien avoir les œuvres d'art des autres ? Nous sommes persuadés que c'est bien moins la valeur de l'œuvre achevée que le processus de création qui est important. Bien que les Trolls conservent et chérissent parfois les œuvres d'art qu'ils ont créées, la valeur de telles œuvres repose sur le fait qu'elles sont le symbole de la création. Proposer à un Troll d'acheter ses œuvres est, pour nombre d'entre eux, une insulte mortelle. Si quelqu'un achète mes œuvres d'art, il me dérobe une chose que je suis seule à apprécier à sa juste valeur. Donc, il déprécie l'œuvre, et par extension, il me déprécie.

Certains Trolls pourraient considérer qu'une telle offre déprécie la race trolle toute entière, et qu'elle constitue donc un affront à leur katera, mais également à leur honneur personnel et clanique.

Thom Edrull

Les Trolls ne considèrent pas que l'art soit l'apanage d'une poignée de spécialistes utilisant des outils de qualité, des matières premières coûteuses ou des techniques spécifiques. Tout un chacun peut s'essayer à l'art, et cette vision des choses se répercute sur leurs œuvres. Bien que certains Trolls sachent créer des sculptures très élaborées, des portraits et autres créations de cet acabit, les plupart se contentent de petites sculptures de bois ou de pierre. Ils





y travaillent lorsqu'il ont un moment de libre entre deux tâches quotidiennes, ou ils les emportent lorsqu'ils partent pour un voyage en drakkar, en croisant les doigts pour avoir le temps de continuer une fois à bord.

Lorsque l'on sait que le mythe de la genèse chez les Trolls leur indique que l'Esprit Universel leur attribua les montagnes en guise de royaume, il est logique de penser qu'ils considèrent la pierre comme le plus noble des matériaux. Les Trolls n'utilisent la pierre que pour sculpter les œuvres qui ont une profonde signification pour eux.

Jerriv Forrim

Le plus souvent, ces sculptures revêtent la forme de figures géométriques combinées, ou sont des représentations fidèles de certains Donneurs-de-Noms. Des représentations abstraites de véritables objets, un type de sculpture plébiscité au sein de certaines nations elfes, n'ont pas leur place dans l'art troll. Une sculpture géométrique trolle n'a pas pour but de représenter quoi que ce soit. Parmi les érudits, il en est certains qui suggèrent que ces sculptures géométriques représentent des concepts spirituels et philosophiques de la race trolle, mais aucun Troll ne l'a jamais confirmé – ni infirmé, d'ailleurs. En fait, la plupart se sentent insultés par la question. Notre art est un sujet qui ne regarde que nous ; une bonne manière de chercher les ennuis est de demander « Que signifie cette œuvre ? » ou encore « Qu'est-ce que ça représente ? ».

Il est intéressant de noter que pour tous les autres Donneurs-de-Noms – à l'exception des Nains – l'art troll présente des aspects incongrus. Certains détails semblent manquer, ou ont l'air inappropriés, et ces imperfections supposées apparaissent de manière d'autant plus distincte dans la peinture trolle. En fait, ces « imperfections » ne proviennent pas de l'œuvre d'art, mais du jugement du spectateur. Les Trolls – ainsi que les Nains – possèdent le don de vision thermique, ce qui leur permet de percevoir des couleurs invisibles à des yeux profanes. Lorsqu'un Troll contemple un arc-en-ciel, par exemple, il arrive à percevoir 3 couleurs au delà du rouge, ce dont sont incapables les autres races. Beaucoup de peintres trolls se servent de pigments spécifiques, que seuls nos yeux sont capables de discerner.

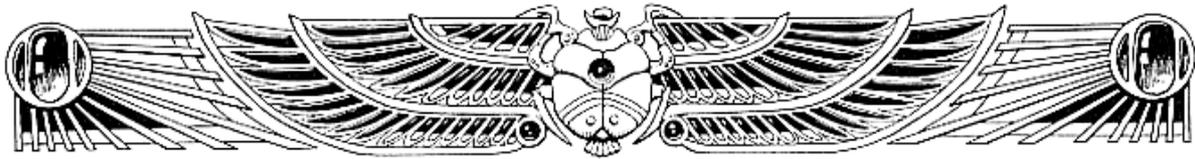
DE L'ARTISANAT CHEZ LES TROLLS

Les artisans trolls ont tendance à privilégier la fonctionnalité au détriment de l'esthétisme ou du mérite personnel lorsqu'ils conçoivent des vêtements, des armes, ou d'autres objets similaires. Contrairement à l'art, la conception d'un objet utile doit avoir avant tout pour but sa fonction. C'est à dire trancher, pour un sabre, ou habiller, pour un pantalon. Lorsque l'on fait de l'art, ce qui compte, c'est l'acte de création. Pour ce qui est de l'artisanat, c'est le résultat tangible qui est le plus important. La création d'objets utiles au quotidien – vêtements, armes, demeures... - est une tâche nécessaire qu'il faut accomplir rapidement dans le but de répondre à un besoin. Une fois ce besoin satisfait, il n'est nul besoin d'y adjoindre quoi que ce soit.

En cela, les Trolls diffèrent des autres races, en particulier des Elfes et des T'skrangs, qui mêlent allègrement art et artisanat dans le cadre de leurs activités quotidiennes.

Jerriv Forrim





DE LA CONCEPTION TEXTILE

Pour des yeux extérieurs, les vêtements trolls, éminemment dépourvus de fioritures, paraissent si rudimentaires qu'on pourrait les taxer de primitifs. Les Trolls affectionnent des matières premières comme la peau de mouton, le cuir, et la laine épaisse, plus particulièrement les Trolls des montagnes, qui n'ont guère d'autre choix. Lors de leurs pillages, les Pirates du Cristal récupèrent souvent des vêtements de coton ou de soie, qu'ils utilisent tant pour s'habiller que pour confectionner leurs bannières de navires.

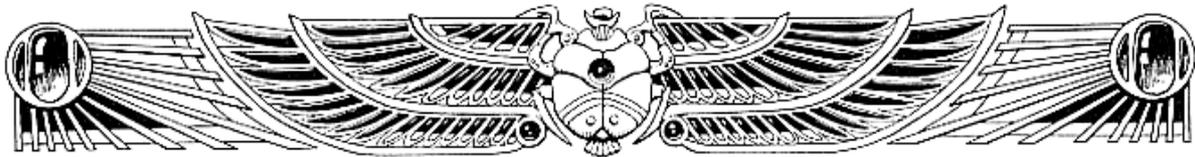
Les Trolls des montagnes portent en général des chemises de laine, qu'ils portent sous une épaisseur de supplémentaire de peau de mouton, une veste ou un gilet de cuir, et des jambières en peau de mouton, recouvertes de bottes de cuir bouilli qui remontent à hauteur du mollet. Certains individus choisissent d'orner leurs vêtements de petits symboles qu'ils ont sculptés dans le bois, la pierre ou le métal. Les vêtements en eux-mêmes sont dépourvus de décoration, mais le travail de confection est remarquable, plus particulièrement lorsque l'article en question est destiné à être offert lors d'un rituel de séduction. Une veste de cuir, par exemple, peut sembler quelconque, mais l'artisan a sans doute fourni de gros efforts pour assouplir le cuir jusqu'à ce qu'il devienne aussi doux que la peau d'un bébé.

DES ARMES ET ARMURES

Les Trolls, qui jouissent d'une stature et d'une force impressionnantes, se servent d'armes qui utilisent à la fois leur force, et leur incroyable inertie due à leurs membres puissants et à leur taille peu commune. Haches, marteaux de guerre, épées larges et épées à deux mains sont les armes favorites des Trolls. Dans la mesure où ils trouvent qu'il est plus facile d'asséner de toutes ses forces un bon coup de hache plutôt qu'une estocade à l'épée, les guerriers trolls préfèrent les armes qui frappent de taille plutôt que d'estoc. Ceci dit, les Armuriers trolls prêtent davantage attention à la fabrication d'une lame aiguisée et solide qu'aux commandes des T'skrangs, qui affectionnent les lames aussi fines et effilées qu'une aiguille.

Comme tous les objets manufacturés trolls, les armes trolles sont de facture simple et sans fioriture, contrairement aux armes conçues par les autres races. Un Armurier troll n'aurait pas l'idée de façonner une arme aussi singulière qu'un fleuret t'skrang avec une garde en forme de manne tressée à l'aide de délicates tiges de métal torsadées. Une telle garde a son utilité – en l'occurrence, empêcher la lame de l'ennemi d'atteindre sa propre gorge – mais l'effort fourni à sa conception est largement disproportionné par rapport à sa fonction. Dans leur simplicité, les armes trolles ne manquent pas pour autant de mérite artistique. Leur forme simple confère à leur ligne et à leur proportion une beauté primaire, une beauté qui tire son essence de la puissance brute qui émane de ces armes. Certains Trolls personnalisent leurs armes en y gravant de simples formes géométriques à même le métal. J'ai entendu parler d'un clan des montagnes qui utilise





une technique qu'ils appellent « la gravure à l'acide » pour graver des motifs d'une beauté et d'une grâce élémentaires.

Les Trolls des montagnes portent la plupart du temps des armures de cuir endurcies et renforcées, parfois avec des plaques de fer travaillées à froid cousues à l'intérieur pour protéger les parties vitales du corps. Les côtes de maille et les armures de plates sont rares, à cause de la nécessité de trouver le minerai, le raffiner, et forger les délicates pièces de métal. Les Pirates du Cristal portent souvent des armures de métal qu'ils ont récupéré sur les cadavres de leurs rivaux. Mais dans la mesure où la plupart des armures récupérées ainsi sont conçues pour des races de plus petite taille, les Pirates du Cristal élaborent leurs armures de mailles ou de plates en arrachant les pièces de métal, et en les reforgeant.

Il arrive que les chefs et autres guerriers trolls qui se distinguent de la masse arborant des armes et des armures taillées dans le cristal vivant issu des mines des Pics du Crépuscule. Le travail requis pour récolter le minerai et le façonner rend ces objets très rares, et les Trolls les apprécient pour leur puissance supérieure et pour le statut qu'ils confèrent.

DES OUTILS ET AUTRES ACCESSOIRE QUOTIDIENS

Lorsqu'ils fabriquent tout autre type d'objet, les artisans trolls se servent de pierre, de bois, et, dans une moindre mesure, de métal travaillé à blanc. Les objets qui sont particulièrement importants aux yeux de l'artisan, comme ses propres outils de travail, seront toujours faits de pierre. Un Sorcier troll, par exemple, pourra graver les sorts de son grimoire sur des plaques d'ardoise. Les seules décoration que l'on peut parfois y trouver sont des figures géométriques, qui peuvent ou non avoir une signification aux yeux de leur auteur.

Même les Trolls des plaines considèrent que la pierre est représentative de la race trolle. Un Sorcier troll des plaines peut tout à fait utiliser des parchemins pour compiler son grimoire, comme le ferait tout autre Donneur-de-Nom, mais il accroîtra sans doute sa valeur en utilisant des éclats de pierre pour en décorer couverture et reliure.

Derrat, Sorcier de Yistaine

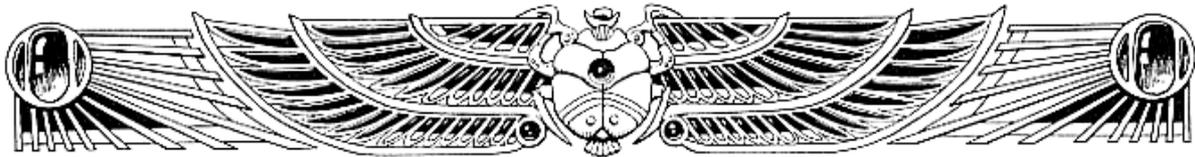
DE LA CONSTRUCTION DES HABITATIONS TROLLES

Dans la mesure où les Trolls des plaines utilisent les méthodes de construction des Donneurs-de-Noms qui les entourent, je m'étendrai plutôt sur les méthodes architecturales des Trolls des montagnes. Ces gens construisent leurs maisons en pierre, en utilisant des blocs qu'ils dressent grossièrement les uns sur les autres. Les bâtiments adoptent une forme carrée ou rectangulaire, font un étage en moyenne, parfois deux, et arborent des murs épais qui savent résister aux vents violents qui se déchaînent dans ces montagnes. Lorsqu'ils ont du bois à disposition, les Trolls bâtissent des toits en pente raide qui empêchent la neige de s'entasser. Dans les régions où le bois se fait plus rare, les toits de pierre sont plats. Les villageois se doivent régulièrement de nettoyer leurs toits, faute de quoi la neige s'entasse jusqu'à ce qu'elle brise la structure du bâtiment.

Les clans de Trolls des montagnes font partie de ces rares peuplades de Barsaive qui doivent compter avec la neige et la glace. La plupart des Barsaiviens n'ont plus vu de neige depuis le commencement du Châtiment.

Merrox, Maître de la Salle des Fiches





Les habitations trolls ne sont équipées que de peu de fenêtres, afin de protéger leurs habitants des vents et de la pluie, éléments quotidiennement présents dans les montagnes. Une maison trolle typique est équipée de deux issues, afin de pouvoir quitter les lieux en cas d'assaut frontal. Lorsque le bois est disponible, on y trouve de lourdes portes et des volets, souvent renforcés de fer pour les rendre plus difficiles à briser. Les clans qui sont forcés de se passer de bois fabriquent leurs portes et leurs stores en peaux d'animaux huilées, au bas desquels ils cousent des petites pierres afin qu'ils ne soient pas malmenés par les vents.

La plupart des intérieurs trolls se composent d'une seule pièce commune, où habite toute la famille. Les Trolls n'éprouvent guère le besoin de cette intimité si chère aux autres races, intimité qu'on pourrait rechercher en passant d'une pièce à l'autre. Tout comme les Obsidiens, c'est en eux-mêmes que les Trolls trouvent leur intimité ; un Troll pourra « s'isoler » même en présence de dizaines de personnes, en se contentant tout simplement de ne pas relever leur présence (Je parlerai plus avant de ce sujet dans la partie ci-après, intitulée « comment trouver l'intimité au fond de soi »).

Cela dit, la plupart des maisons trolls possèdent un emplacement isolé au moyen d'un rideau, qui sert de salle d'accouchement. Certaines sont même équipées de petites salles séparées destinées à cet usage. Même les Trolls des plaines ont tendance à aménager une chambre d'accouchement.

Certains clans refusent de construire des bâtiments, et préfèrent vivre dans des cavernes naturelles sises dans leurs montagnes. Pendant le Châtiment, tous les Trolls vivaient dans des cavernes ; les kaers, ou *ga'ar*, étaient en fait des cavernes labyrinthiques creusées au cœur même des montagnes. Dans les années qui précédèrent le Châtiment, de nombreux Trolls entreprirent de longs voyages pour assimiler de nouvelles techniques de forage auprès des Nains. Plusieurs autres clans invitèrent des mineurs et des architectes nains à rejoindre leur clan en tant que *no'a'g'ral*, et ainsi partager le refuge qu'ils avaient bâti de concert. Aujourd'hui, il reste encore quelques clans qui vivent dans leur *ga'ar*. Néanmoins, la plupart l'ont abandonné sans regret pour vivre dans des maisons de pierre, sous un ciel infini.

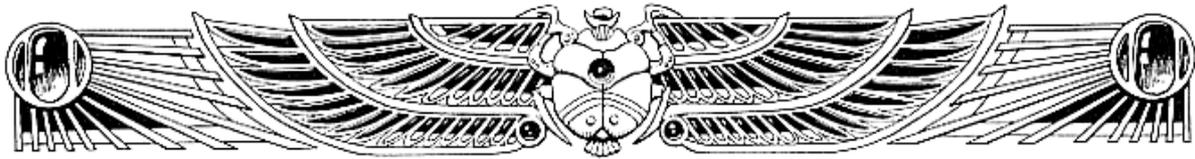
DU COMPORTEMENT ET DES USAGES SOCIAUX

Les coutumes trolls sont souvent difficiles à appréhender pour nos compagnons Donneurs-de-Noms, mais leur compréhension est vitale pour toute personne qui chercherait à tisser des liens d'amitié avec les membres de ma race. Notre rapport à l'honneur nous rend prompts à la colère selon le point de vue de la plupart des races... Une personne qui a la malchance d'insulter un Troll malgré elle lors d'une première rencontre pourrait très bien ne pas vivre assez longtemps pour avoir l'opportunité de s'excuser. En espérant que mes travaux pourront un jour empêcher une telle mésaventure, je vais détailler ici certains usages et modes de pensée que les Trolls considèrent comme appropriés.

COMMENT TROUVER L'INTIMITÉ AU FOND DE SOI

Dans la mesure où la présence de la famille et du clan fait partie intégrante de notre vie, et où nos liens de parenté déterminent souvent notre fonction, les Trolls savent apprécier l'intimité, ne serait-ce que parce qu'elle sert de contrepoids à leurs rapports sociaux. La plupart du temps, la vie d'un Troll ne permet pas de se retrouver physiquement seul, c'est pourquoi les Trolls ont appris à considérer la solitude et l'intimité comme un état d'esprit. Un Troll est capable de s'isoler au beau milieu de la communauté turbulente d'une motte trolle,





en cessant tout simplement de s'intéresser à ce qui se passe autour de lui. Ceux qui pensent que nous sommes des gens impatients et prompts à la colère pourraient être surpris de constater tout ce qu'un Troll peut supporter sans ciller. J'ai rencontré des Trolls assis autour du feu d'une motte, aussi calmes et tranquilles que s'ils étaient assis au sommet d'une montagne, à une journée de toute forme de vie, alors qu'autour d'eux se déroulaient disputes, et même Rites de Défi. J'ai aussi vu la rage qu'ils laissaient éclater lorsque le tumulte excédait leur seuil de tolérance, empiétant par là-même sur leur intimité. Cette étrange solitude, nous la nommons *dom'an*, c'est-à-dire « l'intimité intérieure ».

Il est considéré comme un affront important au *katorr* d'un Troll de perturber intentionnellement son intimité. Seul un imprudent chercherait à imposer sa présence dans ces conditions, à moins de chercher une bonne bagarre.

LA NUDITÉ, UNE ATTEINTE À L'INTIMITÉ



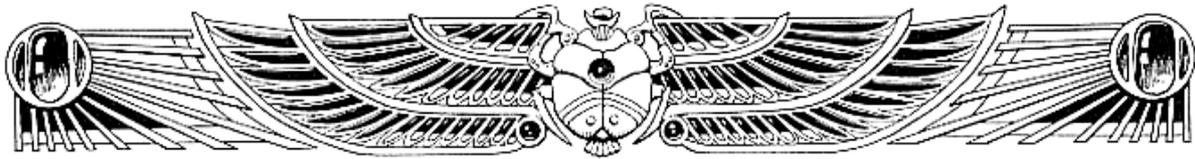
A cause d'une curieuse interprétation du *dom'an*, la culture trolle a développé une tendance à considérer la nudité comme un sujet tabou. L'intimité intérieure tire l'essentiel de sa force de l'aspect paisible du *jar'arak*. Un Troll en plein *dom'an* incarne le *jar'arak* introspectif, et briser cette introspection est une sérieuse offense faite au *katorr*. Il y a longtemps, toute tentative qui pouvait distraire un Troll de son *dom'an* était considérée comme une intrusion impardonnable dans son intimité. La nudité, en tant qu'acte d'exhibition absolue, devint une intrusion manifeste du *dom'an*, et les Trolls cherchent donc depuis lors à l'éviter.

Jusqu'à ce jour, la plupart des Trolls considèrent qu'il est honteux d'être vu sans aucun vêtement, ou de voir qui que ce soit dans cette tenue, mis à part les parents ou l'épouse. Dans certains endroits où la population est importante, comme au cours d'un *ga'ar*, ou au sein d'une motte lorsqu'elle se protège d'une attaque, il est souvent inévitable de contempler la nudité des autres, ou d'afficher publiquement sa propre nudité. Aussi, afin de respecter le tabou, les deux protagonistes ne doivent pas considérer ce qui s'est passé entre eux. Si tous deux s'enferment dans le mutisme de leur *dom'an*, leur intimité intérieure, aucun ne souffrira de honte ou de déshonneur. De nombreux clans trolls ont même adopté un dicton qui officialise cet état de fait : « Au sein du *ga'ar*, il arrive souvent d'apercevoir la nudité, mais jamais de la remarquer. »

DE LA SIGNIFICATION DES CORNES

Les Trolls accordent à leurs cornes une signification beaucoup plus importante que ne l'imaginent la plupart des Donneurs-de-Noms. Selon notre point de vue, les cornes d'un Troll le définissent tout autant que ses cheveux, ses yeux ou sa voix. De par leur apparence, les cornes en disent long sur le caractère du Troll. Les Trolls pensent que l'Univers leur a donné des cornes pour les différencier des autres Donneurs-de-Noms. On associe souvent de grosses cornes, longues et épaisses, à Thystonius, la Passion favorite des Trolls. De telles cornes impliquent un caractère bien trempé, prompt aux défis et aux conflits. Des cornes plus petites,





plus fines, impliquent souvent un tempérament plus proche de l'aspect paisible du *jar'arak*, bien qu'on ne les considère pas avec moins de respect que celles, plus larges, de leurs congénères plus belliqueux. Naturellement, il ne faut pas systématiquement associer la taille et la forme des cornes avec leur symbolique habituelle. Je connais plusieurs Trolls qui affichent un comportement contraire à ce qu'étaient sensées signifier leurs cornes.

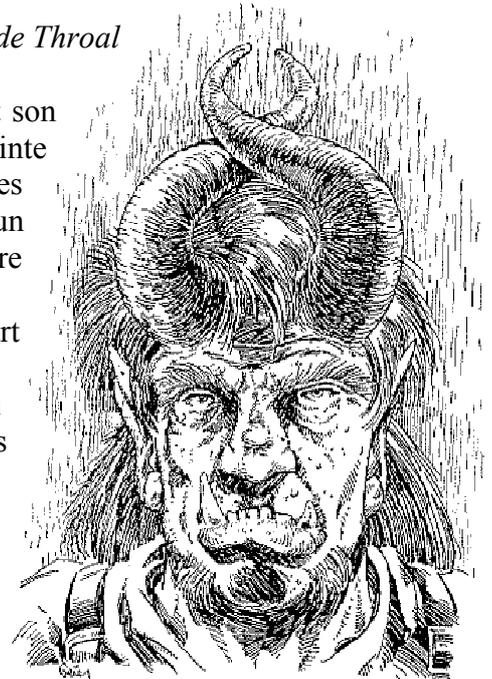
La plupart des Trolls laissent leurs cornes pousser naturellement, mais certains clans des montagnes forcent leurs cornes à pousser d'une manière prédéterminée. De telles pratiques sont répandues au sein des clans où les fonctions de chef se transmettent grâce aux liens du sang. Ces chefs de clans forcent les cornes de leurs enfants à pousser de façon très spécifique afin qu'ils puissent être appréciés en tant que futurs chefs de clan potentiels grâce à une forme adéquate de cornes. Dans certains clans, le chef façonne les cornes de son fils aîné afin qu'elles reprennent exactement la forme des siennes, ce qui transmet à l'enfant le signe indéniable qu'il est destiné à diriger le clan.

Quelques Trolls qui vivent dans les plaines de Barsaive ont également adopté cette coutume du façonnement des cornes, mais leurs raisons sont principalement d'ordre cosmétique.

Kern Main-Rouge, historien de Throal

Et puisque les cornes d'un Troll définissent à ce point son identité, toute insulte visant les cornes d'un Troll est une atteinte directe à son honneur personnel. Mais dans la mesure où les cornes du Troll insulté n'impliquent pas directement le clan, un affront qui les vise n'entache pas le *kat'ral*. Il peut par contre être interprété comme un affront à la race trolle.

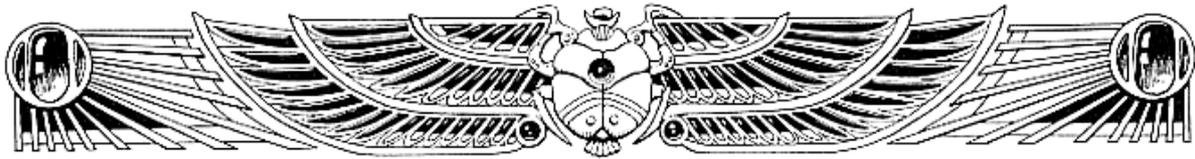
Tous les clans des montagnes, ainsi que par la plupart des Trolls des plaines, tournent le dos à un Troll ayant perdu ses cornes. En fait, la majorité d'entre eux considèrent qu'un Troll dépourvu de cornes ne fait plus partie de leur race. Les seuls Trolls de ma connaissance qui aient perdu leurs cornes sont ces parias qui sont chassés de leur clan par le biais du rituel de Séparation (que j'ai détaillé un peu plus haut dans cet ouvrage). Il est sans doute possible de perdre ses cornes par accident, bien que je ne connaisse aucun Troll qui ait été la victime d'un tel malheur.



DE LA SALUTATION ET DE LA SÉPARATION

Les membres d'autres races habitués à se saluer à l'aide d'expressions basées sur la santé ou le bonheur (« Comment vont les choses pour vous ? » chez certains Nains, par exemple, ou « Le monde scintille-t-il dans tes yeux ? » chez certaines communautés sylphelines du Nord de Barsaive) trouveront sans doute étrange que les Trolls se dispensent de telles politesses. De notre point de vue, de telles questions manquent de sincérité, parce que la personne qui pose la question se moque en général d'obtenir une réponse valable. Et, de fait, combien d'entre nous sont prêts à s'asseoir patiemment en attendant la réponse d'un vieux Nain bavard à qui l'on a demandé de ses nouvelles ? C'est pourquoi de nombreux Trolls considèrent que de telles questions sous-entendent une faiblesse de leur part. Ainsi, ils





peuvent interpréter un simple « Tu vas bien ? » comme une insinuation selon laquelle ils seraient incapable d'affronter les souffrances de la vie sans recourir à une aide. Aussi, plutôt que de s'enquérir de la santé ou du bonheur, un Troll préférera un simple « *Vod'arr* ! ». Cette salutation pourrait se traduire approximativement par « Je te vois », ou « Te voilà », et se contente de reconnaître la présence d'un tiers sans sous-entendre la moindre insulte.

De même, les Trolls ont tendance à mépriser les paroles que les autres races prononcent lors de séparations. Ils les considèrent comme des bénédictions absurdes et des vœux de santé et de bonheur qui ne sont porteurs d'aucun sens. L'expression la plus commune chez les Trolls, « *Ter'vo'an* ! », se traduit littéralement par « Nous nous séparons », ce qui implique que les protagonistes ont bon espoir de se rencontrer de nouveau à l'avenir.

UN MOT À PROPOS DE CETTE SINGULIÈRE HABITUDE : LA VANTARDISE

La vantardise, ou *druv'a* (« la déclaration d'honneur »), joue un rôle important dans les relations entre les Trolls. Lorsqu'un Troll rencontre l'un de ses congénères pour la première fois, il commence toujours par se vanter de manière retentissante pour mettre en valeur l'un des aspects de son honneur. La véritable nature de la vantardise dépend des circonstances de la rencontre, qui sont toujours très claires aux yeux des Trolls. Néanmoins, les autres Donneurs-de-Noms sont incapables de déceler les nuances des relations et de la vie quotidienne chez les Trolls, c'est pourquoi ils considèrent que les circonstances liées à ces vantardises sont relativement imprécises.

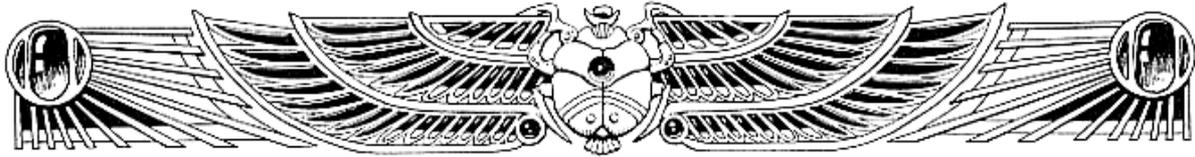
Les trois *druv'a* qui vont suivre sont représentatives des trois types d'honneur troll. Lorsqu'un Troll lâche : « Me lancer un défi revient à demander à la foudre de s'abattre sur vos maisons ! », il met en valeur son *katorr*. La déclaration « L'honneur du clan Os-de-Granit survivra à la fin des temps ! » rehausse le statut du *kat'ral*. Et un Troll qui se vante de la manière suivante : « Ma race produit de puissants guerriers depuis que le soleil illumine le ciel ! » flatte son *katera*.

La première *druv'a* réclame une réponse spécifique immédiate, et c'est un point que les autres races négligent le plus souvent. Ignorer sa vantardise, ou tenter de calmer un Troll qui peut sembler furieux, est la pire réponse possible. Une telle action déshonore le Troll qui avait lancé sa *druv'a*, en sous-entendant que sa vantardise ne mérite pas qu'on s'y intéresse. Donner une mauvaise réponse indique au Troll qu'il n'a pas d'honneur et que sa *druv'a* n'a aucune valeur.

Les Trolls qui se connaissent bien échangent également des vantardises, mais ils ne se vanteront auprès de membres d'une autre race que s'ils considèrent que ces derniers sont des adversaires de valeur ou des amis proches (les Trolls ne font que peu de différence entre ces deux catégories).

Il m'est arrivé de voir un Maître d'Armes humain échanger des vantardises avec un Ecumeur du Ciel troll. Ils se hurlèrent des choses l'un à l'autre pendant presque une heure, et à chaque tirade, leur vantardise devenait plus scandaleuse et plus provocante. Ils avaient l'air furieux l'un contre l'autre, s'envoyant mutuellement des menaces vantardes avec une violence à chaque fois renouvelée, jusqu'à ce que je commence à craindre qu'un meurtre ne se





commette sous mes yeux. Quand la voix leur manqua pour continuer, ils se lancèrent un regard furibond, haletant avec fureur, étreignant tellement les poignées de leurs armes que leurs articulations en devinrent exsangues. Je m'apprêtais à faire un pas en direction de la sortie, dans l'intention d'appeler un agent de la milice, lorsque les deux protagonistes commencèrent à se donner de grandes claques dans le dos en s'esclaffant bruyamment. Puis ils s'appliquèrent à se saouler ensemble sans cesser de hurler. Comme je pus l'apprendre par la suite, « l'incident » avait scellé une longue amitié entre ces deux personnes. Je dois avouer que les coutumes trolls me laissent complètement perplexe... Je pense que depuis cette soirée, mon ouïe est moins fine qu'elle ne devrait.

Jerriv Forrim

DE L'IMPORTANCE DE LA BOISSON CHEZ LES TROLLS

Les Trolls adorent les liqueurs fortement alcoolisées, et ils sont capables d'en ingurgiter d'extraordinaires quantités. Echanger des *druv'a* et des aventures scandaleusement exagérées qui parlent de tonnelets d'eau-de-vie est une façon importante chez les Trolls d'exprimer l'amitié. Inviter un membre d'une autre race à se joindre à de telles réjouissances est signe de grand honneur. Refuser une telle invitation est souvent interprété comme une insulte au *katorr* du Troll à l'initiative de l'invitation.

Les Trolls savent que les membres des autres races ne partagent pas leur formidable capacité à endurer l'alcool ; c'est la raison pour laquelle la plupart d'entre eux évitent de défier leurs proches amis non-Trolls pour savoir qui sera le dernier à tenir debout (ou, du moins, ils ne lancent pas autant de défis qu'ils le pourraient). Un ami, un coéquipier, ou un *no'ag'ral* qui a bu de son plein gré, et beaucoup plus que de raison, en compagnie d'une bande de Trolls, a toutes les chances de se réveiller plus complice que jamais avec ses grands compagnons de beuverie. Naturellement, toute personne qui s'apprête à ingurgiter de l'alcool en compagnie de Trolls des montagnes doit savoir que certains clans ajoutent dans leur liqueur de petites quantités de plantes qui lui confère un petit goût amer qu'ils apprécient tout particulièrement. La dose est trop infime pour infliger des crampes aux buveurs trolls, mais il arrive que certains membres d'autres races se plaignent de douloureux maux d'estomac.

Les Obsidiens sont les seuls qui arrivent à concurrencer, voire à surpasser, l'endurance à l'alcool des Trolls. Les Trolls invitent d'ailleurs souvent les *ago'al* (« les Frères de Pierre ») à les rejoindre lors de leurs veillées de beuverie, et ils sont le plus souvent ahuris de constater les capacités d'absorption, à priori sans égale, de leurs amis obsidiens.

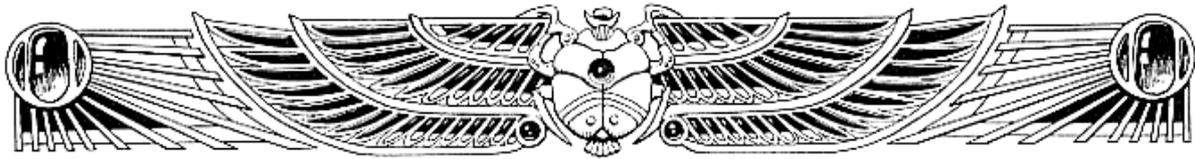
Lorsque certains Donneurs-de-Noms, d'un gabarit plus modeste que celui des Trolls, essaient de les battre à un concours d'endurance à l'alcool, il semble que ces derniers considèrent qu'il s'agit en fait d'une sorte de mimétisme de leurs propres capacités, et donc, que c'est un compliment à leur katera.

Merrox, Maître de la Salle des Fiches

DES AUTRES RACES VUES PAR LES TROLLS

De nombreux Trolls des montagnes, ainsi qu'un nombre non négligeable de Trolls des plaines, ont des opinions très tranchées à propos des autres Donneurs-de-Noms. Ces opinions ne sont pas toujours des compliments, et un membre d'une autre race qui veut gagner l'amitié d'un Troll devra souvent réussir à dépasser ces préjugés. Je me permettrai ici de demander au lecteur de ne pas attribuer les opinions qui suivent à l'ensemble de la race trolle. Ces





considérations à l'égard des autres Donneurs-de-Noms sont assez répandues, mais elles ne font en aucun cas force de loi. Je m'excuse à l'avance auprès de tous ceux qui se sentiront offensés par les quelques lignes qui suivent, et je demande au lecteur de garder à l'esprit les préjugés, souvent tenaces, dont les Trolls sont couramment les victimes, et qui ont sans nul doute été à l'origine de leurs propres préjugés.

Les Obsidiens sont les seuls que les Trolls considèrent aveuglément comme des amis et des frères. En fait, notre genèse nous indique que les Trolls et les Obsidiens sont nés du même orage originel, et que seuls les Obsidiens partagent notre capacité à entendre la voix de la Création. De nombreux Trolls considèrent les Obsidiens avec une grande admiration, ils leur prodiguent d'ailleurs un tel respect et un tel honneur que les Obsidiens s'en trouvent souvent confus. Un nombre important de clans trolls bâtissent leur village aux alentours d'une Pierre-de-Vie, afin de pouvoir profiter de la paix intérieure de nos frères de pierre en vivant à leurs côtés. Pour tout Troll, un Obsidien mérite le respect car il incarne l'aspect paisible de *jar'arak*.

Quant aux autres races, les opinions des Trolls varient beaucoup. Un certain nombre considèrent hélas les autres Donneurs-de-Noms comme inférieurs à cause de leur moindre relation à la terre (selon un point de vue troll). Il arrive que ce sentiment de supériorité soit irritant pour ceux qui en sont victimes. Par exemple, certains Trolls considèrent les Orks comme des « petits frères » et ne feront jamais quoi que ce soit qui leur fasse du mal (les Orks, naturellement, trouvent que cette manie de les sous-considérer est extrêmement agaçante, et qui les contredira ?). Certaines autres manifestations de ce sentiment de supériorité chez les Trolls sont bien plus graves.

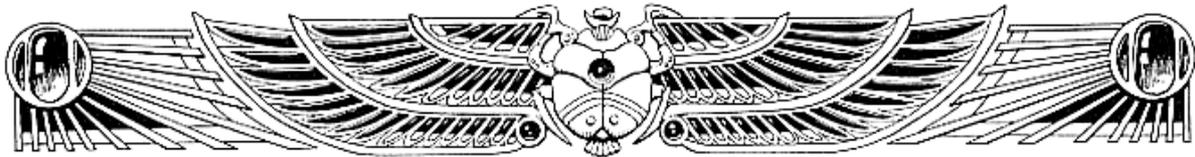


Par exemple, beaucoup considèrent que les Sylphelins méritent à peine le titre de Donneurs-de-Noms. Il est triste de constater que les Sylphelins, tout en se comportant de la manière la plus naturelle qui soit, ne puissent s'empêcher d'offenser les Trolls plus profondément que tout autre Donneur-de-Nom. Les Sylphelins adorent plaisanter, taquiner, et même faire

preuve d'amitié, en se moquant des autres. Pour un Troll, pour qui la plus innocente question d'un étranger peut devenir une sérieuse insulte à son honneur, la quasi-totalité du discours d'un Sylphelin est une insulte à son *katorr*, son *kat'ral*, ou son *katera*. Notre honneur nous est si cher qu'il nous faut être très prudents lorsque nous plaisantons, de peur de porter atteinte à certaines règles de l'honneur, que nous connaissons aussi intimement que nos propres âmes. Un Sylphelin court donc un risque non négligeable lorsqu'il tente de nous agacer !

D'ailleurs, il n'ont même pas besoin de le faire de manière intentionnelle : de simples différences d'ordre physique suffisent à nous couvrir de honte. Un Sylphelin est capable de s'engouffrer par une porte qui ne laissera jamais passer un Troll, ou se percher sur un tabouret qu'un Troll aura du mal à toucher sans le briser. Et le fait qu'un Sylphelin soit capable de choses dont nous sommes incapables, est pris par de trop nombreux membres de ma race comme un commentaire peu flatteur sur notre gabarit. Aussi, la seule difficulté que Trolls et Sylphelins ont en commun (la plus belle preuve que ce monde est inadéquat pour notre confort)



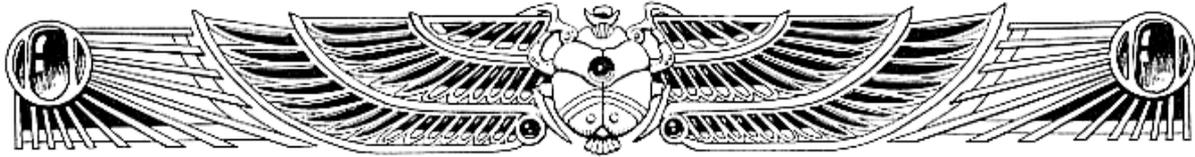


devient par là-même trop souvent une raison supplémentaire de se détester, au lieu d'un motif de sympathie mutuelle.

De nombreux Trolls ont aussi peu de considération pour les Elfes que pour les Sylphelins, mais pour une raison différente. Pour être honnêtes avec nous-mêmes, il, nous faut reconnaître que la plupart des Sylphelins nous font offense sans que ce soit intentionnel, du moins au départ. Si les membres des deux races pouvaient prendre le temps de se comprendre, nous pourrions dépasser nos différences et devenir amis. Je ne pense pas pouvoir en dire autant des Elfes. Il est dommage pour nos deux races de constater que les Elfes aient de sérieux préjugés sur Trolls à cause de leur apparence. Un Elfe, avant tout, peut-être même avant sa propre vie, est attiré par la beauté. Et les Trolls offensent la vue de la plupart des Elfes. Ils nous considèrent comme un affront à la beauté de la Nature, c'est la raison pour laquelle ils nous détestent. Ce n'est pas une surprise si, le plus souvent, nous réagissons à un sectarisme aussi inconcevable en méprisant tous les Elfes, parce que nous assumons leur arrogance. Si nous commençons à nous persuader que les Elfes en tant que race n'ont aucun intérêt, nous allons ôter toute saveur à leur dédain. Car qui voudrait être déshonoré par le mépris d'un Donneur-de-Nom qui n'a aucun intérêt ? Ce dédain mutuel nous prive hélas de toute chance de réellement nous connaître les uns les autres. Si tous les Elfes de Barsaive pouvaient découvrir comment aller au delà de ce qu'ils appellent notre apparence monstrueuse, en accepter d'en apprendre davantage sur les Trolls, alors ils pourraient trouver en nous ce que même un Elfe nommerait beauté.

En ce qui concerne les Nains, les Trolls font en général preuve d'un minimum de respect vis-à-vis de leur artisanat du métal et de la pierre. En fait, certains clans trolls tiennent les Nains en haute estime, et ont même accueilli des maçons nains en tant que *no'a'gral* peu de temps avant le Châtiment. D'autres Trolls trouvent néanmoins que la curiosité des Nains est prompte à provoquer des affronts à notre honneur. Ce jugement est particulièrement répandu chez les Trolls qui ont conclu des affaires commerciales avec des Nains. La plupart des Trolls des montagnes ont une approche du commerce différente de celle des Nains, ou de celle de ces autres grands négociants que sont les T'skrangs. Tout comme les Sylphelins et leur sens aigu de la plaisanterie, ces divergences de point de vue offrent d'innombrables opportunités de malentendus et de désaccords. Les Nains et les T'skrangs se targuent de leur capacité à marchander les prix, essayant d'obtenir davantage que la valeur d'un produit lorsqu'ils le revendent à un client, ou tentant de faire baisser les prix autant que possible s'ils sont acheteurs. Les Trolls trouvent que le marchandage est insultant au plus haut point : un Troll qui a des produits à vendre va leur fixer le prix qu'il estime juste. Vouloir en offrir un prix plus modique déprécie la valeur de la marchandise... Ou que le Troll en question est un bandit qui a





volontairement surestimé ses prix. De plus, marchander implique que l'acheteur pense que le Troll n'a pas assez d'autorité pour appliquer les prix qu'il désire. Les marchands et les aventuriers qui ont l'habitude de négocier âprement leurs biens et services seraient bien inspirés de reconsidérer de telles pratiques lorsqu'ils négocient un embarquement à bord d'un navire des Pirates du Cristal.

De nombreux Trolls éprouvent la même amertume envers les T'skrangs qu'envers les Nains, pour peu qu'ils aient eu à mener des démarches commerciales auprès d'eux. Les Trolls qui ont rencontré des T'skrangs dans d'autres circonstances trouvent souvent leur extravagance amusante, ou insultante, tout dépend de l'interprétation des idéaux de Thystonius du Troll en question. Certains Trolls apprécient à sa juste valeur l'idéal t'skrang de l'*haropas*, en considérant que leur détermination à prendre tous les risques à tout moment est un hommage rendu à la Passion de la Valeur. D'autres Trolls jugent que l'attitude extravertie des T'skrangs est ouvertement une odieuse bouffonnerie à l'égard de Thystonius. Ceux-là considèrent que le conflit et le courage sont des choses graves, qui nécessitent une approche sérieuse. Rire face au danger, comme c'est le cas chez de nombreux T'skrangs, déprécie la valeur du combat, et devient donc une atteinte à l'honneur troll.

Beaucoup de Trolls ne savent pas trop que penser des Humains. Cette race est plus prévisible que toute autre. Depuis la couleur de leurs cheveux à jusqu'à leur taille, en passant par les talents dont ils font preuve, les Humains, à eux seuls, offrent un paysage presque aussi chamarré que le monde lui-même. Certains Trolls considèrent que cette diversité est l'incarnation de l'éblouissante variété de notre monde, et ont donc le plus grand respect pour les Humains. Mais la plupart pensent que le vaste panel des différences chez les Humains est la preuve de leur instabilité. Nous autres, Trolls, sommes fiers de la force et de la stabilité des montagnes qui nous entourent, et c'est la raison pour laquelle certains d'entre nous perçoivent ces Humains « instables » comme résolument inférieurs. Certains Trolls trouvent même les Humains si capricieux et si étranges qu'ils évitent de les fréquenter.

