

CLAN DE L'AUROCH

Un nuage de poussière lointain témoigne de l'arrivée des nomades du clan de l'Auroch sur leur nouveau territoire de pâture. Les chasseurs sont déjà passés, bientôt, la région s'emplira du bruit de centaines de têtes de bétail et de dizaines d'hommes rassemblant le troupeau. Les éclaireurs se dispersent, nul ne pourra plus approcher sans déclencher les sifflements aigus des guetteurs.

Depuis des siècles, les éleveurs parcourent les plaines de Pollen, migration après migration. Ceux qui tentent de les en empêcher font face aux guerriers cornus ou finissent écrasés sous les sabots des bêtes en furie, rien ne doit menacer le clan. Ainsi en va-t-il des ennemis de l'Auroch. Si vous venez en paix, l'hospitalité vous sera offerte pour la nuit, mais ne vous avisez pas de prolonger votre séjour sur ces terres, d'autres ont commis cette erreur et ne sont plus là pour en témoigner.

LE TROUPEAU

Suivant les anciennes traditions, les nomades du Clan de l'Auroch sont de fiers éleveurs de Pollen. Ils vivent par et pour leur troupeau, leurs animaux sont considérés comme des membres de la famille et à ce titre ils doivent être protégés.

Le Clan a peu de contact avec les étrangers mais, comme les Gargantis, ils honorent les lois de l'hospitalité. Les pistes de migrations de leur troupeau les mènent d'ailleurs chaque année à croiser les éleveurs de mammoths. Les liens entre les deux communautés sont forts et emprunts de respect même si leurs histoires diffèrent.

PISTES

Les transformations environnementales constantes amènent le Clan à devoir adapter son itinéraire au gré des saisons. Les Chasseurs parcourent les terres au-devant du troupeau et laissent des fanions pour marquer la nouvelle piste. Les autres clans de Pollen ont appris à éviter le territoire du Clan de l'Auroch pour ne pas risquer sa colère, les pistes sont sacrées pour les nomades et toute incursion sera sévèrement punie une fois que les règles de l'hospitalité auront été respectées.

Lorsque le clan choisit un nouveau lieu de pâture, les Sages se chargent de purifier la zone, de brûler les toiles d'araignées et de goûter l'eau avant que les femmes ne montent les abris. Les Eclaireurs surveillent la plaine, essayant de repérer toutes menaces pour le troupeau que les Guerriers se chargeront d'éliminer. Les nomades, extrêmement superstitieux, évitent soigneusement les champs de spores mères, les forêts fractales et leurs symboles étranges. De toute façon, ils n'en ont pas besoin et se contentent de peu, les fruits rouges ne nourrissent pas le troupeau.

DESCENDANCE

La descendance est l'avenir du clan. Chaque naissance donne lieu à une cérémonie de baptême pendant laquelle les nouveaux nés sont bénis par le sang et la terre (animaux et humains). Les enfants sont ensuite élevés par toute la tribu de même que les petits aurochs et les jeunes bisons sont protégés par tout le troupeau. Toute tare génétique, sitôt détectée est écartée, les Sages veillent à la bonne santé des populations. Aussi, les enfants tiques sont mis à mort sitôt leur état constaté.

Niveau Technologie : Tech I (Survie)

Vision du monde : Animisme (Légendes)

Forme de gouvernement : Règne d'un groupe (Tromperie)

Identité culturelle : Sites sacrés (Orientation)

Taille : Famille élargie (Ruse)

Ressources : Troupeau (Dressage)

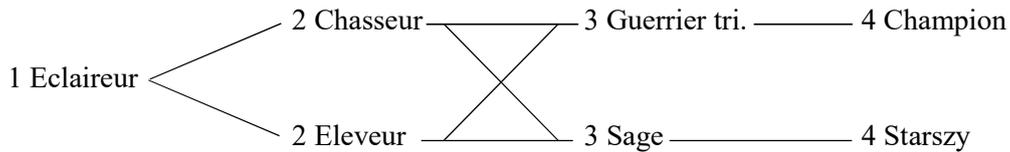
POTENTIEL

CHARGE

CONDITION : Pulsions

EFFET : Le claniste souffle de rage et rue comme un bovidé, il bénéficie de +1D en PHY+Lutte par niveau de Potentiel pour projeter et mettre à terre son adversaire.





1 - ECLAIREUR

CONDITION : -

EFFET : L'éclaireur observe l'ennemi et sécurise les frontières du clan. L'éclaireur gagne +1D sur son jet d'attaque quand il défend le clan.

EQUIPEMENT : Masse primitive, Fronde ou Sarbacane

2 - CHASSEUR

CONDITION : PHY+Vigueur 4, AGI+Armes à projectiles 6, INS+Survie 6

EFFET : Sur le domaine de son clan le chasseur gagne +2D pour trouver une proie. Sa grande connaissance du terrain lui donne +2D en AGI+furtivité.

EQUIPEMENT : Pièges, Lance, Arc, Cape en peau d'auroch (identique à la Cape en peau de mammouth), Gendo domestique

2 – ELEVEUR

CONDITION : INS+Dressage 6, INS+Survie 6, INS+Orientation 4, PHY+Vigueur 4

EFFET : L'Eleveur connaît intimement chaque membre de son troupeau, il obtient +2D quand il doit s'occuper de ses bêtes, que ce soit pour les mettre au monde, les nourrir, les défendre, les abattre ou pister une bête égarée.

EQUIPEMENT : Lance, Sagaies, Cape en peau d'auroch, Gendo domestique

3 – GUERRIER TRIBAL

CONDITION : PHY+Corps à corps 8, PHY+Lutte 7, AGI+Armes à projectiles 6

EFFET : Au sein du clan, le Guerrier Tribal obtient +2 Autorité. Les Eleveurs et les Chasseurs le nourrissent ;

son travail consiste à s'entraîner quotidiennement contre les autres guerriers du Clan.

EQUIPEMENT : Epée ou autre arme de Corps à corps, Armure de soie Druschinnik, Coiffe à cornes du clan

3 – SAGE

CONDITION : CHA+Négociation 7, INT+Légendes 8, INS+Empathie 7, Secrets 3

EFFET : Le Sage est chargé de conserver et de faire appliquer les lois du Clan (+2D à INT+Légendes).

EQUIPEMENT : Colliers d'os, Talismans, Pierres divinatoires

4 – CHAMPION

CONDITION : PHY+Force 8, Compétence de Combat (PHY+Lutte, PHY+Corps à corps ou AGI+Armes à projectiles) à 10, Renommée 6

EFFET : Seules la force brute et la ruse comptent dans le clan. Ceux qui excellent et confèrent la victoire au Clan deviennent des Champions dont on se souviendra à jamais. Les Sages louent la force légendaire du Champion et ses Guerriers tribaux aspirent à lui ressembler. Le Champion a accès à toutes les ressources du clan.

EQUIPEMENT : -

4 – STARSZY

CONDITION : Avoir plus de 40 ans, Autorité 5, Alliés 5, Ressources 3

EFFET : Sage parmi les sages, l'Aîné poursuivra sa voie en tant qu'incarnation de l'autorité. Avec ses pairs, il mène le troupeau jusqu'aux confins de Pollen dans le respect de la tradition.

EQUIPEMENT : Parure de Sage

