

A-2 : Les races

PRÉFACE AU TRAITÉ SUR LES RACES D'ARCANUM, DE Jean Baudoin

Le royaume d'Arcanum abrite plusieurs espèces de créatures pensantes. Les similitudes entre les représentants de ces différentes races sont visibles même pour l'observateur le plus profane. Le naturaliste moderne, désireux d'échapper aux interprétations empreintes de superstition religieuse, se doit de trouver d'autres arguments afin d'expliquer les similitudes qui apparaissent entre des peuples aussi distincts que les orques et les elfes, les humains et les halfelins, les ogres et les nains. Pourquoi les représentants de ces races, que l'on désigne comme pensantes, marchent-ils sur leurs deux jambes, pourquoi ont-ils dix doigts et dix orteils, pourquoi ont-ils deux yeux ? Certains voient là l'ouvrage d'un créateur tout-puissant ; pourtant, même ceux-là ne parviennent à s'accorder autour d'une seule et même interprétation. Aucune des différentes Histoires de la création qui nous sont contées ne reste crédible à la lumière des découvertes que nous faisons quotidiennement, grâce à l'étude des fossiles et de la simple observation de la nature. Pour mieux comprendre notre vie et notre histoire, nous devons en découvrir plus.

A cet effet, j'ai entrepris la création d'un nouveau système de classification des différentes races d'Arcanum. Pour ce projet, mes propres observations de naturaliste se sont enrichies des résultats d'un grand nombre d'études ainsi que d'une application rigoureuse des données pertinentes glanées par d'autres chercheurs. La science ne suffisant pas à expliquer certains phénomènes, j'ai également consulté des experts du domaine de la magie. Je ne doute pas que le résultat de mes recherches fera l'objet de nombreuses critiques. Les hommes de foi comme de science réclameront ma tête, criant à l'hérésie ; les adeptes des arts mystiques diront de moi que je suis un amateur et rejetteront mes idées aussi violemment qu'ils le font des productions de la philosophie naturaliste. Je me dois pourtant de soumettre mes théories au reste du monde ! Je mets au défi mes pairs de démontrer mes erreurs en s'appuyant sur des argumentaires et des preuves, plutôt que de m'attaquer personnellement et de se laisser emporter par l'hystérie collective que j'ai connue jusqu'ici.

Ce traité est la synthèse des preuves que la paléontologie, l'ethnologie et la biologie moderne ont apportées à nos connaissances du monde ; j'ai également fait appel à divers adeptes des arts magiques. J'ai entre autres bénéficié de l'expertise alchimique de Wandrei Sourlège, Professeur à l'université de magie appliquée de Tulla, qui m'a été d'une aide inestimable, en particulier dans la datation des fossiles et l'isolation de certaines vibrations mystiques sur des sujets vivants. Dans le cadre de notre correspondance, Maître Olaius Wyrmius, doyen du département d'Histoire de l'Académie d'études supérieures de Dernholm, m'a enseigné les théories et pratiques de nécromancie en cours dans l'ancien monde. Les mots ne suffisent pas à exprimer toute ma gratitude envers celle qui a été mon guide lors de mon voyage sur le Cerberus, Madame El'ena Crowe. C'est elle qui la première a eu la patience d'écouter mes théories sur l'histoire naturelle et surnaturelle. Par la suite, elle m'a assisté dans mes enquêtes, me présentant de nombreux amis elfes que j'ai ainsi pu interroger. Enfin, elle a eu la bonté de m'accorder sa main un matin de la veille du mois de mai, 18XX, faisant de moi le plus heureux des hommes. Je lui dédie cet ouvrage, ainsi que les années qu'il me reste à vivre sur cette terre.

Jean Baudoin,
Tarante, 18XX.

CHAPITRE UN: LES RACES DE PETITE TAILLE : NAINS, GNOMES ET HALFELINS

Le premier groupement de peuples intelligents d'Arcanum est constitué des nains et de leurs cousins, les gnomes et les halfelins : ils appartiennent à ce que j'ai appelé les races de petite taille. Les représentants de ces races se caractérisent par leur taille, qui n'excède jamais 130 centimètres, pour les plus grands d'entre eux. Ils se distinguent également du genre humain par les proportions de leur corps. En général, leur crâne est disproportionné par rapport à leur torse et à leurs membres. Leurs membres, en particulier leurs jambes, sont plus courts et plus gros.

Les nains

Les nains, qui s'organisent en clans, constituent sans discussion le modèle des races de petite taille. Plus grands et physiquement plus développés que leurs petits cousins, les halfelins et les gnomes, ils bénéficient également d'une meilleure espérance de vie (près de six cents ans pour un nain mâle). Ils atteignent une taille comprise entre 75 et 130 centimètres et peuvent peser jusqu'à 65 kg, tout en muscles. Dotés d'une constitution leur permettant de supporter les extrêmes climatiques et les carences alimentaires bien mieux que toutes les autres races, ils tombent rarement malades. Ce sont des êtres extrêmement intelligents et civilisés, doués d'une grande sensibilité artistique. Par ailleurs, leurs sens du goût, de l'odorat et de l'ouïe sont très développés, ce qui se vérifie également pour les gnomes et les halfelins. Enfin, ils

se distinguent de leurs cousins gnomes et halfelins par l'opulence et la luxuriance de leur barbe.

Les analyses pratiquées sur du tissu nain montrent une quasi-absence de vibrations mystiques. On retrouve des ossements nains dans des couches géologiques très profondes. Ma conclusion est que les nains ne sont le produit d'aucune source magique mais au contraire les fruits de la simple sélection naturelle, tout comme les humains. D'après les maigres résultats de recherches dont nous disposons actuellement, la séparation entre notre race de taille moyenne et les races de petite taille est intervenue il y a quelque deux millions d'années de cela : nous avons évolué en parallèle jusqu'à aujourd'hui. C'est pourquoi toute reproduction entre humains et représentants de ces races est impossible ; nos liens de sang ne sont pas assez importants.

Fruits de la sélection naturelle, les nains ne présentent, à l'instar des humains, aucune aptitude particulière à la pratique de la magie et sont plutôt enclins à apprivoiser les pouvoirs de la nature. Ils sont très doués dans le domaine des mathématiques et on les retrouve dans toutes les professions y ayant trait, comme l'architecture et l'ingénierie. Ils excellent dans l'extraction, le raffinage et la transformation des métaux, occupations dans lesquelles leur savoir-faire est universellement reconnu. Pourtant, leurs artisans spécialisés dans les domaines du cuir, du bois et de la pierre, font également preuve d'une habileté inégalée. Il faut voir leurs sculptures et leurs travaux de menuiserie pour en apprécier toute la beauté. Il est malheureusement très rare que des représentants d'autres races aient accès à leurs habitations, et encore moins aux trésors qu'elles recèlent. Les nains sont des êtres très secrets, liés entre eux par une multitude de lois et de tabous qui ne peuvent être enfreints sous peine de bannissement, voire de mort.

Les nains habitent dans les régions montagneuses, dans des villages de taille réduite. Les ogres sont leurs ennemis naturels, les deux races s'opposant dans des conflits territoriaux. Mais les nains, plus intelligents et plus nombreux, sont toujours sortis victorieux de leurs affrontements. Les particularités de la civilisation des nains ont inspiré un grand nombre de mythes et d'idées fausses sur leur compte, que les clans ne cherchent d'ailleurs pas à démentir. Selon certains théologiens, les nains sont les enfants de la terre, façonnés à partir d'argile primordiale et destinés à un dur labeur sous terre. L'ancienneté de la race ne fait aucun doute ; il est également vrai qu'ils bâtissent leurs foyers dans les montagnes depuis des millénaires. Néanmoins, certains éléments découverts récemment de l'autre côté de la chaîne de murailles semblent indiquer que des nains ont autrefois occupé les plaines : ils y auraient bâti des cités en surface, au bord de l'Océan Occidental. En fouillant les ruines à moitié ensevelies d'Ur'uk et de Caamlun, les archéologues ont découvert des pièces de céramique très anciennes ainsi que des peintures représentant des nains en train de chasser, de chasser au faucon, de pêcher et même de cultiver.

Quelle catastrophe a pu pousser les clans à se retirer dans l'inhospitalité des montagnes, pourquoi y sont-ils finalement restés ? Nul ne le sait. Peut-être est-ce lié à la profonde antipathie, toujours inexplicable, qu'ils éprouvent vis-à-vis des orques. Mais c'est peut-être aussi le prix de leur remarquable longévité. Personne n'a jamais aperçu de naines, elles n'accomplissent aucun travail dans les mines, les carrières, les hauts-fourneaux ni les forges, qui sont pourtant les principales activités des nains. Dans ma tentative de trouver une explication, j'ai étudié d'autres organismes dotés d'une grande espérance de vie, pour aboutir à la conclusion suivante : le cycle de vie des nains doit inclure une très longue période de gestation pour les femmes. D'après les résultats de mes expériences, ce cycle doit durer plus de dix années. Au cours de cette période, les naines doivent avoir une santé fragile, et les membres de leur clan doivent conjuguer leurs efforts pour leur garantir un environnement totalement sûr et serein.



Lors de ma visite des installations des nains dans le nord d'Eaux Dormantes, j'ai profité de l'occasion pour effectuer un recensement des hommes de la communauté, la plupart d'entre eux se rendant à la mine chaque jour. A partir de ce calcul et de l'estimation des ravitaillements arrivant du sud, j'ai été en mesure d'évaluer le nombre de femmes qui doivent vivre là-bas, à l'abri des regards indiscrets des étrangers derrière de grands murs et des portes verrouillées. Aussi surprenant que ce résultat puisse paraître, il m'est apparu qu'il doit y avoir environ deux nains pour une naine !

Si l'on considère ce faible ratio et la longue période de gestation, il n'est guère étonnant que les naines en âge de procréer soient des spécimens rares et précieux que les nains chérissent et protègent à tout prix. Cela explique peut-être le fait qu'il soit rare de rencontrer un aventurier nain qui ne cherche pas à faire fortune et à gagner autant d'or qu'il le peut ; le pauvre bougre doit espérer réunir une dot suffisante pour devenir épousable !

Les gnomes

Comme les nains et les halfelins, les gnomes appartiennent aux races de petite taille. Ce sont des descendants des nains ; d'après les rares fossiles découverts, il semble que les premiers gnomes ne soient apparus qu'il y a un peu plus de sept cent mille ans, dans la région qui porte aujourd'hui le nom de Cumbria. Il semble que la séparation entre les deux races soit due au processus de la sélection naturelle, plutôt qu'à une intervention des forces de la magie. Cette théorie trouve appui dans les analyses alchimiques de tissu gnome, qui démontrent que les gnomes ne présentent pas de vibrations mystiques notables. Comme les nains et les humains, les gnomes n'ont aucune aptitude particulière à la pratique de la magie. Ils ne sont d'ailleurs pas connus pour en faire usage.

Les gnomes ne sont pas pourvus de l'exceptionnelle puissance physique des nains ; leur force est proportionnelle à leur stature, qui est réduite. Les gnomes mesurent en moyenne moins d'un mètre, pour un poids de 30 à 35 kg maximum. Cependant, ils sont dotés d'une endurance et d'une longévité peu communes ! Un gnome vit en moyenne jusqu'à cinq cents ans, sauf accident ou maladie.

Sur le plan physique, les gnomes se distinguent des autres races de petite taille par les traits de leur visage et leurs pieds. Contrairement à leurs cousins nains, ils ne portent pas de barbe. D'autre part, ils n'ont pas les pieds surdimensionnés et poilus des halfelins. Le seul trait physique distinctif du gnome est son nez, généralement gros et charnu. A l'instar des autres races de petite taille, les sens des gnomes sont extrêmement développés ; leur nez se révèle un outil précieux et leur confère un sens olfactif très fin et précis. Nul ne peut les égaler dans ce domaine ! Le sens de l'odorat des gnomes explique le grand succès qu'ils remportent dans les carrières de chimistes ou de parfumeurs.

Si l'on met de côté ces différences purement physiques, qu'un œil non entraîné pourrait d'ailleurs avoir du mal à discerner, la principale distinction entre les gnomes et les autres races de petite taille réside dans leur caractère. Dans ce domaine, les différences sont très importantes ! Alors que les nains, par exemple, bâtiront leurs maisons dans des régions montagneuses, les gnomes n'ont aucune préférence en la matière. On les retrouve partout où se pratique le commerce. Tandis que les nains vivent en communauté, coupés du reste du monde et évitant tout contact avec les autres races autant que possible, les gnomes aiment le plein air et sont très cosmopolites. Autant les halfelins sont timides, réservés et plutôt sédentaires, autant les gnomes sont des êtres dynamiques et enjoués. Des créatures de petite taille, les gnomes sont les plus enclins à voyager et à apprendre de nouvelles langues : ils apprécient la nouveauté.



Cette fabuleuse ambition, qui explique que beaucoup de gnomes font carrière dans la banque, la politique ou l'industrie, cache en fait un profond désir de sécurité. Ainsi, le peuple gnome a souvent été critiqué pour sa soif d'or et de pouvoir. Ceux qui les condamnaient ainsi ignoraient leur véritable motivation et les jugeaient sur leur apparence ! C'est le désir de voir sa famille en sécurité qui fait avancer le gnome.

D'ailleurs, un gnome privé de sa fortune et de son titre devient très vulnérable. Il ne dispose pas de la force physique du nain pour se défendre, ni d'aucune muraille de pierre

derrière laquelle se cacher. Pour être en paix, le gnome doit avoir les moyens de subvenir à ses besoins et aux besoins des siens. C'est ainsi qu'il se protège du monde et de ses dangers. Avant de commettre l'erreur d'un jugement hâtif, rappelons-nous qu'un gnome peut vivre encore cent ans après avoir arrêté de travailler !

La ferveur et le sens du devoir avec lequel le nain se dévoue à son clan se retrouvent dans la loyauté entière et absolue du gnome envers sa famille. Frères et sœurs, parents, grands-parents et autres aïeuls, cousins et cousins par alliance... en tant que membre de cette grande famille, le gnome peut ainsi se retrouver à devoir assumer la responsabilité de la santé et du bien-être de cent personnes. Il supporte cette lourde charge car il sait que chacun des membres de sa grande famille travaille aussi dur que lui, dans un dévouement absolu. Les efforts de chacun sont coordonnés par le chef de famille, le " Parrain " (ou la " Marraine " si c'est une femme), qui décide des responsabilités et devoirs de chaque personne.

C'est cet attachement des gnomes à leur famille qui donne un sens et un but à leur vie, ainsi qu'une certaine sécurité que les autres races ne peuvent que leur envier. Quelle chance ont les rares étrangers qui parviennent à impressionner un Parrain et à devenir un " filleul " de la famille ! Mais ce système a aussi ses inconvénients : non seulement les luttes de pouvoir intestines au sein de la famille peuvent tourner au vinaigre mais de plus, les gnomes sont connus pour exercer des vengeance terribles et sanglantes sur quiconque aura attaqué ou menacé un membre de sa famille. Il n'y a plus rancunier qu'un gnome ! Ils se rappellent tout dans les moindres détails et leur remarquable longévité leur permet même de se venger sur les descendants de l'offenseur, cent à deux cents ans après l'affront.

Les femmes et les enfants sont particulièrement bien entourés par la famille. Les femmes gnomes, bien qu'elles ne soient pas cloîtrées comme les naines, voyagent peu et se promènent rarement, toujours accompagnées d'une impressionnante escorte de gardes du corps. Il est fréquent de voir des gnomes accompagnés de demi-ogres apprivoisés pour les protéger dans les grandes villes.



Les halfelins

Les halfelins sont les êtres les plus petits d'Arcanum. Un halfelin ne dépasse jamais 85 centimètres, ce qui constitue déjà un record. Son poids oscille en moyenne entre 30 et 35 kg, mais il peut parfois atteindre 50 kg, le halfelin s'adonnant volontiers au péché de glotonnerie. A l'instar des autres races de petite taille, les sens des halfelins sont extrêmement développés, même si leur sens dominant reste celui du goût. Il n'est pas rare de voir des halfelins passer leur vie à goûter aux joies du palais, non sans y faire participer les autres. La plupart des grands chefs cuisiniers d'Arcanum sont des halfelins, et c'est à eux que nous devons nos plus fameux vins, bières et cidres.

Plusieurs traits physiques permettent de distinguer les halfelins de leurs cousins. Plus petits que les nains, ils ne portent pas de barbe. Pourtant le reste de leur corps, surtout leurs membres inférieurs, est recouvert d'un duvet assez fourni. Ils n'arborent pas le nez gros et charnu des gnomes, mais ils sont en général plus enveloppés. Généralement un halfelin se reconnaît à ses pieds, toujours disproportionnés par rapport à sa taille, et très poilus. La peau sous la plante de leurs pieds est épaisse et très souple, ce qui leur permet de marcher comme sur des coussins. Ils ne portent généralement pas de chaussures, les trouvant par trop inconfortables et bruyantes.

A ces différences physiques s'ajoutent d'autres divergences plus profondes entre les halfelins et leurs cousins de petite taille. Contrairement aux nains et aux gnomes, produits de la sélection naturelle, il semble que la magie ait participé à leur évolution. Il est facile de le démontrer, en soumettant des tissus halfelins à des tests d'alchimie : une fois ces tissus débarrassés des vibrations d'autres sources par un processus de distillation, on constatera une réaction de résonance à une fréquence mystique définie. Cette fréquence est propre aux halfelins. Ils y réagissent tous, et le phénomène se poursuit longtemps après leur mort : nous avons retrouvé des restes halfelins vieux de près de cinquante mille ans, qui avaient gardé cette propriété de résonance.

Les premiers halfelins sont apparus il y a deux cent mille ans environ, dans les douces collines au sud de la Forêt Scintillante. Il est probable que leurs ancêtres aient été des gnomes, bien que dans le cas d'une sélection surnaturelle il soit impossible d'en être totalement sûr. Quelle instance magique aura décidé de les séparer de la race des gnomes, nul ne peut le dire, et encore moins deviner dans quel but elle a créé les premiers halfelins. La conséquence de cette intervention de la magie est que le halfelin bénéficie d'une espérance de vie de quatre cents ans, contre cinq à six cents ans pour les gnomes et les nains. Cela peut également expliquer les différences physiques qui existent entre eux, ainsi que de nombreux traits de caractère propres aux halfelins.

Malgré leur résonance innée à la magie, les halfelins n'ont pas d'inclination particulière à devenir sorciers. Leur nature magique ne se révèle que de façon très subtile, dans leur lien très profond avec la nature, en particulier les plantes et les animaux. L'immense majorité des halfelins vit dans les zones rurales et aspire à une vie simple et tranquille ; ils font de bons fermiers et de bons vignerons. Le halfelin est par nature beaucoup plus doux, patient et passif que le nain et le gnome ; il aime le confort et le calme et ne se mêle pas des affaires des autres races. Quelle que soit sa profession, le halfelin sera toujours attiré par les endroits paisibles et verdoyants. Même les halfelins citadins aiment cultiver un petit jardin, dans lequel ils entretiennent une grande variété de fleurs et d'herbes, parfois une ruche ou un petit potager.

Les halfelins ont tendance à se rassembler dans des petites communautés très soudées. Dans les zones rurales, ils créent des villages et bâtissent leurs maisons sous un monticule de terre, bordé de gazon et de fleurs. Cette isolation leur permet de vivre dans des foyers confortables, chauds en hiver et frais en été. Dans les villes, ils peuvent se rassembler dans une ou plusieurs petites communautés ; même si celles-ci entretiennent des relations pacifiques, leurs membres ont tendance à rester entre eux, vivant dans le respect de leurs coutumes et traditions.

Contrairement aux naines et aux femmes gnomes, les halfelines bénéficient d'une grande liberté de mouvement. Il ne viendrait même pas à l'esprit de leurs maris de les enfermer à la maison ! De toute façon, l'halfeline ne l'accepterait pas ; bien que minuscules, les halfelines sont pleines d'entrain et n'ont pas la langue dans leur poche. Elles travaillent souvent avec leurs maris, aux champs ou dans leur entreprise ; il arrive même qu'elles dirigent leurs propres commerces ou fermes. Cependant, elles quittent rarement leur foyer. Il semble qu'elles soient encore plus casanières que les halfelins. Elles voyagent très peu à l'étranger.



CHAPITRE DEUX: LES RACES DE TAILLE GIGANTESQUE : OGRES ET OGRES HYBRIDES

Les ogres sont les derniers survivants d'une activité magique vieille de près d'un million d'années, très puissante, dont le déclin ne s'est amorcé que récemment. L'étude de fossiles atteste la survie, il y a quatre-vingt-dix mille ans de cela, d'une violente poussée de l'activité magique, une vague de sorcellerie sans précédent qui allait affecter la vie dans Arcanum durant des millénaires. Nous ne saurons peut-être jamais ce qui fut à l'origine de ce soudain raz de marée de la sélection surnaturelle ; nous savons seulement que les instances magiques qui y ont participé étaient d'une puissance immense, largement supérieure aux forces que les mages peuvent contrôler de nos jours. Un grand nombre d'organismes furent ainsi créés qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui, même en petit nombre.

C'est à cette époque éloignée que nous situons l'apparition de nombreuses espèces légendaires, le kraken, l'hydre et le serpent de mer ; les wyrms, dragons et drakes sont apparus à peu près à la même époque. De nombreuses espèces existantes, telles que la licorne et l'oiseau de feu, connurent des mutations ; d'autres, pour des raisons inconnues, fusionnèrent pour former des organismes chimériques comme le centaure et le manticoire. Les humains, apparus quelque deux cent mille ans auparavant, ne furent pas épargnés : certains de nos aïeux connurent des transformations provoquées par la magie. Lorsque ce formidable ouragan de sélection surnaturelle s'éteignit quelque quatre mille ans plus tard, deux nouvelles races étaient apparues, qui coexistent ou ont coexisté avec le reste de l'humanité : les elfes et les géants.

Les véritables géants n'ont pas survécu. Nous savons seulement qu'ils ont existé : les voyageurs qui traversent les marais sombres peuvent contempler les pierres cyclopéennes qu'ils y ont disposées, et des visiteurs se rendent chaque année à la Fête des Géants de Morbiliande pour voir les piliers qu'ils ont érigés afin de célébrer la naissance du soleil d'été. Nous avons retrouvé des ossements fossilisés, et les visiteurs du Musée d'histoire naturelle de Tarante peuvent y admirer un ou deux squelettes reconstitués. Mais les géants d'Arcanum nous ont laissé plus que des ossements ; ils continuent d'évoluer parmi nous, sous la forme de leurs descendants, les ogres et les demi-ogres.

Les ogres

Nous ne savons pas de façon certaine sur quel laps de temps les anciens géants ont évolué pour donner naissance aux ogres tels que nous les côtoyons aujourd'hui. Cette mutation s'est sans doute étalée sur plusieurs millénaires. On peut avancer sans prendre trop de risques que les générations successives de géants se sont raréfiées au cours des deux cent mille dernières

années, suite à la disparition d'autres espèces dont ils se nourrissaient. Nous ne savons pas précisément quand les premiers ogres tels que nous les connaissons sont apparus, car il est rare de retrouver des squelettes complets : il arrive que les ogres comme les orques mangent leurs morts. Cependant, la plupart des naturalistes s'accordent pour faire remonter leur apparition à cinquante mille ans au plus.

L'ogre moyen mesure aujourd'hui moins de 380 centimètres, soit la taille que pouvait atteindre le seul os de la cuisse de leurs aïeux. Ils pèsent environ 210 kg, cette masse étant en majorité constituée de muscles très denses. Il est difficile de faire une estimation de leur espérance de vie, car les ogres sont des créatures si hostiles qu'ils sont presque toujours tués par les représentants des autres races qu'ils rencontrent. Cependant, les cadavres que j'ai pu examiner avaient plus de deux cents ans. Je ne sais pas quelle peut être l'espérance de vie d'ogres laissés à eux-mêmes. Par ailleurs, tous les spécimens que j'ai pu étudier ont connu une mort violente.

Dans la nature, il semble que les ogres soient des créatures solitaires. Ils ont une prédilection pour les régions montagneuses et se montrent assez attachés à leur territoire, ce qui engendre nombre de conflits avec les nains, qui choisissent également ces contrées mais n'apprécient guère d'être écrasés et dévorés par leurs voisins ! Pourtant, malgré ce que l'on pourrait penser vu la différence de taille des adversaires, il est rare que les nains succombent aux coups des ogres - l'inverse est plus fréquent. Alors que l'ogre a le bénéfice de la taille et de la force par rapport à son adversaire nain, il est rare qu'il parvienne à tromper la vigilance d'un nain et que celui-ci se trouve de surcroît seul. En général les nains repèrent facilement la présence d'un ogre : celui-ci n'est pas très subtil dans le marquage de son territoire, condamnant les canyons avec des grosses pierres ou déracinant des arbres lors de ses accès de colère. Lorsqu'un nain repère la trace d'un ogre, il organise aussitôt une partie de chasse, qui aboutira soit à la mort de l'ogre en cas d'affrontement, soit à sa fuite.

Du strict point de vue historique pourtant, les ogres peuvent légitimement se réclamer le droit de vivre dans les chaînes de murailles et même dans les montagnes grises : c'est dans ces régions que l'on retrouve le plus d'ossements de leurs ancêtres gigantesques. On y observe parfois des petites familles d'ogres, résidant dans des zones isolées ; on sait également que, grâce à leur force, certains mâles parviennent à prendre le contrôle des rares tribus orques. Les ogres ne se distinguent ni par leur grande intelligence ni par leur savoir-vivre, même s'ils connaissent généralement au moins quelques mots de la langue officielle en plus de leur propre langue. Leur lenteur d'esprit fait qu'ils ne bénéficient pas de l'aptitude magique que démontraient leurs ancêtres ; ceci peut expliquer la haine viscérale qu'ils ont pour les elfes, dont l'apparition date de la même époque, mais qui eux n'ont rien perdu de leur nature magique.

Outre leur incapacité à faire usage de la magie, les ogres semblent tout aussi incapables de tirer profit de la nature. Ils n'utilisent pour seuls outils que des gourdins grossiers et des hachettes en pierre. Même leur méthode de chasse est des plus primaires ; le plus souvent, elle consiste à se trouver une cachette près d'un torrent de montagne ou d'un passage étroit puis de sauter sur la victime choisie pour lui fracasser le crâne d'un coup de poing.

Il est donc légitime que certains remettent en question le lien de parenté entre les ogres et leurs immenses ancêtres. Ce lien est pourtant vérifié, grâce à l'alchimie : on retrouve la même vibration mystique, profonde, lente et pénétrante, dans les tissus d'un ogre que dans les gigantesques ossements de ses ancêtres. Cette vibration est cependant moins prononcée chez les ogres ; ceci peut peut-être s'expliquer par le fait que les forces magiques qui furent à l'origine de l'apparition des géants dans Arcanum sont désormais en voie d'extinction, ce qui fait que leurs descendants se rapprochent de plus en plus du genre humain. Cela expliquerait que les ogres puissent mêler leur sang à celui d'humains normaux, ce qui n'était sans doute pas le cas de leurs ancêtres.



Les demi-ogres

Le demi-ogre est un curieux hybride, le résultat semble-t-il du croisement entre un ogre et une humaine. Nous ne connaissons pas les circonstances de cette conception, mais l'hypothèse la plus plausible reste le viol. Il est difficile d'imaginer les circonstances de la naissance des demi-ogres ; si nous n'avions pas l'occasion d'en croiser désormais régulièrement dans les villes d'Arcanum, aucun naturaliste n'imaginerait qu'une telle créature puisse exister. Bien qu'il soit tout à fait concevable qu'une brute ogre viole une humaine, nos connaissances nous permettent d'affirmer qu'il doit être rare que la victime survive à une telle rencontre. En supposant que ce soit le cas, il est difficile d'imaginer que l'ogre trouve la patience nécessaire pour attendre la naissance de sa progéniture. En effet, une fois son appétit sexuel satisfait, la logique ogre veut que le mâle cherche à satisfaire ses autres appétits aussi vite que possible. Pour dire les choses plus crûment, il serait plus probable qu'il tue sa victime avant de la dévorer. Mais après le traitement subi, ce sort apparaît sans doute comme une libération !

Mais laissons de côté ces spéculations scabreuses : le fait est que les demi-ogres existent et évoluent parmi nous. Jusqu'à il y a environ deux cents ans, ils étaient plutôt rares. Peut-être la quasi-extinction des ogres ces dernières années a-t-elle incité les anciens à déployer des trésors d'ingéniosité pour perpétuer coûte que coûte la race. Mais cela ne reste qu'une hypothèse, car il est impossible de leur poser la question. Il nous reste la possibilité d'examiner leur progéniture et de chercher à en tirer des conclusions.

On distingue aisément les caractéristiques que les demi-ogres ont reçues de leurs parents. Physiquement, ils sont à peine plus petits que les ogres pure race, avec une taille qui avoisine les 300 centimètres. Ils pèsent entre 175 et 210 kg et, comme les ogres, ils sont très musclés et très puissants. Ils ne vivent pas aussi longtemps que les ogres cependant : leur espérance de vie d'environ 90 ans comme leur caractère trahissent leur lien de parenté avec les humains. Ils sont beaucoup plus intelligents que les ogres ; beaucoup moins violents, ils ont également moins d'accès de rage que leurs parents ogres. Ils peuvent travailler et vivre en la compagnie des autres races ; ils sont souvent employés par des gnomes, qui se sont montrés les plus capables de vaincre leur hostilité naturelle. Bien qu'ils possèdent encore un léger frémissement de la vibration mystique commune aux ogres et aux géants, ils présentent peu d'aptitude à faire usage de la magie, peut-être par manque d'intelligence ou d'inclination... ? Ils pourraient certainement maîtriser le maniement des objets ou des engins technologiques, malheureusement ces derniers sont rarement conçus pour être manipulés par des mains ou un corps surdimensionnés.

Curieusement, tous les demi-ogres sont des mâles. Peut-être les parents ogres ne laissent-ils pas vivre leurs rejetons féminins issus d'accouplements entre ogres et humains ;

hypothèse moins optimiste, les filles sont peut-être obligées de rester dans la tribu afin d'assumer la fonction de reproduction, tandis que les fils sont libres de partir quand ils le veulent. Quoi qu'il en soit, les demi-ogres vivant en société s'en sortent en général très bien et trouvent rapidement du travail. Ils excellent dans les fonctions de garde du corps, vider, et dans tous les travaux qui exigent de la force physique. Les gnomes en tirent souvent partie : les gentilshommes gnomes sont toujours accompagnés d'un demi-ogre pour leur protection personnelle. La loyauté des demi-ogres est légendaire. Ils combattront jusqu'à la mort pour défendre la personne qu'ils doivent protéger.

Bien que souffrant d'une relative lenteur d'esprit, les demi-ogres font en revanche preuve d'une grande patience et d'un tempérament doux. Ils ont hérité, bien que sous une forme plus atténuée, de l'antipathie viscérale des ogres pour les nains et les elfes : celle-ci se manifeste plutôt par une certaine défiance ou répulsion, sans donner pour autant prétexte à des affrontements systématiques. L'affection dont ils font preuve envers les êtres de plus petite taille semble même indiquer l'existence chez eux d'un certain instinct parental. Ainsi, ils apprécient particulièrement les gnomes et les halfelins et se montrent d'une extrême douceur avec tous les enfants. Nous n'avons trouvé aucune explication à cela, mais il n'est pas rare de voir un demi-ogre chargé de la protection d'un ou plusieurs petits enfants.



CHAPITRE TROIS: LES RACES DE TAILLE MOYENNE : ORQUES, ELFES, HUMAINS ET HYBRIDES HUMAINS

C'est dans la classification de ces races (orques, elfes, humains et hybrides humains) que mes théories sur les processus de sélection naturelle et surnaturelle rencontrent la plus forte opposition. Cela ne me surprend guère : j'ai conscience que de telles théories vont à l'encontre de nombreuses croyances religieuses, ainsi que de la multitude d'hypothèses qui jusqu'ici étaient considérées comme des vérités inébranlables par le plus grand nombre. Mais je suis un homme de science, comme mes pairs dans les domaines de l'histoire naturelle et surnaturelle : en tant que tel, mes jugements doivent s'appuyer sur des preuves tangibles et non des vœux pieux.

Il est donc de mon pénible devoir de faire connaître la conclusion à laquelle parvient la science : toutes les races de taille moyenne, y compris les elfes et les orques, descendent directement d'êtres humains, via un processus de sélection surnaturelle. Les preuves accumulées au cours des dernières années par la paléontologie et l'art de l'alchimie médico-légale ne laissent plus planer aucun doute sur le sujet.

Outre le fait que cette nouvelle classification s'oppose à tous les systèmes précédemment avancés, elle contredit également les enseignements d'un grand nombre de religions. Les défenseurs de la théorie selon laquelle certaines espèces sont associées à des " éléments " mystiques ne verront pas d'un bon œil leurs thèses démontées par nos fossiles. Même les lecteurs érudits qui tolèrent les spéculations sur les origines de l'humanité s'offenseront de voir les orques et les elfes mis sur le même plan que les humains. Nous partons d'un principe vérifié pourtant reconnu : deux organismes ne peuvent procréer ensemble à moins que n'existe entre eux un lien très étroit. Ce principe a beau être connu des naturalistes comme des fermiers, il est difficile d'admettre qu'il s'applique également à nous ! Vous ne parviendrez pratiquement jamais à faire accepter cela à un elfe, un orque ou un humain : et pourtant, le seul fait qu'il existe des demi-elfes et des demi-orques implique qu'il y ait un lien plus ou moins étroit entre leurs parents. Et ce lien semble être d'autant plus étroit que leur progéniture est viable et fertile !

Les humains

La race humaine, qui compte parmi les populations les plus anciennes d'Arcanum, est à l'origine de toutes les races de taille moyenne. Nous sommes les enfants de la pure sélection naturelle : l'étude de fossiles montre que nos ancêtres et les premiers nains ont pris des chemins différents il y a quelques deux millions d'années de cela. Depuis, les deux espèces ont évolué de façon parallèle. Si les nains sont les géniteurs de toutes les races de petite taille, les humains sont à l'origine de toutes les autres créatures pensantes d'Arcanum, qu'il s'agisse de races aussi anciennes que les elfes et les géants, ou de la race des orques, dont l'apparition est plus récente.

J'ai conscience que ce postulat est difficile à accepter, et pourtant lui seul permet d'expliquer certains faits inaliénables. Tout d'abord, notre étude de la paléontologie confirme que les humains, sous leur forme actuelle, existent dans Arcanum depuis plus d'un million d'années. Ensuite, l'analyse de tissus vivants comme des plus anciens restes fossilisés de notre race montre l'absence de vibration mystique significative, ce qui indique l'absence chez les humains d'une aptitude magique innée. Or, malgré l'absence totale de cette qualité chez les êtres humains, ceux-ci peuvent engendrer des hybrides fertiles avec trois espèces totalement différentes (elfes, orques et ogres), qui elles sont incapables de se reproduire entre elles. En combinant ces faits aux dates géologiques correspondant à l'apparition de ces trois sous-espèces, dates très éloignées de l'apparition des premiers véritables êtres humains, nous en arrivons à la conclusion que les humains sont les précurseurs, par le processus appelé sélection surnaturelle, de nombreuses autres races. En d'autres termes, elfes, géants et orques ont tous été fabriqués volontairement à partir d'humains, par des processus de nature magique !

L'humain mesure de 150 à 190 centimètres en moyenne, pour un poids qui oscille entre 50 et 80 kg. Il vit environ 80 ans, même si certains membres de notre race ont eu la grande chance de devenir centenaires ; pour dépasser cet âge, l'humain ne peut faire appel qu'à la magie. Malgré le fait qu'ils n'aient aucune aptitude innée à la magie, il arrive que des humains se montrent capables d'acquérir une certaine maîtrise et même connaissent un certain succès dans ce domaine. D'un autre côté, leur grande intelligence et leur curiosité naturelle leur confèrent un formidable don dans le domaine des applications de la loi naturelle : la race humaine est celle qui développe et maîtrise le mieux la technologie dans Arcanum.

Un grand nombre de tempéraments et de caractères sont représentés dans la race humaine. Les humains ont tendance à former des groupes dont la base est leur famille proche : ils montrent une grande affection pour leurs amis et leurs enfants. C'est de loin la race la plus représentée dans Arcanum et on les retrouve sous tous les climats et toutes les latitudes. Ils peuvent se consacrer à toutes les occupations imaginables : leur obstination fait qu'ils n'accepteront jamais d'être exclus de quelque activité que ce soit, même s'ils doivent courber l'échine pour s'y adapter. Si l'on exclut la haine violente et irraisonnée qu'ils éprouvent pour les orques, les humains semblent être dénués de tout préjugé inné. La plupart des humains éprouvent une grande peur mêlée de haine envers les ogres... Mais soyons justes : il est plutôt légitime d'éprouver de tels sentiments face à des amateurs de chair humaine.



Les elfes

La théorie que j'ai développée quant à l'origine de la race elfique va se heurter à une grande hostilité. Jusqu'ici, la race elfique était considérée comme la plus jeune, pourtant cette affirmation est démentie par les fossiles dont nous disposons : s'il est vrai qu'humains et nains sont les races les plus anciennes d'Arcanum, les elfes et les géants sont apparus très peu de temps après. Les premiers véritables elfes apparaissent il y a de cela quelques neuf cent mille ans, au cours de l'Ere des enchantements. Comme les géants, dragons et nombre d'autres espèces magiques, ils sont le fruit de la sélection surnaturelle.

Les premiers vestiges elfiques ont été découverts dans la région des Bois Noyés, éparpillés dans une couche de terre qui contenait également des os de la fameuse wyrm d'Eltdon. C'est entre les dents acérées de ce monstre antique que le paléontologiste John Eltdon a découvert les restes d'une cotte de mailles et d'une cuirasse en mithril, des éléments de l'armure traditionnelle des guerriers elfiques. Or, les ossements du monstre datent d'au moins sept cent cinquante mille ans : on peut donc en conclure que la civilisation elfique était déjà relativement évoluée à cette époque.

On distingue les elfes des autres races de taille moyenne par les proportions de leur corps, les traits de leur visage, ainsi que par la couleur de leurs cheveux, de leurs yeux et de leur peau. Ils ne sont pas aussi grands que les humains, mesurant au maximum 150 centimètres, et semblent frêles et minces, avec un poids ne dépassant jamais 40 kg. Leurs jambes et leurs bras sont plus longs que leur torse, contrairement aux humains, et leurs doigts et orteils peuvent être particulièrement longs et fins. Ils ont les oreilles allongées et pointues, les yeux en amande, et leur nez et leur bouche sont petits et délicats. Leur carnation est pâle, allant du ton crème à l'olive laiteux, en passant par le blanc crayeux. Leur chevelure est également claire, allant de l'argenté au doré en passant par le vert. Il arrive que certains spécimens rares arborent des tresses rouges et brillantes, ou parfois noires comme le charbon ; il semble que les elfes apprécient cette couleur et soient même attirés par les humains ayant ce type de chevelure. Leurs yeux sont d'une couleur argentée, bleue, verte, grise ou jaune ambrée. En fait, leur couleur varie souvent en fonction de leur humeur et peut donc se modifier très rapidement au gré de leurs émotions. Toutefois, la couleur n'est pas la qualité la plus remarquable de leurs yeux : ils ont également une vision exceptionnelle, qui leur permet de voir dans le noir et à de très grandes distances ; ce sont les meilleurs tireurs de toutes les races de taille moyenne.

Les elfes ont une nature magique. Leurs vibrations mystiques sont si puissantes qu'il est difficile d'isoler la fréquence universelle de leurs tissus (on y parvient cependant grâce à un procédé de distillation). Saturés d'énergie magique, les elfes deviennent naturellement des adeptes de cet art : on ne compte plus les générations d'elfes mages à Arcanum. De ce fait, ils ne montrent pas d'aptitude innée pour l'étude de la loi naturelle, et éprouvent les plus

grandes difficultés à maîtriser la technologie la plus primaire. Leur puissance magique est parfois si forte qu'il arrive que de petits objets magiques ne fonctionnent pas en leur présence, tandis que les puissants engins technologiques peuvent les rendre très malades. Quoi qu'il en soit, la technologie n'intéresse pas la plupart des elfes, qui décrient souvent la spoliation de la nature au nom du fameux " progrès ".

Il est difficile pour les humains de comprendre le caractère riche en paradoxes des elfes. En règle générale, ce sont des êtres pacifiques et doux, gais et très facétieux... et pourtant ils prennent les affaires d'honneur avec un grand sérieux : provoqués, ils se battront jusqu'à la mort pour laver un affront qui eut pu paraître dérisoire à un humain. Ils aiment la fête, les spectacles et les vacances, ils consacrent une grande partie de leur temps au divertissement ; ils se compromettent rarement dans ce que les humains appellent " travail ". D'un autre côté, ils reprochent souvent aux autres races de " perdre leur temps en frivolités ", dénonçant ainsi leur volonté de gagner de l'argent et de mener une vie honnête ! Les elfes sont des êtres généreux, charmants, indulgents et ils peuvent se montrer très accueillants ; cependant il arrive que leur arrogance devienne intolérable. Ils se considèrent manifestement comme des êtres supérieurs à tous les autres, à l'exception peut-être des halfelins, pour lesquels ils semblent éprouver une grande affection.



Les elfes philosophent sur pratiquement tout et l'arrogance propre à leur race se manifeste le plus souvent par une certaine répugnance vis-à-vis des autres races et de leur compagnie. Cette répugnance atteint rarement la haine... à l'exception des orques, que les elfes tuent dès qu'ils en ont l'occasion, et des ogres, qui constituent pour eux la quintessence de toutes les choses grossières, stupides et violentes, attributs qu'ils méprisent. Quant au débat entre humains et elfes, ces derniers n'ont qu'une seule réponse à formuler : la plupart des humains ne comprennent pas que les elfes qu'ils rencontrent à l'étranger sont très jeunes. Au cours des premiers siècles de leur vie, les jeunes elfes font preuve d'une grande liberté. Ils parcourent le monde à la recherche de nouvelles expériences et d'aventures, c'est à cette époque de leur vie qu'ils sont le plus susceptibles de tisser des liens avec des humains : mâles comme femelles " font les quatre cents coups ". A l'arrivée de la maturité, les elfes tendent à se sédentariser et à rester entre eux ; peut-être la perte de plusieurs générations d'amis et d'épouses leur fait-elle perdre le goût pour la compagnie des humains.

Les elfes se montrent en général très attachés à leur territoire et se regroupent par région ; les elfes de la Forêt Scintillante se considèrent comme une race distincte des elfes des montagnes grises. Cela s'explique par la communion profonde des elfes avec la nature et particulièrement avec les forêts dans lesquelles ils sont nés. Certains affirment avoir entendu des elfes parler des langages animaliers, donnant des ordres à des bêtes dans leur propre langue ; d'autres jurent que les elfes peuvent entendre les pleurs d'un arbre abattu par la hache du bûcheron. Il est en tous les cas certain que les elfes font montre d'un profond attachement et d'un authentique respect pour la nature, malgré la fierté qu'ils tirent de leurs compétences de chasseurs et d'archers. Les chasseurs elfes ne tuent que par besoin ou pour se défendre, jamais par plaisir : ils abhorrent les amateurs de trophées de chasse.

Il est impossible de faire une estimation précise de la longévité d'un elfe. Nous pouvons seulement estimer que, s'ils ne font pas appel à la magie pour prolonger cette durée, ils vivent environ mille ans. Il est cependant rare que des êtres dotés d'une telle nature se laissent vieillir ou mourir naturellement ! Un simple effort de volonté leur permet de vivre jeunes pendant des siècles. C'est pourquoi il est tout à fait maladroit de demander à un elfe son âge, en particulier s'il s'agit d'une femme. Une demoiselle elfe ne semblant pas avoir plus de dix-sept ans pourra avoir vu cinq générations d'hommes réduits en poussière. Si vous avez l'occasion de visiter une ville elfique, il est préférable d'observer les autres elfes ; en général, un elfe ressent automatiquement l'âge de ses congénères et s'adresse à eux comme il convient. Lorsque deux elfes de la même région et du même âge se rencontrent, ils s'appelleront " mon frère " ou " ma sœur ". Si un elfe rencontre un elfe étranger (d'une autre région), il l'appellera " cousin " ou " cousine ". Si l'elfe a quelques siècles de plus, il sera appelé " père " ou " mère ". Les

elfes ayant plus de mille ans sont appelés " ma tante " ou " mon oncle ", termes qui marquent l'affection et le respect. Les elfes vraiment très vieux peuvent être appelés " grand-père " ou " grand-mère ". Lors de ma rencontre avec la Dame d'Argent, à Quintarra, j'ai même entendu des elfes relativement âgés l'appeler l' " ancienne " : je ne peux même pas imaginer quel grand âge elle doit avoir.



Les demi-elfes

C'est une race hybride, la progéniture de parents elfes et humains. Leur conception n'obéit à aucune règle particulière ; ils peuvent aussi bien provenir de l'accouplement d'une elfe et d'un humain que de celui d'un elfe et d'une humaine. Le fruit d'une telle union présente des traits des deux races, sans pour autant appartenir à aucune des deux - une destinée commune à tous les représentants des races hybrides.

La carrure des demi-elfes est proche de celle des humains. Ils atteignent une taille comprise entre 150 et 190 centimètres pour un poids oscillant entre 40 et 80 kg. S'ils peuvent parfois passer pour des humains ou des elfes à part entière, l'observateur pourra toujours déceler un ensemble de caractéristiques, qui n'est commun à aucune de ces deux races. Même lorsqu'ils sont petits, les demi-elfes ont des proportions semblables aux humains et n'héritent pas des bras, jambes, doigts et orteils allongés des elfes. Leurs oreilles sont presque

toujours pointues et ils peuvent aussi hériter du teint de leurs parents elfes, cependant la couleur de leur chevelure trahit presque toujours leur métissage.

Même s'ils ne font l'objet d'aucune ségrégation évidente dans les sociétés elfique et humaine, les demi-elfes s'y sentent rarement à l'aise. Ainsi, les elfes de pure souche les appelleront rarement " mon frère " ou " ma sœur ", même s'ils sont de la même famille ; on les appellera plutôt " cousin ", comme pour leur rappeler qu'ils sont des étrangers et le resteront. Les demi-elfes parviennent à bien s'intégrer dans les sociétés humaines, mais leur longévité fait qu'ils ont du mal à former des relations durables : les demi-elfes bénéficient d'une espérance de vie naturelle de quatre cents ans, voire plus.

Le caractère d'un demi-elfe dépend en grande partie de son éducation et de son entourage, humain ou elfique. Bien qu'ils n'entretiennent pas les mêmes relations, profondes et innées, que les elfes avec les choses vivantes, ils semblent en communion avec la nature, aimant les animaux et appréciant la vie en plein air. Ils n'affichent pas l'arrogance reprochée aux elfes et ont peu de préjugés envers les autres races ; la seule exception à cette règle concerne les véritables orques, qu'ils abhorrent tout autant que les humains et les elfes.

Comme leurs géniteurs elfiques, les demi-elfes font preuve d'une aptitude à la magie innée, à un degré moindre cependant. Ceux d'entre eux qui décident d'en faire leur art deviennent d'excellents mages. D'un autre côté, ils éprouvent des difficultés similaires à maîtriser les utilisations de la loi de la nature et sont désavantagés dans le domaine de la technologie... cependant ils pourront vaincre cet obstacle à force de concentration et d'efforts. Quoi qu'il en soit, ils peuvent exercer toutes les professions, et l'absence de discrimination à leur égard leur permet de devenir de bons hommes de loi, commerçants et marchands. Un grand nombre d'entre eux vivent dans les zones rurales, où ils travaillent comme fermiers, gardiens de troupeau et chasseurs ; ils ont hérité de la vision hors pair et de l'adresse au tir de leurs parents elfes, ce qui fait d'eux des chasseurs et des guides très prisés.

Les orques

Traditionnellement, la religion et la science se sont toujours accordées pour classer les orques dans la catégorie des races " monstrueuses " : cette classification découlait de l'hypothèse selon laquelle il y aurait un lien direct entre orques et ogres, les deux races présentant des traits de caractère communs. Hormis le fait que les ogres, comme les orques, sont des produits de la sélection surnaturelle et qu'ils constituent eux aussi une branche de l'arbre généalogique humain, il n'existe aucun lien direct entre ces deux races. D'après les résultats des dernières recherches, les orques sont une race beaucoup plus jeune que les géants, ancêtres des



ogres : ils sont issus d'un processus de sélection surnaturelle beaucoup plus récent. D'un point de vue scientifique, leur ressemblance physique avec les ogres n'est que pure coïncidence.

Il est difficile de dater l'apparition des premiers orques. En fait, il est rare de retrouver des squelettes complets car les orques ont tendance à manger leurs morts au lieu de les enterrer. Néanmoins les restes les plus anciens, découverts dans la région des marais sombres, ne datent que de quelques milliers d'années, peut-être une dizaine. C'est une race jeune, issue d'un enchantement d'une grande puissance, et le fait que leurs ancêtres aient été des humains peut expliquer la répulsion instinctive mais profonde que ressentent ces derniers à leur égard.

Les orques mesurent en moyenne de 150 à 160 centimètres, même si certains spécimens peuvent, plus rarement, atteindre 165 centimètres. Leur colonne vertébrale est généralement déformée, ce qui fait d'eux des êtres bossus aux épaules tombantes et à la tête penchée, paraissant plus petits qu'ils ne le sont. Comme les humains, ils atteignent de 50 à 75 kg : là s'arrête la comparaison entre les deux espèces. Les traits faciaux de l'orque ne sont qu'une caricature de la norme humaine : leurs traits se rapprochent plus souvent de ceux d'un sanglier ou d'un tigre. Certains peuvent avoir les oreilles pointues, des défenses, un groin de porc, ou des pupilles fendues, entre autres difformités ; ils sont également souvent victimes de particularités du type bec de lièvre, également surnommé " bec d'orque ". Leurs dents également sortent de la norme : elles sont en général pointues et irrégulières. Lorsqu'elles tombent, elles repoussent immédiatement : l'orque partage cette caractéristique avec les requins.

L'espérance de vie d'un orque ne dépasse pas 40 ans. En revanche, leur période de gestation est courte : elle dure 4 mois. Les jeunes orques grandissent beaucoup plus vite que les humains et savent marcher et même courir avant l'âge de six mois. Il y a beaucoup plus de jumeaux et de triplés chez les orques que chez les humains. Cependant, étant donné que la mère n'a que deux mamelles et deux bras, le dernier triplé est généralement abandonné au père, qui le mange en célébration de sa fertilité.

Malgré la brièveté de leur séjour sur terre, les orques sont dotés d'une vitalité effrayante. Ils sont d'une grande force, bien supérieure à celle d'un humain de leur taille. Blessés, ils guérissent presque instantanément. S'il leur arrive de perdre une main, un pied, un doigt, voire un bras ou une jambe, ils pourront se le faire réimplanter : en effet, séparées de leur corps, ces extrémités présentent la faculté de rester vivantes encore quelques minutes. Ils sont très résistants et semblent immunisés contre toutes les sortes d'infections connues, même la gangrène ; ils souffrent beaucoup moins des températures extrêmes que les humains. Cette santé à toute épreuve semble être l'un des résultats de l'action des forces magiques qui les ont séparés du reste de l'espèce humaine, il y a des milliers d'années de cela ; les traités les plus anciens évoquaient déjà leur constitution vigoureuse.



Les orques se regroupent dans des grandes tribus de 30 à 40 membres. Dans ces systèmes dominés par les mâles, c'est le plus fort et le plus malin qui dirige la tribu ; les autres mâles chassent et défendent les femelles, ne s'opposant jamais aux décisions de leur chef, à moins qu'ils ne souhaitent le défier directement. Le chef d'une tribu d'orques doit être prêt à asséoir sa suprématie à tout moment. S'il relâche sa vigilance, il sera déchu par un orque plus jeune et plus fort... voire par un membre d'une autre race. Ainsi, il arrive que des ogres mènent des orques. Même un demi-orque, ou un humain particulièrement dégénéré, peut prendre la tête d'une tribu d'orques : ce fut le cas du fameux cannibale de Cattán, Sawney Beane.

Par nature, les orques sont des nomades et ne cessent de se déplacer. Ils représentent un danger constant dans les endroits isolés et à la périphérie des villes et villages ; on trouve des tribus dans toutes les régions où la densité de population est faible. Deux forces motivent l'orque : la peur et la haine. Il hait toute forme de vie et en particulier les autres créatures pensantes, et craint tout ce qui est plus fort que lui, c'est-à-dire tout ce qui peut le tuer. Chez l'orque la peur se traduit par du respect et de la vénération ; c'est la haine qui fait de lui une créature violente et meurtrière.

Les analyses alchimiques de tissus orques montrent la présence d'une puissante vibration mystique. S'ils n'étaient pas mus par un instinct animal, ils feraient de formidables mages - une pensée qui doit en faire frémir plus d'un ! Par chance, les orques ne sont pas dotés d'une grande intelligence. Les mêmes instances magiques qui ont abrégé la durée de leur vie et déformé leurs corps ont également agi sur leurs esprits, y répandant la haine et la rage et les empêchant de passer à d'autres niveaux de la pensée.

Leur force et leur manque d'intelligence fait d'eux de très bons ouvriers. On autorise d'ailleurs certains d'entre eux à habiter dans le voisinage le plus pauvre des villes industrielles telles que Tarante, en échange d'un travail dans les usines. Malgré leur haine viscérale pour les autres races civilisées, les orques recherchent ce genre de travail ; ils semblent très attirés par la technologie en général, alors même qu'ils n'ont pas une bonne compréhension de la loi naturelle. Ils semblent apprécier les outils et machines qu'ils ne peuvent fabriquer par eux-mêmes, en particulier les armes à feu... bien que peu de commerçants manquent d'éthique au point d'accepter de vendre de telles armes à un orque !

Les demi-orques

C'est une race hybride, fruit du croisement entre un orque et un humain. Les demi-orques sont généralement le résultat du viol d'une femme par un orque ; dans de rares cas cependant, on a pu voir des hommes procréer avec des orques femelles et également des demi-orques se marier et faire des enfants entre eux. Quelles que soient les circonstances de sa

conception, le demi-orque fait toujours l'objet d'un dégoût profond de la part des humains, qui considèrent l'enfant d'une telle union avec une grande répugnance.

Les demi-orques présentent de grandes disparités physiques. Ils font à peu près la taille des humains, soit 175 centimètres, pour un poids compris entre 50 et 75 kg. Ils ressemblent à de grands et robustes orques, car ils ne sont pas frappés des difformités dorsales de leurs parents orques. Ils sont un peu moins chevelus et ont des dents moins impressionnantes que les véritables orques. Bien entendu cette règle ne s'applique pas toujours ; ainsi, il est parfois très difficile de distinguer certains demi-orques des humains. Seuls quelques traits subtils trahissent leur héritage. On peut ainsi remarquer une pilosité plus importante que la normale, le nez retroussé, les ongles particulièrement épais et acérés, les canines proéminentes... seuls signes vraiment notables. Certains demi-orques parviennent à passer " inaperçus " pendant de nombreuses années avant que les gens, même les personnes les plus proches, ne découvrent la supercherie.

Malheureusement, les demi-orques présentant des caractéristiques humaines dominantes sont rares. En général, même les plus beaux spécimens sont affligés de traits typiquement orques qui les marqueront à vie s'ils choisissent de vivre parmi les humains. Les demi-orques ne trouvent généralement de travail que dans les tâches les plus subalternes. S'ils peuvent trouver des emplois d'ouvriers agricoles au sein des communautés rurales, en ville, seules les tâches les moins nobles leur sont confiées : collecte des déchets, ramonage, travail chez les chiffonniers, dans les mines ou en usine. En revanche, les demi-orques qui choisissent de fuir la compagnie des humains sont souvent haut placés dans la hiérarchie des tribus orques : beaucoup plus intelligents que les orques, leur capacité de réflexion leur est très utile pour survivre dans un environnement où prime la loi du plus fort.

Il est difficile de faire une description générale du caractère des demi-orques. Les orques n'ont aucun sens de la famille, et cependant leurs enfants demi-orques ne subissent aucune discrimination de leur part ; comme les orques, c'est grâce à leur force et à leur habileté que les demi-orques se font respecter. En revanche, les humains rejettent leur progéniture demi-orque ou la traitent d'une telle façon que les sentiments les plus raffinés associés à notre race lui restent à jamais étrangers. L'intolérance dont les demi-orques sont victimes dans notre société modifie de façon permanente le regard qu'ils portent sur la vie. En fait, nous ne pouvons pas savoir si, élevés comme des humains, les demi-orques seraient capables de transcender leurs penchants orques. Quoi qu'il en soit, l'image la plus répandue des demi-orques est celle d'êtres brutaux, vénaux, impitoyables et enclins à la violence. Etant donné les conditions dans lesquelles ils sont généralement élevés, cela n'est guère surprenant !

Il arrive que des demi-orques apprennent à maîtriser leur tempérament violent. Leur intelligence, alliée à l'avantage que confère l'appartenance à une race magique, leur permet de

pouvoir maîtriser quelques-uns des fondamentaux de la sorcellerie. Toutefois, s'ils en ont l'opportunité, ils seront tout aussi capables de comprendre certains principes de la loi naturelle et de devenir technologistes. Mais ces opportunités se présentent peu à eux car ils ont rarement accès à une éducation supérieure ; ils sont victimes de discrimination de la part des représentants des autres races civilisées, qui pour la plupart dénigrent leurs capacités intellectuelles.



Et pourtant, on a vu certains demi-orques accomplir de grandes choses, malgré la brièveté de leur existence en ce bas monde (une soixantaine d'années). Certains sont devenus des bandits célèbres ; d'autres ont fait preuve de plus d'humanité que leurs géniteurs. Dès leur naissance, les demi-orques sont tiraillés entre leurs penchants orques et l'humanité héritée de leurs parents : le plus souvent, c'est la discrimination dont ils sont les victimes qui les pousse à la violence.