



Phénix a.s.b.l  
Codex Drows

# Table des matières :

<b>A. Avant Propos</b>	<b>3</b>
<b>B. Généralités</b>	<b>3</b>
1. Aspect	3
2. Caractéristiques	3
3. Rang et position sociale	3
4. Nom et titres chez les drows	3
<b>C. Organisation Sociale</b>	<b>4</b>
1. Les nobles	4
2. Les guildes marchandes	5
<b>D. Us &amp; Coutumes</b>	<b>5</b>
1. Les transactions des drows	5
2. Moyens de paiements chez les drows	5
3. Destinée	5
4. Esclave	6
5. Coutumes drows	6
6. Les marques de respect	7
<b>E. Artisanat et Spécificités</b>	<b>8</b>
1. Armes et armures	9
2. Exploitation minière et ingénierie	9
3. Artisans drows	9
4. Prothèses	9
5. Joaillerie	10
6. Edifices drows et Citées	10
<b>F. Burufuty</b>	<b>10</b>
1. Equipement, costumes et offrandes	11
<b>G. Lieux importants</b>	<b>11</b>
1. Abaethaggar et Abburth	11
2. Ousstyl	12
3. SShanntynlan	12
<b>H. Histoire</b>	<b>12</b>
1. Le temps de l'ignorance	12
2. Le temps de la révélation	12
3. Le temps du réveil	13
<b>I. Langage</b>	<b>13</b>
1. Introduction	13
2. Le langage parlé	13
3. Formation de phrases	14
4. Vocabulaire	15

## **A. Avant Propos**

Ce codex n'est qu'une version beta et doit encore être complété. Si vous avez des questions sur ce codex ou des demandes de précision, le plus facile est de me téléphoner au 0486/101.151 ou de m'envoyer un mail à kyrsos@hotmail.com.

## **B. Généralités**

### **1. Aspect**

Les drows varient dans leur forme, leurs physionomies et leurs couleurs de cheveux, etc comme le font beaucoup d'humains. La seule exception à cette règle est leur uniforme peau couleur d'ébène. La majorité des drows ont des cheveux blancs neige ou grisonnant voir parfois même argentés. Les dents de drows sont blanches ce qui contrastent beaucoup avec leur peau et ne les encouragent donc pas à sourire souvent. Les oreilles ressemblent souvent à celle des elfes (fines et effilées) quoique que ce ne soit pas une généralité.

Les drows ont tendance à être de corpulence souple, mince et gracieuse.

### **2. Caractéristiques**

Les drows sont très vigilant et très curieux, simplement parce que ces traits sont vitaux dans leur société : les drows sont donc rarement surpris. Les drows ont, de plus, une grande intelligence qui leur sert à mettre au point des stratégies mortellement efficaces et leur permettent de se débarrasser de leurs ennemis.

Les drows sont également de grands manipulateurs et n'hésitent pas à mentir pour arriver à leurs fins. Rien ne les arrête et tout est calculé : la morale n'est là que pour servir leur intérêt et n'est évoquée que pour se sortir de mauvais pas ou pour assurer leur innocence.

« *Efficacité avant tout* » pourrait être l'adage des drows.

### **3. Rang et position sociale**

La société est matriarcale : les femmes ont la main mise sur tous les niveaux de pouvoir et de responsabilité.

Le rang social est la chose la plus importante dans la société drow. L'ascension vers un pouvoir plus grand est l'ultime but dans la société drow. Tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins pourvu que cela soit fait discrètement (la discrétion étant la plus grande qualité chez les drows).

### **4. Nom et titres chez les drows**

Les drows n'ont qu'un seul nom mais les titres qu'ils peuvent avoir ont énormément d'importance à leurs yeux et ils n'hésiteront pas à le citer si cela s'avère possible ; cela leur permet de prendre de l'importance par rapport à leur interlocuteur et de créer un rapport de force favorable. Il est évident que quand les drows savent qu'ils ont affaire à quelqu'un de mieux placé qu'eux dans la hiérarchie (fort complexe) de la société drow, ils feront tout pour se rencontrer en pleine action là où les présentations ne peuvent s'éterniser. Les drows citerons aussi à quelle maison ou organisme ils sont rattachés (surtout si celle-ci est importante), potentiellement sa ville d'origine (par exemple si on est magicien et que l'on vient d' Abaethaggar) et enfin sa position dans la famille si on est noble.

Les noms sont souvent courts, orientés vers le style japonais et se composent souvent de syllabes courtes avec beaucoup de voyelles.

Exemples de noms d'hommes : Ryld, Ishimi, Aléoha, Hijo, Nolfain, Juroki, Zharu, Ertyr.

Exemples de noms de femmes : Sinafay, Isthicha, Ocufo, Ushi, Rafali, Lonay, Seysein

## C. Organisation Sociale

Il y a plusieurs groupes puissants qui influencent la société drows.

### 1. Les nobles

Les nobles sont groupés en famille portant le nom de « Débyny » (Maison). Les Maisons sont dirigées par une « Byrufu » (grande prêtresse) de « Burufuty » (l'unique déesse des drows) et sa loi est absolue, elle est secondée par les « Byrufy » prêtresses subordonnées (en général ses filles). La hiérarchie chez les prêtresses varie suivant leurs actions (évidemment si elles se sont bien débrouillées les aînées ont potentiellement eu plus l'occasion de faire des actions d'éclats, en effet celles qui commettent beaucoup de fautes ne survivent pas longtemps).

Puis dans la hiérarchie viennent les officiers, ceux-ci sont souvent des mâles, en effet les filles de la matrone deviennent quasi toutes prêtresse mais ils arrivent qu'une drow montrant des talents exceptionnels dans les domaines des armes par exemple devienne officier. En général on retrouve le rang de « Byfu oi bély » (maître d'arme) et de « byfu oi ra » (magicien en chef) chez un des trois premiers fils mais l'ordre n'est pas déterminé et dépend des talents initiaux. Au-dessous d'eux viennent les « Byfu » (chefs de guerre) qui sont des guerriers vétérans qui se spécialisent dans un domaine pour permettre de donner ses avis avisés (et ils ont intérêt à l'être) si la Maison est confrontée à son domaine d'expertise. Au même niveau se trouvent les « By oi ra » (magicien de maison) qui sont sous les ordres direct du Magicien en chef. Les chefs de guerre et les magiciens de Maison ne sont pas des nobles mais appartiennent à toutes les familles qui gravitent autour de la famille noble.

En dessous, on retrouve les simples « Byfy » (chef), les guerriers ordinaires, les artisans, les serviteurs et les esclaves. Tous les titres ne sont bien sûr pas établis à vie mais varient suivant l'humeur de la matrone et /ou de la mort des individus.

Il est bien sûr mortel pour une des prêtresses d'essayer de prendre la place de la matrone qui a avant toute chose assurée ses arrières. De plus étant les premières intermédiaires entre Burufuty, elles obtiennent son soutien : un règne d'une matrone peut par conséquent durer très longtemps. Son titre est transmis à sa mort à la prêtresse ayant le plus de statut et la meilleure position à ce moment là (évidemment cela entraîne parfois quelques « complications »).

Chaque maison noble se place dans une hiérarchie, seules les 6 premières maisons siègent au « Défu » (Conseil) : celui-ci décide de la politique commune de la ville face par exemple à des menaces ou d'actions à menées vers l'extérieur et règle les conflits importants dans la ville surtout entre Maisons. Pour progresser dans cette hiérarchie, il faut éliminer une maison qui a une meilleure position mais attention si le travail est bâclé et n'est pas effectuée en une attaque et qu'il reste des survivants, ceux-ci peuvent demander justice au Conseil et la Maison « fautive » est alors éliminée. Les Maisons qui s'envoient mutuellement des assassins et des saboteurs depuis longtemps seront contraintes par le Conseil d'essayer d'en finir en une seule attaque avec les conséquences décrites plus hauts. Cette façon de faire permet de limiter une grande partie des guerres internes qui mettraient en péril la survie de la cité. Par conséquent, cette lutte de pouvoir prend la forme d'éternelles manœuvres pour de petits avantages. Une intrigue, des couteaux empoisonnés dans des ruelles sombres, des alliances cachées, des trafics sordides sont tous des éléments ordinaires de la vie d'un drow. C'est donc une constante guerre civile contrôlée.

## **2. Les guildes marchandes**

Dirigé par un « Défy oi ré » (Cercle interne) qui regroupe les plus riches et les plus expérimentés (ce qui va souvent de pair) des membres de la guilde. Ce sont quasi toujours des hommes car c'est une tâche trop avilissante pour les femmes que de traiter avec des étrangers. Beaucoup des membres du Cercle interne sont des magiciens. Etant donné leur extrême éloignement de la société drow, les guildes marchandes n'éprouvent aucun remords à traiter avec le monde « extérieur ». En fait une grande partie du Cercle intermédiaire (les administrateurs) sont des non-drows de races variées. Dans les rangs inférieurs des guildes marchandes, les « actifs » sont presque tous des non-drows : ce sont les travailleurs et les soldats, etc. Les clans marchands ont pas mal de pouvoir car leurs relations commerciales permettent la survie dans leur mode de vie (plein d'excès) des Maisons nobles. Il est à noter que les guildes marchandes regroupent en fait toutes les grandes organisations dirigées par des drows même si cela a peu de rapport avec le marchandage par exemple : les guildes de mercenaires ou d'assassin) !

## **D. Us & Coutumes**

### **1. Les transactions des drows**

Les drows ne font confiance à personne, y compris et spécialement aux autres drows. C'est une race qui a la paranoïa dans le sang. Les drows se considèrent comme supérieurs à toutes les races existantes. Les marchands drows laissent courir la rumeur du drow intraitable en affaire : cela lui permet de faire de très petites concessions en laissant croire à l'autre qu'il a réussi l'impossible alors que c'est le drow qui effectue la bonne affaire. Un marchand drow peut se montrer aussi distant que mielleux, il passe d'un discours à l'autre avec la plus grande des facilités pour s'adapter au mieux aux circonstances. Si les drows sont perfides entre eux, ils le sont encore plus dans leurs transactions avec les autres. Les drows iront volontiers « négocier » avec les autres races sur des affaires de frontières, de commerce et de paix. Ils briseront n'importe lequel de ces accords et traités du moment que les termes leur semblent plus avantageux.

### **2. Moyens de paiements chez les drows**

Les drows utilisent de nombreuses pierres précieuses et semi-précieuses et n'utilisent donc pas le phénix. C'est pour cela que les drows n'ayant pas beaucoup de rapports avec la surface n'ont souvent que des pierres comme monnaie d'échange. Ils existent une multitude de pierre précieuse utilisée beaucoup n'étant répandue que dans une ou deux villes. Les drows étant bon joaillier, il apprend dès l'enfance à connaître la valeur de nombreuses pierres sans jamais arriver à les connaître tous.

Les marchands drows aiment donc particulièrement les pierres communes à l'empire et au monde drows c'est-à-dire les saphirs, émeraudes, rubis et diamants ainsi que les perles noires et blanches car elles permettent de négocier dans les deux mondes.

### **3. Destinée**

La constante opposition qui règne à tout niveau de la société drows permet à la race de se développer toujours plus forte sans se reproduire dans la décadence, la faiblesse ou la paresse. Malgré cela les drows sont peu nombreux comparé aux humains et aux orcs par exemple, ils utiliseront donc l'infiltration et la manipulation pour parvenir à leurs fins par l'intermédiaire des guildes marchandes.

L'objectif suprême de Burufuty est la domination des autres races et, en premier lieu, toutes les races souterraines : C'est la première Etape vers la Destinée du Peuple comme le rappellent parfois les prêtresses. La seconde étape est la domination de toutes les autres races. Il existe un désir ardent dans chaque drow de dépasser les elfes : les drows ne peuvent supporter être battus dans leur domaine de prédilection...et pourraient même dans les cas les plus extrêmes tuer l'elfe imprudent.

## 4. Esclave

Les drows sont de grands amateurs et consommateurs d'esclaves qu'ils se procurent par différentes filières. C'est dans l'empire qu'ils s'en procurent le moins car les esclaves ne sont que des criminels et sont de toute façon transmis vers les mines orcs mais les drows ont de petits accords avec ceux-ci et les orcs leurs cèdent, contre argent ou objet magique, les esclaves ayant des compétences spécifiques, un physique avantageux ou bien encore les elfes (en effet les drows apprécient particulièrement de dominés et de contrôlés leurs « cousins »). L'empire n'est évidemment pas au courant de ces transactions et aucun des deux peuples n'a d'intérêt à révéler ces transactions. Les orcs ne sont pas la seule source d'esclaves dans l'empire : en effet quelques guildes (d'ailleurs bien souvent contrôlé par les Guildes marchandes drows) ou filières de la Main noire ce sont spécialisés dans l'enlèvement de personnes du bas peuple pour les revendre aux drows. Cela se fait avec la plus grande discrétion et peu de problèmes « irrésolubles » sont à ce jour arrivés, les guildes opèrent bien souvent sur plusieurs cités pour que les disparitions ne se remarquent pas. Certaines tribus barbares d'Oromar revendent parfois les prisonniers d'autres tribus aux drows. Mais la plus grande partie des esclaves vient de la désolation où l'esclavage est plus répandu.

Les drows s'inquiètent encore moins de la santé d'un esclave que ne le font les orcs. Pour les orcs, il faut conserver les esclaves relativement longtemps car l'afflux est assez faible mais pour les drows, un esclave n'est qu'une paire de mains, sans qu'il y ait besoin de songer à une limite ; s'il est tué, un autre le remplacera . Ceux ayant la chance d'avoir des talents utiles (comme les masseuses par exemple cf. plus loin) ont la chance de survivre plus longtemps. Les esclaves doivent s'écarter devant les drows et ne sont pas autorisés à regarder un drow dans les yeux. Il est rare que les esclaves portent des armes, mais cela peut arriver pour les combats de gladiateurs par exemple ou bien encore si une Maison est attaquée par une autre. Les drows n'asservissent leurs congénères que s'ils ont été capturés au combat, en particulier les drows nobles dont la famille ne paye pas la rançon. Il arrive également qu'un drow débiteur se face asservir.

## 5. Coutumes drows

Les drows aiment la beauté : des sculptures, des objets manufacturés (spécialement les armes) ainsi que la beauté du corps. Les drows des deux sexes sont en général fier d'exhiber leur physique et les enfants présentant des difformités sont tués sur le champ. C'est pour cette raison que les drows aiment à donner mais encore plus de recevoir des massages (de longs massages donnés avec talent qui impliquent huiles parfumées et de l'eau chaude ainsi que de la vapeur peut être quasi considéré comme très proche du bonheur suprême).

Les drows n'apprécient pas la lumière car elle s'oppose au règne de leur déesse et ne se sentent vraiment à l'aise qu'à la nuit tombée. Pourtant malgré les nombreux contes et légende à ce sujet les drows n'ont nullement la peau brûlé par la lumière du jour et les drows des cités « en surface » se sont depuis longtemps habitués totalement à la lumière du jour. Ce n'est par pour ça que ces drows vivent le jour, il préfère toujours évoluer dans les ténèbres protectrices de leur déesse.

Les drows apprécient la magie et sont fascinés par les sorts et les effets nouveaux. Plus généralement les drows apprécient la nouveauté.

Les communautés drows célèbrent plusieurs fêtes annuelles souvent liées au culte de leur déesse ou lorsque une nouvelle promotion de prêtresse, mage ou guerrier sort de son apprentissage.

Les mariages dans les Maisons nobles sont polyandre (plusieurs hommes pour une femme) et n'est que très rarement définitif. Une fois qu'une femme se lassoit de son mari elle peut s'en débarrasser librement, les maris sont pour cette raison le plus souvent des roturiers pour une question « d'honneur » le nom de famille est donné aux maris le temps du mariage. Chez les roturiers, les mariages sont de tous types (polygamie ou monogamie), en effet les femmes ont moins d'influence, suivant ce que décident les différents partis, le mariage n'est souvent qu'un prétexte pour faire la fête.

Une drow peut donner naissance à une dizaine d'enfant avant que sa fertilité décline.

L'éducation des enfants revient uniquement à la famille, à la maison ou aux guildes et non simplement aux parents directs.

Les drows peuvent théoriquement vivre un millénaire mais seul les individus s'exposant le moins (comme les matrones par exemple) peuvent espérer atteindre cet âge. Les signes de vieillesse apparaissent à partir de 500 ans. La majorité des drows meurent avant leurs 700 ans. Ce qui vu la société drows se produit souvent bien avant ça !

Les nobles portent tous un médaillon de maison qui leurs permettent d'atteindre quasi tout le domaine de leur maison en ne déclenchant pas les pièges et pour se faire reconnaître. Ce médaillon renferme en général certains pouvoirs différents d'une maison à l'autre. Le médaillon est bien souvent lié à son porteur par des rituels fait par les magiciens de Maison. Il n'est jamais exposé à la vue de tous et y dissimulée soit dans les vêtements soit camouflé par une petite bourse. Seuls les membres des plus puissante maison osent s'afficher et encore, un « accident » est si vite arrivé. De même pour les insignes de Maison (broderie sur les vêtements, fibules et ornement sont également dissimulés). Tous les signes d'appartenance ne sont montrés que sur les domaines de la Maison.

Beaucoup de roturier portent un médaillon de métal noir indiquant la Maison ou la guilde marchande qu'ils servent.

## **6. Les marques de respect**

Les drows ne serrent jamais la main et plus généralement ne se laissent pas toucher par d'autres, ne se retournent pas devant d'autres drows car c'est un manque de considération flagrante. Faire cela équivaut à une insulte pour la bonne et simple raison que cela dénigre l'autre, en effet se laisser serrer la main signifie qu'on est assez stupide pour accepter un contact qui permettrait de se faire tuer par l'intermédiaire d'un sort de contact ou d'un poison tactile ; de même présenter son dos signifie que l'on croit l'autre tellement incompetent qu'on ne risque rien en lui présentant son dos.

Demander à un drow qui sont ses « amis » est un autre manque flagrant de politesse qui ne se pose que pour d'autres races car ils n'existent pas d'équivalent dans la langue drows pour « amis » jamais donc un drow ne fera cette faute. Mais elle est très courante chez les autres races. On a déjà vu des dizaines de jours de négociation ruinées par la simple question « et qu'en pense vos amis ? ». La raison est simple les drows ne sont pas assez fou pour avoir des relations de ce type car cela implique trop de risque, est une trop grande faiblesse : on peut atteindre les autres en attaquant les êtres qui leur sont chers, les drows en n'en aillant pas suppriment le problème.

Bien sur les marchands sont plus habitués à ce manque de politesse et en tiennent moins rigueur. Paradoxalement ils se méfieront plus de quelqu'un respectant ces règles car c'est quelqu'un qui en sait long sur la société drow. Par contre un drow ne respectant pas ces règles s'exposent à de graves ennuis.

Les drows ont donc une autre manière de se saluer dépendant de leur interlocuteur, de sa race et de sa position sociale. On distingue plusieurs classes qui ont chacun des saluts différents :

les « Byfé » (gens du bas peuple : artisans, serviteurs et autres), les « Byly » (guerriers), les « By(fa) oi ré » (marchands), les « By oi ra » (magiciens), les « Byfu oi doby » (nobles) et les « Byrufy » (prêtresses) et enfin les « Byrufu » (matrones – grandes prêtresses). Enfin les drows, quelque qu'ils soient, saluent les autres races d'une seule manière (pour montrer) que tout drow leur est supérieur. C'est toujours celui qui a la position la moins importante qui salue en premier ; celle-ci varie selon les citées mais en général elle suit la position établie ici. Les drows attendent toujours que les autres races les saluent avant de faire leur salut. Celui ou celle recevant le salut fixe l'autre et place ses pieds correctement : les saluts s'effectuent les pieds joints sauf pour les « Byly » qui font leur salut avec leur pied d'appui en avant. Quand on salue une « Byrufy » ou une « Byrufu » il faut de plus mettre un genou au sol. De plus les saluts cités ici ne sont que des bases et les drows les plus raffinés rajoutent souvent quelques circonvolutions et autres pour rendre leur salut plus joli et plus agréable.

Voici les différents saluts :

Drow face à un non drow : Le drow regarde l'autre dans les yeux en enserrant son poing fermé (de sa main directrice) avec son autre main au milieu de son tronc. Dans un deuxième temps, il regarde à terre (ou sur le côté) un bref instant tout en effectuant une rotation de 30 degré vers le bas avec ses mains. Les marchands quand à eux s'adaptent parfois aux coutumes locales encore une fois tout dépend de son intérêt.

Le « Byfé » face à un drow : Le drow regarde à terre, les mains tendues. Puis tout en gardant toujours le regard fixé vers le sol, il vient entrecroiser ses doigts devant lui, au milieu de son tronc. Enfin, il regarde l'autre tout en effectuant une rotation de 30 degré vers le bas avec ses mains.

Le « Byly » face à un drow : Le drow regarde au sol, les mains jointent (doigts tendus vers le haut) au milieu de son tronc. Dans un deuxième temps, il regarde l'autre tout en mettant rapidement les bras parallèles au corps, le pouce et l'index formant un cercle.

Le « byfa oi ré » face à un drow : Le drow regarde au sol, les mains jointent (doigts tendus vers le haut) au milieu de son tronc. Dans un deuxième temps, il regarde l'autre, les index et les pouces formant des cercles, l'une des mains (la main directrice) se plaçant parallèlement au corps, l'autre restant au milieu du tronc.

Le « By oi ra » face à un drow : Le drow regarde au sol, les bras parallèles au corps, doigts tendus vers le sol. Dans un deuxième temps, il regarde l'autre, le pouce et l'index de sa main directrice formant un cercle qui vient se placer sur la clavicule opposé, l'autre main restant parallèle au corps.

Le « Byfu oi doby » face à un drow : Le drow regarde au sol, les mains jointent (doigts tendus vers le haut) au milieu de son tronc. Dans un deuxième temps, il regarde l'autre, l'index et le pouce de sa main directrice formant un cercle et venant se placer juste sous la main qui n'a pas bougée de place.

Les « Byrufy » et les « Byrufu » ne saluent pas les autres drows, elles ne font que recevoir les saluts des autres. Cependant entre elles, elles font un rapide salut : elle regarde le sol puis regarde l'autre drow. Une « Byrufy » regardera plus longtemps une « Byrufu ».

## **E. Artisanat et Spécificités**

L'artisanat drow n'est pas ce qui pourrait être. Leur attirance pour la beauté ne les aide pas tout le temps : dans leurs constructions par exemple, ils préféreront faire de superbes voûtes soutenus (et souvent créer par la magie) plutôt que de construire des structures solides comme le roc. Et même si les sorts de soutien échouent, ils recommenceront ; on exécutera les artisans et les magiciens qui joueront un rôle de bouc émissaire. Pourtant les drows surpassent les autres races dans certains domaines.



## **1. Armes et armures**

Les armes et les armures drows sont habituellement fabriquées à partir d'un métal noir : l'adamante. Ce métal permet de fabriquer des armes et des armures de première qualité. La caractéristique principale de l'adamante est son incroyable résistance. La manipulation de l'adamante est des plus difficiles il faut faire appel aux talents des meilleurs armuriers. Les procédés et les endroits de forge sont jalousement gardés par les guildes s'occupant de la fabrication. L'avantage est que les armes et armures se conservent très bien et peuvent donc être conservées lors d'innombrables batailles et si le propriétaire meurt l'armure ou l'arme est souvent encore en état pour servir à quelqu'un d'autre. Beaucoup des guerriers possèdent des armes et armures contenant de l'adamante mais seuls les nobles et les drows les plus riches ont des armures entièrement constituées d'adamante. Les drows en surface sont souvent les parias de la société drow et ne possèdent généralement pas de telles armes et armures, ce qui a conduit les habitants de la surface à croire que la lumière du jour était nuisible à l'artisanat drow. En fait il n'en est rien. L'adamante est également utilisé par les nains qui en font également un usage intensif.

Les drows sont aussi réputés pour leur venin et poison : les drows ont développé de fulgurants poisons (de tous types), il n'est donc pas rare de rencontrer de nombreux drows quasiment immunisés aux poisons rencontrés en surface. Ils ont donc développé des armes à injecteur de venin (et de poison) qui permettent d'envenimer sa lame quand on en a besoin (en plein cœur d'un combat par exemple). Un astucieux mécanisme permet au poison de recouvrir toute la lame en quelques instants en appuyant juste sur un bouton stratégiquement placé.

C'est pour ces raisons que les bons armuriers sont activement recherchés et une Maison ou une guilde. On n'en a jamais assez à son service.

## **2. Exploitation minière et ingénierie**

Les drows n'entretiennent pas un lien privilégié avec leur environnement comme le font d'autres peuples. Les drows sont plus une race de dilettants talentueux. Les drows laissent faire le gros de l'extraction par les esclaves ou les commandent chez les orcs et même chez les nains par l'intermédiaire des guildes marchandes.

## **3. Artisans drows**

Les plus rusés, fourbes et paranoïaques des drows sont souvent des artistes assez innovateurs pour surprendre d'autres drows. Ce qui est un avantage indéniable quand il fabrique des pièges. Ils sont relativement peu nombreux et chaque guilde et Maison essaye d'engager de tels individus (les Maisons peuvent même anoblir l'artiste en plus d'autres avantages pour qu'ils acceptent de servir la Maison). Chaque Maison a au moins quelques drows habiles dans chaque domaine de l'artisanat. Les drows sont très fiers de la quantité de « culture » qu'ils peuvent exhiber et amasser en plus des autres.

## **4. Prothèses**

Les prothèses portées par les drows blessés sont peut-être l'artisanat drow le plus avancé. On retrouve l'adamante à la base de ces prothèses. Ces assemblages de pièces précises et complexes qui sont aussi agiles et adroites que les membres vivants, avec des boules tournantes en guise d'articulation et des câbles semblables à des tendons pour le contrôle. La construction en adamante les rend à la fois extrêmement dures et flexibles. Certaines prothèses permettent le fixement de certaines armes interchangeables au gré des circonstances : ainsi une délicate main de métal peut être changée en griffe dévastatrice.

## 5. Joaillerie

Quasi tout les drows est capable d'identifier tous les types de métaux et d'alliages ainsi que les types différents de gemmes. Un drow trouvant une veine de gemmes est capable de juger aussi bien que n'importe quel mineur nain ou orc dans quelle direction et sur quelle longueur la veine s'étend ainsi que la quantité et la qualité probable de son contenu. Tous les drows adorent les belles pierres et en portent quasi au moins une sur lui, de plus beaucoup savent les travailler avec délicatesse.

## 6. Edifices drows et Cités

Les drows ordinaires vivent dans de petites cavernes ou des maisons circulaires avec des caves bien dissimulées servant d'abri. Ces constructions sont toujours aussi belles que possible et croissent en taille et en magnificence avec la richesse du propriétaire, jusqu'elles deviennent de magnifiques villas des riches marchant des guildes et aux splendides palais des Maisons. Toutes les habitations drows possèdent des pièges visant à décourager les intrus et à la défense lors des rares invasions par d'autres habitants souterrains.

Les ingénieurs drows créent d'audacieux ponts de pierres volants, de complexe labyrinthe pour diviser et perdre les troupes ennemies, de magnifiques édifices et colonnades à partir des stalactites et stalagmites. Mais comme déjà dit plus haut, c'est la solidité qui est sacrifié au prix de la splendeur.

Les systèmes hydrauliques sont encore plus impressionnants et plus nombreux. Les drows sont habiles pour collecter et dévier les eaux souterraines pour leurs usages. Des conduits striés et courbés de façons complexes sont creusés à travers la roche et on y adapte souvent des valves de fermeture, des canaux latéraux et des pompes. La magie sert encore ici de soutien pour étanchéifier parfaitement.

L'argile est également souvent employé pour les constructions temporaires comme les sculptures (parsemées de gemmes, de champignons luisants pour une réception d'une Maison) ou du mobilier ainsi que pour décorer les galeries souvent empruntées (avec la même technique que pour les sculptures mais permettant de jouer sur l'épaisseur de la couche d'argile pour y dessiner de superbes courbes).

## F. Burufuty

Burufuty est la déesse de l'obscurité et des intrigues. Drapé dans ses insondables ténèbres elle attend beaucoup de ses adorateurs, elle adore les mettre en opposition pour que seuls les plus forts et compétents la servent. En fait, la majorité du comportement des drows est calqué sur celui de leur déesse. Elle veut recouvrir de son manteau de ténèbres tout le plan médian mais elle est patiente et manipulatrice et elle sait que ses plus fervents adorateurs ne sont pas les plus nombreux. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, Burufuty n'est pas une déesse uniquement réservé aux drows et on murmure même qu'elle est adoré chez des barbares, les femmes ne sont pas les seules à recevoir ses faveurs et il existe des prêtres drow mais ils sont peu nombreux car cette pratique est loin d'être bien vu par beaucoup et bizarrement encore moins par la gente féminine.

On l'a dit malveillante, vicieuse et aimant la destruction mais les prêtresses diront qu'elle a ce genre de comportement quand cela est bon pour ses « affaires ».

Burufuty est adoré par la quasi-totalité des drows sur tout le plan médian.

Les Burufy (prêtresses) sont les dirigeantes, les forces de police, les juges, les jurés et les bourreaux de la société drow. Elles exercent le pouvoir quotidiennement et la plupart le font de façon à satisfaire la nature cruelle et capricieuse de Burufuty.

« Qu'est ce que l'amour ou le respect ? Des sentiments mous et inutiles sur lesquelles personnes ne peut compter. La crainte elle est aussi forte que l'adamante et on peut compter

dessus. Je veux être crainte ». Voilà credo des Burufy. Le but ultime de chaque drow donc encore plus les Burufy est d'obtenir mais surtout (et cela est bien plus dur) de garder les faveurs de leur déesse. Tout les moyens sont bons mais Burufuty voit d'un mauvais oeil ceux mettant en danger leur Maison, ou cité pour leur seul profit. Tous les drows faibles, rebelles à son autorité doivent être éliminés. Les drows qui perdent la faveur sa déesse a toujours droit à une seconde chance ; généralement une mission périlleuse. Quoique parfois aucune mission ne leur est donné pour observer ce qu'ils font.

La nature capricieuse de Burufuty fait que les règles sont rares et l'incertitude est grande. Bien sûr, mettre en question les motivations ou la sagesse de Burufuty ou de ses représentantes est un péché. Aider un non-drow contre un drow en est un autre, comme ignorer les commandements de Burufuty au nom de l'amour (Burufuty teste d'ailleurs souvent ces Burufy en leur ordonnant de sacrifier leur consort mâle favori). La réussite au service de Burufuty attend seulement ceux qui sont attentifs à la volonté sans cesse changeante, et voir parfois même contradictoire.

## **1. Equipement, costumes et offrandes**

Les prêtresses portent des robes de couleurs noires souvent rayés de pourpres sombres et inversement. Le marbre et l'obsidienne sont les matériaux favoris pour faire les statues et autres mobiliers du temple. Chaque pièce du temple est enveloppée de ténèbres tant pour honorer Burufuty que pour la défense du temple en effet ces ténèbres en cas d'attaque s'animent, entourent les infortuné assaillants et les privent de toute chaleur, les étouffent en s'introduisant dans leurs narines et leur bouche. D'autres ombres prennent plus de consistance et combattent aux cotés des prêtresses. L'encens est fort apprécié dans les temples et beaucoup prétendent que celui-ci est loin d'être toujours anodin mais sert à influencer les visiteurs. La plupart des prêtresses étant bien sûr immunisées à la plupart des effets de l'encens.

Un autel en pierre noire est le minimum que l'on retrouve dans les temples dédiés à Burufuty. Les maisons Nobles ont leurs propres temples privés. Chaque ville possède également une grande place hexagonale dédiée à la déesse au centre de la ville pour les grands rituels publiques, les appels à la guerres...Chaque ville possède également un grand temple réservé à l'entraînement des prêtresses.

Les offrandes les plus courantes sont faits sous forme de gemme.

## **G. Lieux importants**

### **1. Abaethaggar et Abburth**

Abaethaggar est l'une des cités souterraines les plus importantes. De tout temps elle s'est opposée à une autre cité, celle d'Abburth. Ces deux cités s'opposent et se disputent la prédominance du monde souterrain sous l'empire Phénix bien qu'il soit arrivée, en de rares occasions qu'elles se soient alliés pour un petit temps, contre une menace commune.

A Abaethaggar tous les drows apprennent la magie, ainsi même les guerriers savent lancer des sorts basiques ; les magiciens y ont donc prit plus d'importance que dans les autres villes, pour en témoigner un archimage siège au « Akhurna » (Conseil) de la ville et il n'y a donc que cinq maison qui y siègent. Les hommes ont plus leur mot à dire car beaucoup d'entre eux sont mages. Abaethaggar se base plus sur son réseau d'information et de contact et sa magie plutôt que sa puissance intrinsèque pour assurer sa dominance contrairement à son éternelle rivale Abburth.

Celle-ci se base sur la puissance de ses guerriers et leur discipline de fer pour imposer leur pouvoir. En ces murs tous savent manier les armes. Cette cité est connue pour ces guerriers mages redoutablement efficace et leurs maîtres d'armes tout simplement mortels ; les

professeurs ne demandent pas plus que la perfection à leurs élèves sous peine de mort. Chaque drow pendant sa formation militaire doit survivre seul dans les profondeurs pendant un cycle, il y côtoie la douleur et la souffrance tous les jours. Cela se ressent dans leur caractère froid et intransigeant.

## **2. Ousstyl**

Ousstyl est une cité de surface se trouvant dans les monts Valind, à égale distance de Lorion et des cités états. L'ingénierie drow y a été grandement mise à contribution : la ville est recouverte par une coupole d'obsidienne qui laisse au fur à mesure de la levée de la nuit, par un astucieux système de panneaux pivotants, passer la lumière des étoiles. En plein jour elle ne laisse passer que des fins rais de lumière n'éclairant que des points stratégiques ou des œuvres d'art pour le plus grand plaisir des yeux mais la nuit les drows peuvent admirer le manteau de leur déesse. Cette citée regorge d'artistes qui plein d'audace ont, par exemple, mit la lumière du soleil un peu en évidence. Etant une citée un peu plus ouverte sur l'extérieur que les autres, les guildes marchandes y ont prit plus d'importance, des étrangers foulent parfois même le sol de cette cité. Toutefois les prêtresses ont encore une totale main mise sur la ville.

## **3. SShanntynlan**

En plein cœur de la jungle, camouflé par les arbres millénaires, se dresse une majestueuse citée drow. Son architecture s'est inspirée de celle « à étages » des hommes-serpents. Paradoxalement c'est les étages les plus élevés qui sont le moins éclairé et pour cause car le grand temple de la cité se tient au dernier. Elle est défendue par de puissant mur de pierre noire, finement ouvragés et renforcés magiquement. Cette ville est connue pour la sauvagerie de ces gens et la ferveur en Burufuty. On y commet énormément de sacrifices rituels. Les forestiers drows sont de vrais « diables des forêts », appelés « Zotrethurna » qu'il ne vaut mieux pas rencontrer. Personne à part les hommes-serpents et les drows ne connaissent l'existence de cette cité et pour cause personne n'y arrive, tuer bien avant par les « Zotrethurna ».

# **H. Histoire**

## **1. Le temps de l'ignorance**

Il y a bien longtemps de cela les drows vivaient à la surface de la Tayr. Les drows ont depuis toujours eu un grand esprit de compétition, les poussant à se dépasser. Et au fil du temps pendant que les autres races se débattaient à émerger ou s'engluaient dans leur puissance acquise comme les elfes, les drows eux s'amélioraient sans cesse. Ils finirent pas devenir supérieur dans tous les domaines, que ce soient au niveau de la magie, de l'intuitif, du combatif et du créatif. Les autres races, jalouses, finirent pas les regarder d'un mauvais œil et commencèrent à comploter contre eux. Et les drows ne se doutèrent de rien, chacun trop occupés à améliorer leur domaine de prédilection pour le bien de tous. Sur d'eux les drows ne priaient aucuns dieux car ils n'avaient besoin de rien. Les années passèrent et le complot se prépara.

## **2. Le temps de la révélation**

Alors, les autres races passèrent à l'action, secondés par les dieux. Ils voulurent mettre fin à la douce suprématie des drows. Et le carnage commença. Des milliers de drows moururent ne fus qu'à la première seconde du conflit. Mais les autres races avaient sous estimé les drows et ceux-ci déchaînèrent toute leur force. Déclanchant un terrible cataclysme. Mais celui-ci fut nuisible également pour eux. Les drows désorientés et sans aide ne savaient plus où fuir. Alors

Burufuty déploya son manteau retirant les drows à la vue et à la mémoire de tous. Elle les amena sous terre, loin du cataclysme, du carnage et des autres races. Elle leur apprit la prudence. Elle leur dit que les autres races ne se souviendraient plus de ce sanglant passé et qu'il fallait avant tout penser à se reconstruire, tout en gardant l'idéal de s'améliorer sans cesse, tout en gardant à l'esprit à qui ils devaient la vie. Une fois cette phase terminée, les drows pourront commencer à s'intéresser à autre chose.

### **3. Le temps du réveil**

Les drows étaient dispersés et devaient s'habituer à leur nouveau mode de vie. Heureusement leur déesse les aidait à percer les ténèbres du monde souterrain. Les communautés de drows s'organisèrent mais en n'ayant aucun contact entre eux. Ils recommencèrent leur quête de perfection mais ne commirent plus la même erreur, ils avaient la protection de la plus grande des déesses et resteraient à jamais vigilant.

Peu à peu les premières villes furent créées dans une compétitivité permanente. Après cet essor, il était temps de prendre le contrôle des mondes souterrains et ces villes s'occupèrent de leur environnement et des peuples qui le peuplaient. Rien ne résistait aux drows, alors les contacts entre les villes se renouèrent et une nouvelle compétition émergea, permettant de pousser plus avant cette quête de perfectionnement. L'exemple le plus connu est celui d'Abaethaggar et d'Abburth.

Les drows ont, depuis quelque temps, réussi à se reconstituer. Bien qu'on ne puisse pas encore parler de nations drows car il n'y a pas d'autorité centrale. Les villes sont toutes maîtres d'elles mêmes. Pourtant les drows, s'appliquent à mettre en place depuis quelque temps les pions utiles à leur retour à la surface de la Tayr. Le plus calmement et subtilement possible, avec la prudence enseignée par Burufuty. Des rumeurs sur un conseil de matrone de différentes villes se sont propagées. Beaucoup sentent aujourd'hui que l'heure des drows est venue.

## **1. Langage**

### **1. Introduction**

La majorité des drows ont peu de contact avec la surface (les marchands sont évidemment une des plus grandes exceptions). Un drow ne connaît quasi que sa langue et un langage silencieux fait de gestes qui permet de préparer les embuscades en toute discrétion. De plus, les drows utilisent souvent des symboles pour marquer les limites territoriales des Maisons, leurs possessions (y compris les esclaves) et pour indiquer les routes dans le monde souterrain ; quasi tous les drows savent reconnaître ces runes.

La langue utilisée par de nombreux drows est simple et fonctionnelle s'attardant plus à l'idée qu'à la précision, néanmoins les prêtresses ont une langue extrêmement développée pour leur rituel avec beaucoup plus de nuances.

### **2. Le langage parlé**

La langue drow est basée sur des oppositions de concepts et fonctionne par association d'idées. Les consonnes (au nombre de 8) marquent le concept utilisé (qui est toujours ambivalent). Les voyelles (au nombre de 5), quant à elle, nuancent le sens de ce concept.

**Tableau 1 : consonnes et voyelles : sens primaires**

Personne - Chose	b
Singulier - Pluriel	d
Dominant - Dominé	f
Offensif - Défensif	l
Proche – Loin	n
Spirituel - matériel	r
Ombre - Lumière	t
Positif - Négatif	v

Premier sens	y
Insistance sur le premier sens	u
Entre les deux sens	a
Second sens	é
Insistance sur le second sens	o

**Tableau 2 : récapitulatif et sens secondaires**

	Insistance sur le premier sens/figuré	Premier sens	Entre les 2 sens	Deuxième sens	Insistance sur le 2 <sup>e</sup> sens / figuré
	<b>u</b>	<b>y</b>	<b>a</b>	<b>é</b>	<b>o</b>
<b>B</b>	être	personne	mort	Chose	animal
<b>D</b>	Rien/personne	Singulier/seul		Pluriel/groupe	Tout/tous
	0	1	5	10	50
<b>F</b>	supérieur	Dominant/grand	équivalent	Dominé/petit	inférieur
<b>L</b>	téméraire	offensif	Prêt/en forme	Défensif	Inoffensif/blessé
<b>N</b>	moi	proche	ici	Loin	toi
<b>R</b>	Divin/religieux	Spirituel (âme, esprit)	Magie, magique	matériel	élémentaire
<b>T</b>	Ténèbres	Ombre/profondeur	invisible	Lumière/surface	feu
<b>V</b>	bénéfique	Positif/oui	Neutre-inutile	Négatif/non	Dangereux/hostile

### 3. Formation de phrases

Pour former des phrases et relier les mots entre eux, les drows n'utilisent que 3 conjoncteurs. Leur sens varient selon qu'ils sont utilisés en début de phrase, entre deux mots ou seuls.

**Tableau 3 : conjoncteurs**

	seul	Début de phrase	Entre deux mots
<b>ou</b>	Attention, vigilance	Marque l'impératif	Passage de l'un à l'autre, 'mouvement' entre les termes
<b>oi</b>	demande d'informations supplémentaires	Marque l'interrogatif	Complément d'info, 'et',
<b>è</b>	Silence, stop		Séparation entre les mots et les idées

<b>né</b>		Signale que l'on parle du passé	
<b>ny</b>		Signale que l'on parle du futur	
<b>na</b>		Signale que l'on parle du présent	

Le « è » est utilisé pour séparer chaque mot ou idée. Le « oi » a apporté des précisions sur le mot qu'il suit (on n'utilise alors le « è » qu'après avoir donné les informations utiles). Le « ou » est utilisé surtout pour la formation de verbe mais a quelque autre usage.

Changement de phrase : « èou » (stop et on passe à autre chose) ou alors on laisse un temps d'arrêt ou en écrit on passe à la ligne.

## 4. Vocabulaire

### a. Sujet

nu : je, moi  
no : tu, toi  
dénu : nous  
déno : vous

Il n'y a pas de « il » ou « ils », on désigne simplement de quoi on parle. Le sujet se place en début de phrase (après on n'y fait plus référence jusqu'à ce qu'on change de sujet). Le sujet n'est pas obligatoire, il est utilisé quand un quiproquo peut survenir.

Les « mon », « ton », « nôtre » et « vôtre » se traduisent par les mêmes particules mais attaché à l'objet.

Exemple : Mon arme : nubély (bély étant « arme »).

Pour le « son » ou « leur » on utilise le conjoncteur « oi » pour préciser à qui on fait référence.

Exemple : Son arme (à Fayru) se transforme en arme de Fayru qui se traduit par bély oi Fayru.

### b. Verbe

Il n'y a pas de verbe à proprement parler. On utilise souvent le conjoncteur « ou » pour créer un verbe. Il n'y a pas de conjugaison. Si l'on veut parler au passé, il suffit de mettre en début de phrase le conjoncteur « né ». Il en est de même pour le futur avec « ny ». Le « na » est pour le présent mais n'est quasi pas utilisé.

Les drows utilisent très peu de formule de politesse. L'impératif est quasi compris dans le verbe. Il se peut néanmoins qu'il faille insister (par exemple quand un inférieur doit être rappeler à l'ordre), on utilise alors le conjoncteur « ou ».

Exemple : Attaque : ou è la ou ly (la ou ly étant « attaquer »)

Vocabulaire :

té ou ty : se cacher, disparaître  
ty ou té : se découvrir, sortir de sa cachette, se montrer  
la ou ly : attaquer  
la ou ly oi ba : tuer  
la ou lo : casser, blesser  
na ou né : se replier, fuir  
né ou ny : s'approcher

na ou né : aller

### c. Mots courants

#### Races

doby : la race, le peuple (tous les individus)  
bytyfy : drow (personne des profondeurs dominante)  
bytéfa : elfe (personne de la surface équivalente)  
bytéva : humain (personne de la surface neutre)  
byty oi fé : nain (personne des profondeurs étant petite)  
bytély : orc ou orque (personne de la surface offensive)  
bytélu : ork (personne de la surface téméraire)  
butéra : appartenant au peuple fée (être de la surface magique)

#### Démons

butyra : démon (être des profondeurs magiques ). On utilise ensuite certaines particules si nécessaire pour préciser de quels types de démons il s'agit : va pour un diabolon (butyrava), ly pour un démon combattant (butyraly), fy pour les démons majeurs (butyrafy) et fu pour les démons supérieurs (butyrafu). Le conjoncteur « oi » sert à décrire par la suite le comportement du démon envers les autres.

#### Morts-vivants

byba : mort-vivant (personne mort). Le mot buba (être mort) peut aussi être utilisé tout dépend de l'apparence du mort-vivant. Si celui-ci ressemble à une personne, on utilise byba.  
bury : esprit (être spirituel) est employé pour certains morts-vivants à la forme plus éthérés. On utilise ensuite certaines particules si nécessaire pour préciser à quel type d'esprit on a affaire : vé (buryvé) ou vo (buryvo) pour les âmes en peine, ly (buryly) pour les revenants, tu (burutu) pour les ombres et lo (burylo) pour les fantômes.  
Quand on parle des esprits d'un chaman on dit bien souvent simplement ry.  
Le conjoncteur « oi » sert à décrire par la suite le comportement du mort-vivant ou de l'esprit envers les autres.

#### Dieu

burufu : dieu (être divin supérieur)  
burufuty : déesse des ombres adorée par la quasi-totalité des drows (être divin supérieur des ombres)

#### Titres et rangs (En ordre décroissant d'importance)

byrufu : grande prêtresse, matrone (personne de la religion supérieure).  
byrufy : prêtresse (personne de la religion dominante).  
bylyrufy : guerrier saint de Burufuty (personne offensive de la religion dominante)  
byfu oi bély : maître d'armes de maison (personne supérieure en rapport avec les armes)  
byfu oi ra : magicien de maison (personne supérieure en rapport avec la magie)  
byfu oi doby : nobles (personne supérieure en rapport avec le peuple)  
byfu oi ré : marchand dirigeant (personne supérieure en rapport avec le matériel)  
byfu : officiers, chef suprêmes (personne supérieure)  
byfy : chef, maître (personne dominante)  
by oi ra : magicien (personne en rapport avec la magie)  
byly : guerrier (personne offensive)  
byfa oi ré : marchand (personne équivalente en rapport avec le matériel)  
byfa oi bé : artisan (personne équivalente en rapport avec les choses)  
byrufa : adepte d'une religion (personne de la religion équivalente)  
byfa : homme du peuple (personne équivalente)  
byfé : serviteur (personne dominée)  
byfo : esclave (personne très dominée)



## Concepts

dobé : le monde (toutes les choses)  
déby : le groupe (plusieurs personnes) ou débu (plusieurs êtres)  
rotofu : soleil (élément de feu supérieur)  
tyfy : nuit (ombre dominante)  
téfy : jour (lumière dominante)  
rary : magie pure (magie spirituelle)  
raba : nécromancie (magie de mort)  
raro : élémentalisme (magie des éléments)  
ratu : magie noire (magie des ténèbres)  
raté : magie blanche (magie de lumière)  
vy : oui (suit de èou)  
vé : non (suit de èou)

## Objets

bély : arme (chose offensive)  
bélé : bouclier (chose défensive)  
bélény : armure (chose défensive proche)  
fétééré : argent, phénix (petite lumière matérielle)  
tééré : gemmes, matière précieuse (lumière matérielle)

### d. Compter

du : 0          dy : 1          da : 5          dé : 10          do : 50

On fait comme pour les chiffres romains ex :

Exemple :    16 : dédady  
              64 : dodédydydy

On utilise les chiffres si c'est obligatoire et après le conjoncteur « oi » pour donner des précisions.

Exemple : Déby oi dadydydy è né ou ny : Un groupe de 8 personnes approchent (vers nous)

### e. Expressions et phrases.

tyvy ou no : salut (ombre positive sur toi)  
tyvy : salut (abrégé)  
tévé ou no : sois maudit (lumière négative sur toi)  
no oi lybofo : insulte (tu es chose inoffensive et inférieure)

quatrain offensif : tyra è ly ou no (que les ombres magiques t'attaquent)  
quatrain défensif : tyra è lé ou nu (que les ombres magiques me défendent)  
quatrain neutre : tyra è vy ou nu (que les ombres magiques m'aident)

nu è byrufa oi Burufuty : je suis un adepte de la déesse des ombres ( moi adepte de la déesse des ombres).

oi è bytyfy è na : Y a-t-il des drows ici ? (interrogatif drow ici)