



# L'Univers des Mille Indiens

Le monde des indiens en l'an 1000 est riche et complexe. Le grand public ne retient que ce qu'il connaît des westerns des années 60, qui sont souvent des caricatures.

Dans ce GN, nous voulons garder à l'esprit **l'essentiel: que tous s'amuse**nt à interpréter un rôle en oubliant un peu le quotidien ! Nous apportons donc *une* vision des indiens, adaptée aux besoins d'un *jeu*.

Il n'y aura donc personne pour vous dire que tel ou tel accessoire n'est pas « archéo-compatible ». Ce guide prétend simplement aider des joueurs à mieux s'intégrer dans une vraie ambiance indienne en leur présentant brièvement les différents types de personnages qu'ils peuvent rencontrer ou interpréter, ainsi que les grandes « règles » de la société, qu'il faudra respecter.

S'agissant d'un GN, le surnaturel existe (les détails sont abordés dans les règles du jeu).

S'agissant d'un GN indien, l'épée à deux mains est à laisser bien au chaud au-dessus de la cheminée, à côté du katana en mousse, de l'arbalète et autres pistolets en plastique.

Nous avons conscience que le Gniste « standard » (dont nous faisons parti!) a tout un attirail « méd-fan » qui ne va pas lui être très utile sur ce GN. Cependant, nous avons voulu que l'équipement reste simple à fabriquer ou à trouver (voir fiches techniques sur le site internet), tout en respectant quelques grandes lignes afin d'éviter les chamans/demi-elfe noir/biclassé barbare des steppes avec un arc troll slayer X2 !

Que le Grand Esprit guide vos pas !

## 1. Le monde des Mille Indiens

L'action se déroule quelque part au nord-est du continent nord américain, vers l'an 1000. Les joueurs font partie en majorité d'une des deux grandes tribus de la région: les **Mohaks** et les **Hurons**. Certains, « les étrangers » viennent d'autres tribus et ont des coutumes étranges, même s'ils respectent les esprits.

Tous croient dans le Grand Esprit, même s'il y a des différences sur la nature exacte de l'esprit en question et de sa place hiérarchiques, et partagent des traditions semblables.

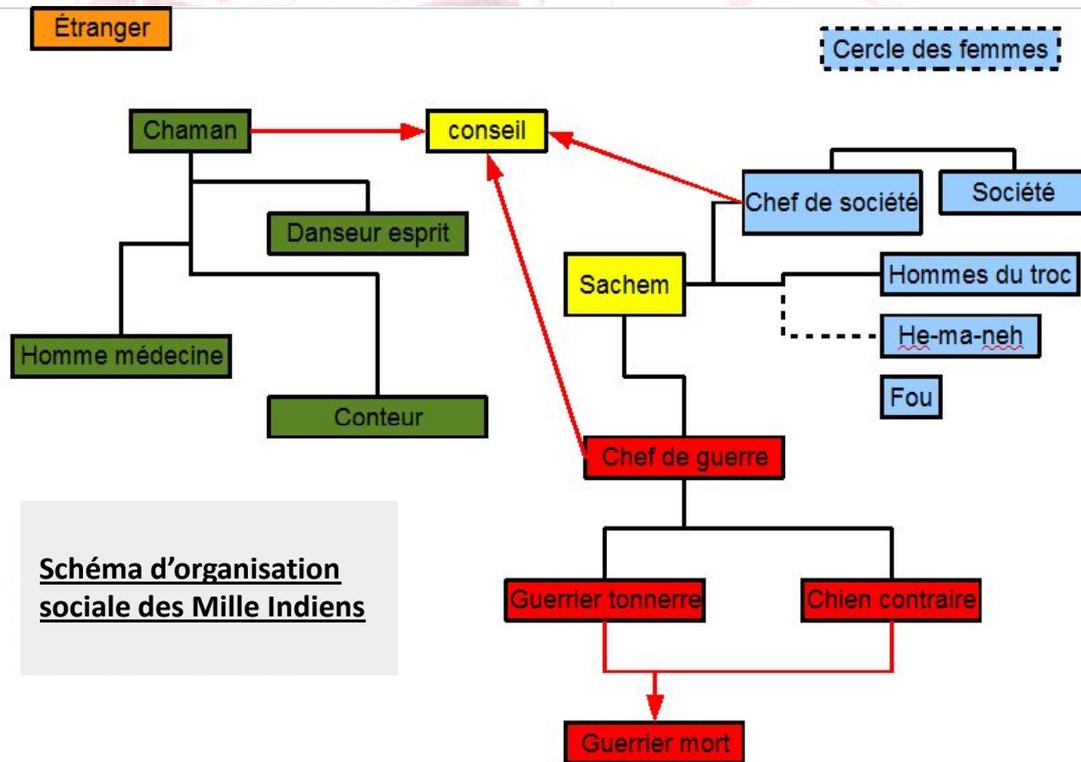
Bien sûr, l'histoire des indiens est émaillée de conflits entre les tribus. Les Mohaks et les Hurons ne font pas exception et sont des ennemis héréditaires, même s'il y a eu une récente période de paix de près de trente ans, assez exceptionnelle par sa durée.

Quoiqu'il en soit, les sachems des deux tribus ont appelé à un powow (rassemblement festif et sacré). En effet, les esprits semblent en colère et des animaux ont été retrouvés morts, comme tués par des démons.

© Helène Burrow

## 2. La société des Mille Indiens

La société indienne est formé de plusieurs castes. Même si la frontière entre elles n'est pas très rigide et peut être transgressée par le talent ou la volonté, elles représentent l'ordre naturel des choses. Le schéma ci-dessous représente l'organisation sociale admise comme étant « normale ».





## 2.1: L'autorité

Le chef d'une tribu s'appelle le **sachem**. Il possède le pouvoir de décision dans les affaires politiques, guerrières et civiles, mais doit rendre des comptes au grand conseil. Il est nommé et destitué par le Cercle des femmes de la tribu. Il doit conduire et faire prospérer la tribu selon ses convictions. Il doit arbitrer les conflits. Il est impartial et désintéressé.

Le **Conseil** est formé du chaman tribal, du chef de guerre et du chef de société. Il a un rôle avant tout de conseil, mais s'il s'oppose à une décision du chef, ce dernier doit prendre en compte son avis. En effet, comment peut-on diriger une tribu dont les plus hauts représentants sont en désaccord ?



## 2.2: Les liens avec le monde des esprits

Le **chaman** est le chef spirituel de toute la tribu. Il est très respecté et n'a de compte à rendre à personne, pas même au sachem. Il a une autorité morale sur toute la tribu. Il est le lien et le représentant du Grand Esprit dans le monde et dispose de mystérieux pouvoirs. Il est également le gardien de la tradition et fait parti du grand Conseil.

Les **hommes (et femmes)-médecine** connaissent les herbes et les prières sacrées de guérison à l'issue d'une longue formation dispensée par leur maître.

*Remarque: Chez les indiens, c'était un rôle réservé aux hommes. Dans le GN, nous considérons que les femmes y ont accès également.*

Les **danseurs des esprits** se servent de leur corps pour prier et invoquer les esprits grâce à des danses et à des chants, ce qui leur confère des pouvoirs stupéfiants. Ils sont les bras armés et les représentants du chaman.

Le **Conteur** est un ancien de la tribu qui connaît les histoires et les légendes. Il est capable d'exalter les hommes par le pouvoir de ses récits.



### 2.3: Les guerriers

Tous les hommes sont des braves, quelle que soit leur place dans la société. Cependant, il existe des groupes de braves particuliers, entièrement dévoués au combat.

**Le Chef de guerre** est le brave parmi les braves. Il mène les hommes au combat. Il est élu à vie et a sa place dans le grand Conseil.

**Les guerriers tonnerre** sont des guerriers particulièrement belliqueux et fiers qui doivent subir de nombreuses épreuves cérémonielles pour mériter leur titre. Ils doivent obéissance au chef de guerre et aussi au sachem. Leur rôle est de défendre la tribu avec honneur et bravoure.

**Les guerriers morts** sont des braves qui ont décidé de se consacrer entièrement à la guerre. Ils ne reculent jamais et ne font pas de compromis. L'honneur leur est plus cher que la vie. Leur nom provient du fait qu'ils savent qu'ils sont déjà morts, et qu'ils n'ont donc plus à la craindre.



**Les chiens inverses** font le contraire de ce qu'ils disent en toute circonstance, sauf au combat. Ce sont des guerriers à moitié fou, mais très efficaces.





## 2.4: Les membres de la société

Les sociétés indiennes ressemblent un peu aux guildes du moyen-âge.

On distingue:

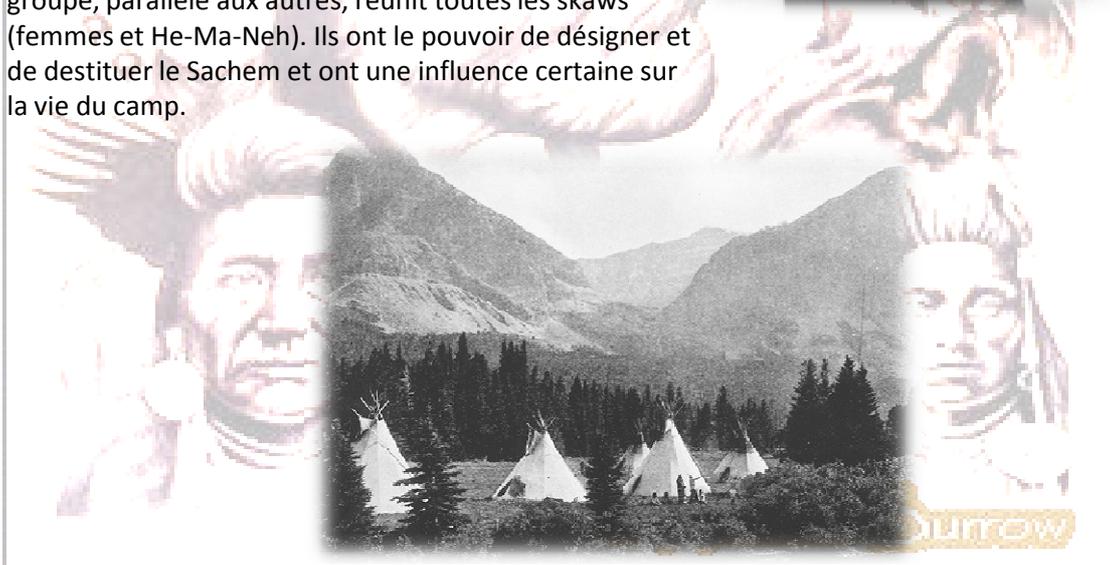
- **La société des hommes-loups et la société du maïs:** Les premiers sont des chasseurs, les seconds des agriculteurs/cueilleurs. Les membres de ces sociétés se soutiennent mutuellement. Ils nourrissent la tribu. Leurs intérêts communs sont matériels. Ils forment la caste la plus nombreuse.

- **La société du troc:** Ce groupe est plus le résultat d'une entente tacite entre ses membres qu'autre chose. Ils ont une certaine forme de solidarité, mais sont très individualistes dès qu'on parle affaire. Ce sont des colporteurs qui voyagent de tribus en tribus. Ils sont les vecteurs des dernières nouvelles et de biens. Ils ont généralement une notion assez vague d'appartenance à une tribu et ont de nombreux contacts un peu partout.

- **Les He-Ma-Neh:** Ce sont des hommes qui ont décidé d'être une femme. Ils font parti du cercle des femmes et ne sont donc pas des braves. Ils bénéficient cependant d'un statut social élevé, sont respectés et intouchables. Ils disposent d'une certaine liberté d'action.

- **Les fous:** Ils ne forment pas une caste particuliers, mais sont habités par les esprits. On les tolère plus par crainte que par pitié. On ne leur permet cependant pas tout, mais on hésite à les chasser de peur de l'esprit qui les habite.

A ces groupes, on ajoute le **Cercle des femmes.** Ce groupe, parallèle aux autres, réunit toutes les skaws (femmes et He-Ma-Neh). Ils ont le pouvoir de désigner et de destituer le Sachem et ont une influence certaine sur la vie du camp.



## **2.5: Les étrangers**

On entend par étranger quelqu'un qui vient d'une autre tribu indienne lointaine. Il faut se dire que la différence entre un indien Huron du nord et un Navajo du sud est aussi grande qu'entre un russe et un écossais du moyen-âge. Certes, ils partagent peut-être une certaine vision du monde, mais ont des coutumes spécifiques et ne reconnaissent pas les mêmes Grands Esprits. Ils sont traités de manière « neutre »: tant qu'ils n'irritent ni les membres de la tribu d'accueil ni les esprits locaux, on les laisse vaquer à leurs affaires. Ils voyagent pour des raisons personnelles (troc, messagers, mysticisme...).



## **2.6: Les membres des sociétés secrètes**

La rumeur dit que certains suivent des sociétés secrètes qui poursuivent des buts propres.





### 3. Le Tô

Le **Tô** représente l'honneur des braves. Il symbolise également le lien avec le monde, les esprits et la loi naturelle des choses.

C'est un concept **très important** chez les indiens. En effet, c'est à cela que l'on juge la valeur de quelqu'un.

Evidemment, le Tô ne se voit pas comme on voit le soleil sur la plaine !

Cependant, on peut le remarquer de plusieurs manières:

- lors de cérémonies sacrées où les esprits viennent et montrent le vrai visage de chacun. Cela arrive notamment lors de powow et lors de certaines cérémonies d'admissions dans des sociétés particulières (guerriers tonnerre, guerriers morts...).
- par certains mystérieux pouvoirs magiques que connaissent certains chamans
- en accomplissant des actes de bravoure particuliers où tous voient que l'on vient d'obtenir du Tô (dans le jeu, un Orga en donne publiquement).

Attention, un joueur *ne peut pas* décider de lui-même de montrer son Tô. Si cela arrivait, il est fort à parier que les esprits (par l'intermédiaire des Orgas) seraient fort mécontents et attireraient les pires ennuis sur l'impudent ! En effet, cela reviendrait à dire « regarde, je suis vraiment quelqu'un de bien, tu peux me faire confiance ! ». Imaginez un samouraï qui dirait à un autre « tu peux me servir, je suis plus honorable que toi », pour donner un exemple approximatif de situation équivalente ! Il est certain que dans ce cas le vantard perdrait justement son Tô.

Le Tô permet plusieurs choses:

- Il est nécessaire pour accéder à certaines fonctions (chef de guerre par exemple)
- Il est nécessaire pour accomplir certaines cérémonies particulières
- Il permet de se surpasser quand son honneur est en jeu
- Certains esprits sont sensibles à la présence d'un Tô élevé ou bas et réagissent en conséquences (aide, attaque, mépris...).

Les règles sur le Tô sont détaillées davantage dans le livret des Règles du jeu.

