



LES GNOLLS

RAPPORT GA-164-011

Une étude du mode de vie et des croyances des gnolls du Garund.

Même si on rencontre parfois quelques gnolls en Avistant, c'est surtout sur les terres du continent du Garund (et dans les Terres Sombres) qu'on peut croiser ces sauvages hommes-hyènes qui sont tour à tour pillards, esclavagistes, bandits et prédateurs.

Les informations qui sont reprises dans ce rapport ont été collectées dans les tribus des nomades Badawi qui parcourent les plaines et les déserts du Katapesh. Ces descendants des anciens osirionais et kéléshites se transmettent des connaissances ancestrales de génération en génération, y compris de nombreuses informations au sujet des gnolls qui hantent les étendues de sable, les collines et les montagnes où ils habitent.

LES ORIGINES DES GNOLLS

Au Qadira, une légende dit que les gnolls seraient les descendants des nombreux voleurs qui ont été chassés des villes et condamnés à parcourir le désert. Ces brigands et ces voyous auraient choisi d'abandonner les règles de la civilisation et de dévorer de la chair d'hyène pour subsister. Et, peu à peu, au fil des générations, alors qu'ils adoptaient les comportements des bêtes, ils en prirent également l'apparence, finissant par ressembler à des hybrides d'hommes et d'hyènes.

Sur la plupart des autres territoires, on raconte plutôt que ce serait Lamashtu, la Mère des Bêtes, qui aurait créé les gnolls, et qu'elle les aurait enfantés en se mêlant avec des hyènes. Dans les tribus de gnolls, les récits de cette genèse sont emprunts de vénération et on retrouve souvent l'idée que les gnolls auraient été les premières bêtes créées par Lamashtu. Ailleurs, cette légende est plus souvent répétée avec dégoût et on insiste sur la perversité et la monstruosité des actes qui ont mené à l'apparition des gnolls.

DES GNOLLS ET DES HYÈNES

Quelle que soit la vérité sur l'origine des gnolls, et qu'elle se trouve dans l'une de ces deux explications ou non, il est clair que ces monstres partagent de nombreux liens avec les animaux qu'on appelle hyènes. Dans la langue des gnolls, les mots pour « hyène » et « grand-mère » sont d'ailleurs identiques.

Le premier et le plus évident de ces liens porte sur les ressemblances physiques. Les gnolls et les hyènes arborent les mêmes museaux plats, les mêmes oreilles rondes, le même type de poil et des queues tout à fait semblables. De plus, même si les gnolls se déplacent généralement sur deux jambes, il leur arrive souvent de se mettre à quatre pattes et d'adopter un mouvement identique à celui des hyènes pour courir.

Outre ces points communs physiques, les gnolls et les hyènes semblent partager une certaine affinité naturelle. Les premiers emploient très souvent les seconds comme chiens de garde, aides de chasse, animaux domestiques ou même éclaireurs. Les relations entre gnolls et hyènes vont même jusqu'à la vénération; lorsqu'une hyène meurt, il n'est pas rare que les gnolls de la tribu pratiquent une cérémonie en l'honneur de Lamashtu à l'issue de laquelle l'animal est dévoré et son crâne est orné de symboles religieux puis considéré comme un objet de culte.

On peut également mettre en avant une similitude au niveau de la niche écologique : tant les gnolls que les hyènes se repaissent de tout et de n'importe quoi, et particulièrement des charognes et des restes que toutes les autres créatures délaissent. C'est sans doute grâce à leurs estomacs d'acier que ces bêtes et ces animaux peuvent pratiquer un tel régime.

LE MODE DE VIE DES GNOLLS

Quasiment tous les aspects de la vie des gnolls tournent autour d'un concept fondamental, celui de groupe ou de meute. Les gnolls attaquent et survivent en groupe et la pire des punitions est l'exil. Pour un gnoll, se retrouver seul à errer dans le désert jusqu'à la mort est pire qu'une condamnation à mort immédiate (condamnation à l'issue de laquelle le condamné est dévoré par ses pairs).

L'exil est la punition infligée à ceux qui trahissent la tribu. Le meurtre d'un membre de la tribu est également sévèrement puni, à une exception notable près : un gnoll qui assassine le chef de tribu ne sera généralement pas puni mais



prendra simplement la place de sa victime. Viennent ensuite les actions qui causent du tort à la tribu et qui, elles aussi, sont sévèrement punies. Lorsque le meurtre porte sur un membre d'une autre tribu, par contre, il donne plutôt suite à des réjouissances et de la fierté qu'à une punition.

Outre l'aspect communautaire, l'autre grande caractéristique du mode de vie des gnolls pourrait être résumée par de la fainéantise; la loi du moindre effort en quelque sorte. C'est ainsi que les gnolls se contentent souvent des charognes et des déchets des autres. C'est ainsi aussi qu'ils s'établiront plutôt dans les ruines des bâtiments d'autres races plutôt que de se construire des habitations. Et, dans le même ordre d'idées, ils s'attaqueront plutôt aux proies les plus faciles et les plus faibles plutôt que de prendre de réels risques.

Cet aspect de la psychologie des gnolls transparait clairement aussi dans leur utilisation d'esclaves, d'animaux et de créatures d'autres races : si un esclave peut accomplir une tâche, pourquoi se fatiguer à la réaliser soi-même ? De même, si des hyènes apprivoisées peuvent attaquer en premier et essayer les premiers coups, pourquoi risquer sa vie ? Et si on peut confier la protection d'un camp ou d'un lieu important à un troll (convaincu d'aider par de bonnes paroles ou des trésors), pourquoi s'en priver ?

STRUCTURE DE LA SOCIÉTÉ DES GNOLLS

Les gnolls vivent en groupes, en tribus. Celles-ci sont dirigées par un chef qui se trouve généralement être le mâle le plus puissant (ou le plus rusé). Les relations entre les tribus varient entre l'indifférence totale, la séparation volontaire ou la guerre franche. Parfois, plusieurs tribus tombent sous la coupe d'un seigneur gnoll suffisamment puissant pour faire cesser les querelles. Ce dernier

prend alors généralement un titre extrêmement pompeux, comme « roi des gnolls », « roi des rois », « empereur des rois des gnolls ».

Outre le chef de la tribu, les autres membres importants sont les prêtresses (femelles) et les chamans (mâles) dévoués à Lamashtu. Ces représentants religieux s'occupent des cérémonies, des sacrifices, des naissances et de l'éducation et s'assurent que tous les membres vénèrent correctement la Mère des Bêtes. Les chamans quant à eux sont généralement chargés de la bénédiction des chasseurs et des guerriers de la tribu.

Les prêtresses arborent les scarifications qu'on retrouve chez la plupart des fidèles de Lamashtu; les chamans quant à eux se distinguent par un « troisième oeil ». Il s'agit d'un trou qu'ils percent dans leur crâne et où ils insèrent un oeil prélevé sur un esclave ou une proie. Les yeux sont changés avec une certaine régularité et sont censés leur conférer une sagesse accrue.

Finalement, il est bon de noter qu'on trouve parmi les gnolls certains individus plus forts, plus puissants, mais également plus fainéants (et souvent un peu plus petits). Il s'agit des flinds. Ces gnolls d'élite atteignent souvent des positions dominantes au sein des tribus. Par tradition sans doute, les flinds combattent avec une arme constituée de deux bâtonnets de métal reliés par une chaîne. Cet objet, qu'on appelle communément *flindbar*, peut être utilisé efficacement pour désarmer les adversaires.

LA VIE D'UN GNOLL

De nombreux aspects de la société des gnolls transparaissent dans les grands événements qui marquent la vie d'une de ces créatures. C'est d'ailleurs grâce à un récit décrivant la vie

(imaginaire ?) d'un gnoll, de sa naissance à sa mort, que les anciens des Badawis véhiculent leurs connaissances au sujet de ces terribles prédateurs.

Les gnolls naissent par portée de 3 ou 4 jeunes en moyenne. Les nouveaux-nés ne sortent toutefois pas du corps de leur mère par la voie normale. Au cours d'un rituel sacré (très certainement inspiré des rites de Lamashtu), la mère s'ouvre le ventre à l'aide d'une lame ou simplement en utilisant une de ses griffes puis en extirpe les jeunes gnolls.

Parfois, un nouveau-né gnoll plus puissant que les autres déchire lui-même le ventre de sa mère et en sort seul. Ces naissances sont considérées comme des présages de grands futurs, et les gnolls en question deviennent des grands chefs.

Après quelques années, les gnolls doivent prouver leur utilité au groupe. S'ils n'y parviennent pas, ils sont exécutés au cours d'une cérémonie dédiée à Lamashtu, puis dévorés.

Ainsi, les mâles doivent montrer qu'ils sont capables de ramener de la nourriture à la tribu. S'ils ne rapportent pas suffisamment de viande avant l'âge de 10 ou 12 ans, ils sont sacrifiés à Lamashtu. La manière dont les gnolls ramènent la viande importe assez peu; ce qu'ils appellent « la chasse » se réduit souvent à la récolte de détritiques et la collecte de cadavres. Une fois encore, la règle est celle du moindre effort.

Les femelles, quant à elles, peuvent prouver leur utilité de deux manières : en devenant prêtresse de Lamashtu ou en devenant mère. Si elles ne remplissent aucune de ces conditions avant l'âge de 15 ans (elles deviennent fertiles vers 12 ans, parfois plus tard), elles aussi sont tuées et mangées au nom de Lamashtu.

Les gnolls vivent en moyenne jusqu'à 25 ou 30 ans. Certains individus plus rusés ou plus résistants atteignent 40, voire 45 ans. Et leur corps est bien entendu dévoré par le reste de la tribu, à l'issue d'une cérémonie plus ou moins longue selon les accomplissements et les hauts-faits que le gnoll a réalisés de son vivant.

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.