

# LES FARANDRIENS

« Et puis il y eut ces trois silhouettes croisées à quelques pas de la route, trois Farandriens qui se tenaient dans les bras, serrés les uns contre les autres en bordure d'un taillis et qui demeuraient immobiles. Il s'agissait de trois Verfeuilles, deux femmes et un homme, dont la peau avait pris une apparence rugueuse, semblable à l'écorce. De leurs vêtements, il ne restait que des loques réduites en charpies. En tout endroit de leur corps, des vrilles et d'autres protubérances végétales jaillissaient et s'entortillaient entre elles, formant un entrelacs de ramifications qui les maintenaient les uns comme les autres. De leurs pieds jaillissaient des racines de bois doux qui s'enfonçaient dans le sol. Je n'avais jamais rien vu de semblable mais j'avais l'impression que ces trois créatures se transformaient lentement en un arbre nouveau. »

- Julien Hirt, *La Ville des Mystères*

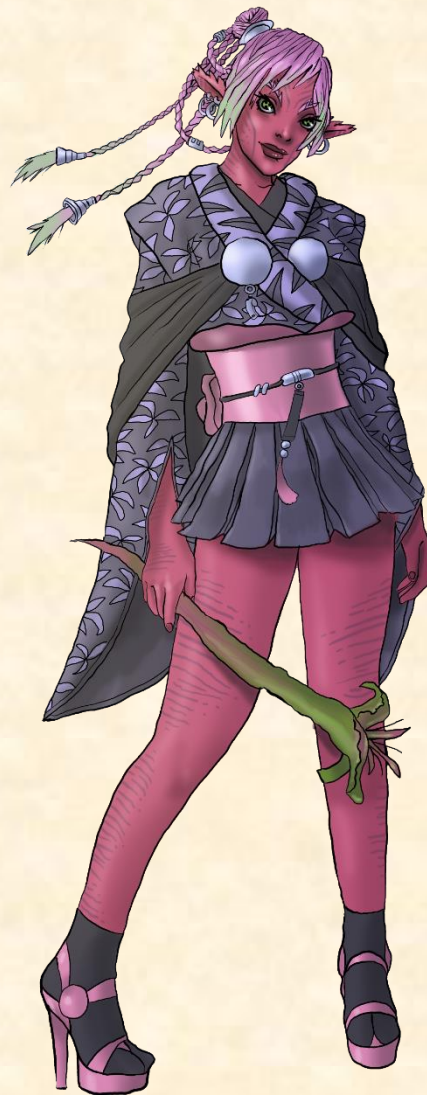
Les Farandriens vivent en harmonie avec la nature, ce qui n'a rien d'étonnant dans la mesure où ils sont la nature : ces créatures végétales vivent à proximité de la forêt, dont ils maîtrisent les rythmes et les lois. Ils expriment leurs croyances religieuses à travers la musique et l'expression de leurs émotions exacerbées.

## DES PLANTES QUI PARLENT

Alors que les Humains forment la forme de vie animale intelligente la plus répandue du Monde Hurlant, les Farandriens en sont l'équivalent dans le règne végétal. Malgré leur aspect physique proche de celui des Humains, ceux-ci n'appartiennent en effet pas à la faune, mais à la flore.

Leur corps n'est pas bâti autour d'un squelette central rigide et solide : leurs membres sont parcourus par des faisceaux ligneux résistants et souples, qui servent de charpente à leur anatomie et leur permettent de se tenir droit. Ils n'accumulent pas de graisse. Au lieu de sang, c'est une forme de sève transparente aux reflets verdâtres qui circule dans leurs vaisseaux.

Plus élancés et légèrement plus petits que les Humains, les Farandriens se distinguent par leurs oreilles allongées, semblables à des feuilles, et par leur peau qui peut être rose, verte, ou grise, dans la plupart des cas, et zébrées de différentes stries et motifs de couleurs. Leurs cheveux, épais comme de la paille présentent une variété de coloris bien plus large que la plupart des espèces. C'est également le



cas de leurs yeux, qui sont larges, obliques, et percés de trois pupilles qui leur confèrent un air énigmatique.

## UN MONDE D'EMOTIONS

Comme ils sont capables, lorsqu'ils commencent à ressentir le poids des ans, de se faire pousser un nouveau corps et d'y transférer leur conscience, les Farandriens vivent très longtemps, tellement longtemps en fait, que leur mémoire ne parvient pas à suivre. Au-delà d'un siècle ou deux, leurs souvenirs s'effilochent ou disparaissent, comme de vieux rêves effacés. Cette longévité exceptionnelle associée à des souvenirs fragiles a pour conséquence qu'ils s'attachent à l'instant présent, et traitent chaque événement avec un détachement amusé.

Adorateurs de Lanalawalan, la Mélodie Primordiale, ils sont persuadés que leurs émotions sont des

messages que leur envoi leur Déesse. Ils y sont très attentifs, et la plupart d'entre eux ont tendance à laisser s'exprimer leurs réactions émotionnelles sans filtres, y voyant une sainte exaltation. Joie, colère, amour : ils vivent tout plus intensément que les autres, et semblent perpétuellement à fleur de peau.

## LA TRACE DES ANCETRES

---

Héritiers d'un grand empire qui s'est effondré en d'interminables guerres, les Farandriens viennent de retrouver une nation, l'Alliance farandrienne, dans la Mer de Bois, juste à côté de Mag Mell, la Ville deux fois sainte. La majorité d'entre eux reste dispersée un peu partout dans le Monde Hurlant, regroupés dans des communautés isolées dans les forêts, où se mêlant aux Humains ou aux Lithiques dans leurs villes et villages.

Formellement, chaque individu appartient à une caste. La plus grande partie de la société est formée de ce que l'on appelle des arpèges mineurs, qui ont un statut subalterne et s'occupent de tâches telles que la production agricole, l'artisanat, l'élevage ou le commerce. L'élite est composée des arpèges majeurs, cinq castes dirigeantes formée d'individus qui ont fait vœu de marcher sur les traces des héros de la Première Guerre et d'imiter leur exemple de courage et de piété. Les personnages-joueurs feront partie d'une de ces castes, à moins qu'ils choisissent d'incarner des Farandriens qui choisissent de vivre au ban de leur société.

La première Caste est celle des **Mélotiarques** (Magiciens, Sorciers, Ensorceleurs). Ils incarnent l'imagination de Lanalawalan, sa faculté de créer des choses nouvelles, et suivent l'exemple de Sainte Irenia l'Arcanosophe. Comme elle, ils portent les cheveux longs et tressés de manière élaborée, et jettent sur le monde un regard curieux. Disciples de Saint Bukei le Plausible, les **Harmoniarques** (Clercs, Druides, Moines, Paladins) forment la caste la plus religieuse. Ils font le lien entre ce qui est caché et ce qui est visible, entre ce qui est secret et ce qui est connu, entre le Divin et le Mortel, et portent rituellement la tête rasée. Les combattants se regroupent au sein de la caste des **Rythmarques** (Barbares, Guerriers, Rôdeurs). Marchant sur les pas de Saint Gomoku l'Empirogène, ils incarnent le talent de Lanalawalan pour organiser l'univers, pour lui conférer ordre et discipline. Ils se tatouent le corps de versets sacrés. Ceux qui représentent la capacité de Lanalawalan à se remettre en question, à changer de perspective pour aborder un même problème sous un nouvel angle s'appellent les **Sonarques** (Artificiers, Savants). Ils se maquillent le visage en blanc et les lèvres et le tour des yeux en

noir, comme leur patron, Saint-e Rintaro le-la Sapiant-e. Espions, voleurs ou assassins, les **Silenciarques** (Bardes, Roublards) incarnent la faculté de Lanalawalan à communiquer et à ne pas communiquer, à diffuser l'information et à la soustraire à la curiosité de certains. Ils marchent sur les pas de Sainte Merle la Posentrope et se tatouent une larme rouge sous un œil, en signe de reconnaissance.

## EPROUVER DE NOUVELLES SENSATIONS

---

C'est pour faire l'expérience de nouvelles émotions que les Farandriens décident de partir à l'aventure. Ils portent sur le monde un regard fasciné, toujours prêts à se laisser surprendre, et guettant dans chaque événement la trace d'un message de leur déesse, qui reste à interpréter.

En toute situation, ils cherchent à se montrer digne de l'exemple de leur saint-patron, et d'en incarner les idéaux et l'attitude. En fonction de la manière dont ils interprètent ceux-ci, cela dit, cette quête peut les mener à s'associer à un groupe de défenseurs des opprimés, comme à des chasseurs de trésors ou des bandits de grand chemin

## NOMS FARANDRIENS

---

Les prénoms des Farandriens des arpèges majeurs sont extrêmement codifiés. Le nombre de syllabes correspond au nombre de corps qu'ils ont fait pousser. Un jeune qui en serait à son premier corps porterait un prénom d'une syllabe, puis il en ajouterait un autre après avoir transféré leur conscience dans un deuxième corps.

Ainsi, Xi, après sa première régénération, choisira par exemple de se faire appeler Xili. Les très vieux Farandriens ont des prénoms très longs et préfèrent souvent se faire appeler par un diminutif. La voyelle correspond à la caste : « i » pour les Mélotiarques, « e » pour les Harmoniarques, « o » pour les Rythmarques, « u » pour les Sonarques et « a » pour les Silenciarques. Les arpèges mineurs optent souvent pour des prénoms d'une syllabe, qui ne changent pas avec le temps.

Les noms de famille farandriens sont eux aussi très longs et polysyllabiques, imprononçables pour la plupart des locuteurs étrangers. Ils sont le plus souvent dictés par un épisode marquant de l'histoire familiale, ou liés à leur origine géographique, qui, parfois, se perd dans le fond des âges.



## PRÉNOMS

Ux, Ta, We, Oc, Ip, Vimi, Toho, Upuc, Geke, Bokolo, Tiwivi, Arapag, Lutumuvi, Iganawa, Orobozota, Agawemeleteresivilibiti.

## NOMS

Amalakianareo, Anabavinandriamisara,  
Andriamadoninarivio, Fahalalahanla,  
Fiamakaretsakali, Hamiroboroboana, Hirinmigirini,  
Isantaonalima, Mampiavakalaka, Manororaotrao,  
Migadragandra, Nampatahotrada, Nananaoni,  
Niverinalanti, Ompampiasinireo, Randibialbolana,  
Talombotsoani, Voamvobolana, Zandabavaona,  
Zavabaovao.



## IMPREVISIBLES ET CURIEUX

Les Farandriens ne comprennent pas toujours de quelle manière les autres espèces vivent leurs émotions, ce qu'ils trouvent déconcertant. De même, ils ont un rapport avec la mort très différent. Il s'ensuit que lorsqu'on fait leur connaissance, ils peuvent paraître détachés ou hautains, mais leur curiosité pour le monde qui les entoure a généralement vite fait de combler le fossé culturel qui les sépare des autres aventuriers.

**Humains.** « Pour les Humains, le monde tourne toujours autour d'eux, de leur histoire et de leurs faits d'armes. Leur bravoure et leur ingéniosité auraient beaucoup à gagner à se mêler d'humilité. »

**Lithiques.** « Qu'espérer d'un peuple d'iconoclastes qui n'a pas de respect pour la tradition ? On pourrait penser que les Lithiques ne savent rien de la beauté ou de la grâce, mais ils finissent toujours par nous surprendre. Éventuellement, en bien. »

**Elfes.** « Ils se disent amoureux de la nature, mais ils n'en comprennent ni les cycles, ni les humeurs. Difficile de nier qu'ils fabriquent de jolies choses, cela dit. Et quelqu'un qui apprécie la beauté de peut pas être entièrement mauvais. »

**Nains.** « Pour un peuple aussi plein de ressources et de valeur, il est regrettable que les Nains galvaudent ce potentiel en une vaine et interminable quête de richesses matérielles. »

## TRAITS

**Ajustement de caractéristique.** Votre Dextérité augmente de +2.

**Âge.** Un Farandrien atteint l'âge adulte vers vingt ans et a une longévité d'environ cent ans. Lorsqu'ils sont proches de leur mort naturelle, cela dit, ils ont la possibilité de se coucher afin de se faire pousser un autre corps, identique au premier lorsqu'il était en prime jeunesse. Lorsque celui-ci est prêt, au bout d'une semaine, ils y transfèrent leur conscience et leur corps original se détache et sèche.

**Alignement.** La plupart des Farandriens sont chaotiques. La manière dont ils se laissent guider par leurs émotions peut être interprétée par d'autres comme de l'impulsivité. Ils vivent dans l'instant présent et si cela signifie qu'ils vont faire le contraire de ce qu'ils ont dit ou dire le contraire de ce qu'ils ont fait, cela ne les dérange pas.

**Taille.** Les Farandriens mesurent entre 1,50 m. et 1,70 m. et sont élancés. Votre taille est Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse de base est de 9 m. par round.

**Physiologie végétale.** Vous êtes une plante, et les poisons qui affectent les êtres de chair et de sang n'ont aucun effet sur vous. Vous y êtes immunisé. En revanche, vous êtes vulnérables aux dégâts de feu.

**Organisme fibreux.** Vous n'avez pas de squelette : vos membres sont maintenus en place par un réseau de fibres végétales souples et résistantes. Vous êtes donc moins sensibles aux fractures que les créatures animales, et vous êtes donc immunisés aux critiques causées par des armes contondantes (lorsque vous devriez subir une attaque critique de ce type d'arme, vous subissez à la place les dégâts normaux).

**Photosynthèse.** Si vous êtes en extérieur, exposé au soleil, en contact régulier avec la terre et avec suffisamment d'eau à boire, vous pouvez vous contenter d'un repas par semaine sans en souffrir.

Sens affûtés. Vous maîtrisez la compétence Perception.

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le farandrien. Langue très mélodieuse, le farandrien se chante autant qu'il se parle, ce qui le rend difficile à maîtriser pour les étrangers.

**Sous-races.** Il existe plusieurs variétés de Farandriens, qui se distinguent par des différences physiques, mais aussi culturelles. Ces sous-espèces se sont développées dans des lieux et des conditions différentes, qui leur ont procuré des caractéristiques distinctes. Ici, les trois sous-races les plus répandues sont décrites : les Roseflores, Verfeuilles et Sombracines, mais il existe également des Farandriens Brunépines et Grisalgues, plus rares. Si vous souhaitez incarner le produit d'une union entre deux sous-races différentes, prenez la modification de caractéristique de l'une d'elle, et les autres traits de la seconde, avec la permission du MD.

## ROSEFLORE

En tant que Farandrien Roseflore, vous faites partie de l'ethnie citadine de votre peuple. À l'aise en société, vous êtes charmeur et vous sentez comme un poisson dans l'eau dans toute situation sociale. Cosmopolite, vous avez, davantage que les autres membres de votre race, l'habitude d'interagir avec d'autres cultures. Comme leur nom l'indique, les Roseflores ont une peau généralement rose ou mauve, striée de motifs floraux. Leurs cheveux peuvent prendre de nombreuses teintes.

**Ajustement de caractéristique.** Votre Charisme augmente de +1.

**Pollen enchanteur.** Avec vos cheveux ou vos sourcils, vous pouvez émettre une bouffée de pollen qui influence l'attitude de ceux qui y sont exposés. Cela vous donne la possibilité, une fois par long repos, de lancer l'équivalent du sort Charme-personne. À la différence de la variante décrite dans les règles, celui-ci ne requiert aucune composante, et le jet de sauvegarde se fait avec la Constitution plutôt qu'avec la Sagesse.

**Personnalité magnétique.** La présence permanente autour de vous d'une petite quantité de pollen vous rend difficile à résister. Vous maîtrisez la compétence Persuasion.

## VERFEUILLE

En tant que Farandrien Verfeuille, vous vous sentez à l'aise dans la forêt, dont vous comprenez les cycles naturels bien mieux que vous ne saisissez les subtilités des interactions sociales. Solitaire par nature, vous savez malgré tout reconnaître les situations où l'aide des autres devient nécessaire. Les Verfeuilles ont la peau verte, décorée de rayures qui rappellent celles du feuillage. Leurs cheveux ont des teintes courantes dans la forêt (vert, brun, orange, jaune).

**Ajustement de caractéristique.** Votre Sagesse augmente de +1.

**Camouflage végétal.** Lorsque vous vous trouvez au milieu du feuillage ou des hautes herbes, vous pouvez modifier votre couleur et même faire pousser des feuilles sur votre corps, ce qui vous donne la possibilité de vous cacher. Vous ne pouvez pas en faire autant dans d'autres types d'environnements : désert, gazon, bâtiment, montagne, etc...

**Arme du chasseur.** Vous obtenez la maîtrise des arcs (court et long).

**À l'aise dans la nature.** Vous maîtrisez la compétence Survie.

## SOMBRACINE

En tant que Farandrien Sombracine, vous vivez là où personne d'autre n'accepterait d'habiter : sous les racines des arbres, dans de profondes galeries, dans des marais saumâtres... Plus encore que vos cousins, vos émotions sont exacerbées et peuvent devenir volatiles, passant de la joie à la tristesse ou à la colère en un instant, ce qui vous donne mauvaise réputation. Votre peau est gris ou brun foncé, et vos cheveux noirs, blancs ou verts.

**Ajustement de caractéristique.** Votre Constitution augmente de +1.



**Peau empoisonnée.** Votre peau secrète une toxine dont vous pouvez vous servir pour empoisonner vos armes (ou les armes de n'importe qui d'autre). Cette substance fonctionne comme une potion de poison ordinaire : elle augmente les dégâts de 1d4 pendant une minute, avec un jet de sauvegarde avec la Constitution DD10. Vous pouvez générer une dose de poison à chaque long repos. Par ailleurs, tout personnage ou monstre qui vous mordrait risquerait d'être empoisonné, et devrait subir un jet de sauvegarde de Constitution DD10 ou subir 1d10 points de dégâts.

**Esprit perturbé.** Votre état émotionnel changeant vous rend difficile à cerner. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

## LES FARANDRIENS DANS LES DIFFÉRENTS MONDES

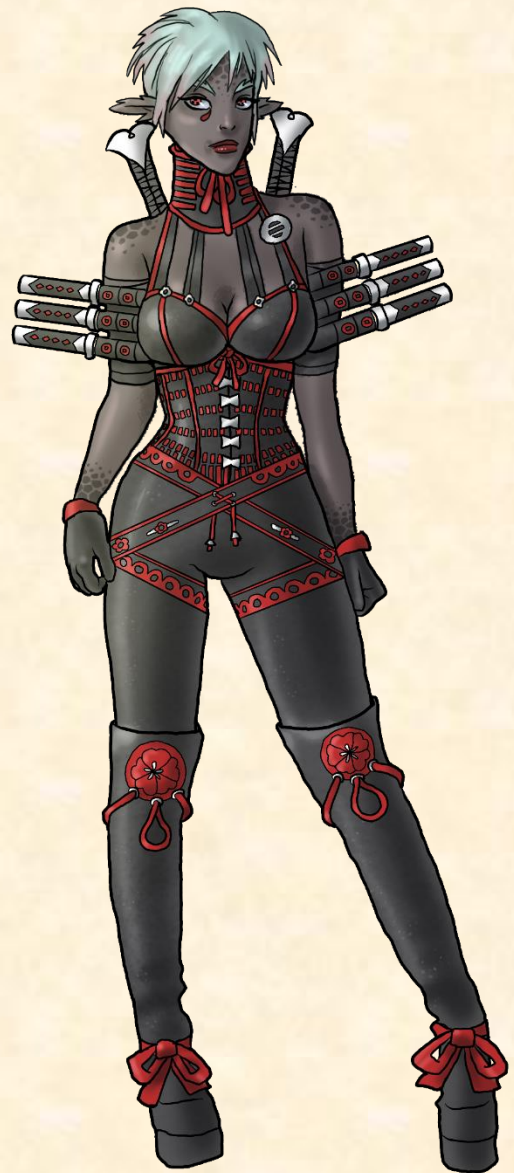
---

Les Farandriens sont une des races principales du Monde Hurlant. Il est cependant facile de les adapter pour qu'ils puissent être introduits dans d'autres univers, si les joueurs le souhaitent et que les MD le permettent.

On n'aurait pas tort d'affirmer que cette race est similaire sur plusieurs points à celle des Elfes, dont ils constituent une sorte de variante. Si votre groupe est intéressé à les introduire dans votre campagne, vous pouvez jouer sur cette particularité : soit vous remplacez les Elfes de votre univers par des Farandriens, soit vous en faites des races rivales, qui luttent pour s'approprier les mêmes ressources, soit vous décidez que les deux races n'en forment qu'une et que les Farandriens sont des « Elfes végétaux », pleinement intégrés à la société elfique, ou alors que l'une des deux races ne représente qu'une petite minorité, et est couramment confondue avec l'autre par ceux qui n'ont pas l'habitude de les côtoyer.

Ci-dessous, vous trouverez quelques suggestions qui vous permettront d'inclure des personnages Farandriens dans certains des principaux décors de campagne de D&D.

**Greyhawk.** Personne n'a croisé un Farandrien depuis des siècles sur Oerth. Certains parlent d'une guerre ancienne, lors de laquelle les Elfes ont exterminé les êtres-plantes et effacé toute trace de leur civilisation. Depuis peu, pourtant, les ruines d'une ancienne cité perdue, au fond de la forêt de Celadon, laissent penser que certains membres de l'antique race ont survécu : est-ce vrai, et si oui, comment ont-ils procédé et quelles sont leurs intentions ?



**Royaumes Oubliés.** Il existe une nation de Farandriens, isolationnistes et discrets, qui vivent dans et autour de la lointaine forêt de Shalhoond. Certains individus bravent les interdits de leur peuple et quittent ces terres ancestrales afin d'explorer le vaste monde. Comme rares sont ceux qui ont entendu parler de leur peuple, ceux qui les croisent les prennent généralement pour des Elfes à l'allure étrange.

**Eberron.** Les Farandriens sont natifs du continent de Xen'Drik, où ils possèdent encore plusieurs villes-États, décadentes et décrépites, où ils vivent repliés sur eux-mêmes, dans la haine des étrangers. Il y a trois siècles, des pionniers ont traversé la mer jusqu'en Khorvaire, où ils ont bâti une colonie au

cœur des forêts des Étendues d'Eldeen, tentant de renouer avec les traditions ancestrales de leur peuple.

**Mystara.** Les Farandriens sont pratiquement inconnus à la surface, mais ils sont assez courants dans le Monde Creux, où ils possèdent plusieurs nations distinctes avec leur culture propre. De temps en temps, quelques individus parviennent à se frayer un chemin à l'extérieur et partent explorer le Monde Connu, où ils suscitent la curiosité de celles et ceux qui les croisent.

*Les Farandriens et le Monde Hurlant apparaissent dans la série « Merveilles du Monde Hurlant » de Julien Hirt, aux Éditions le Héron d'argent © 2020*