

# DUNGEONS & DRAGONS

## La Ferme du Maître Animalier

**Quel meneur de jeu n'a pas été confronté à cela: un joueur qui voulait à tout prix pour son personnage fétiche un bournioux à poil ras, sachant faire le beau et manger des spaghettis proprement, avec une fourchette? C'est à partir de ce genre de considérations pragmatiques que nous avons décidé de vous faire rencontrer Maître Maruk Zorbarann, Animalier, soigneur, dresseur de fauves et autres animaux à poils, plumes, écailles ou pire!**

### La ferme aux chiens

Zorbarann s'est établi dans la région depuis une quinzaine d'années, à quelques portées de flèches de la ville. À cette époque, les habitants des environs lui ont vendu pour une poignée de pièces de cuivres un terrain, loin de tout, et qui de toute façon n'était pas cultivable. Avec l'aide de son seul compagnon, un être bossu et disgracieux, mais fort comme trois hommes, Zorbarann a construit sa maison, ramenant inlassablement du bois et des pierres sur son chariot cahotant.

Le plus étonnant, c'est la vitesse à laquelle cette maison s'est construite... Comme s'ils étaient plus de deux à y travailler. Jamais on n'avait vu des chevaux plus dociles à tirer ces énormes masses et à manoeuvrer le chariot lourdement chargé. Sitôt arrivés, les troncs étaient équarris, les pierres taillées, triées et empilées. Tout le matériel était prêt à être utilisé, en un temps record.

Petit à petit, en quelques mois, un premier étage a été ajouté au bâtiment d'origine, de nouveaux venus sont arrivés et la « Ferme aux chiens », comme on l'appelle maintenant, s'est agrandie d'une vaste écurie et d'un manège pour les chevaux, d'un chenil luxueux, de solides cages et d'une haute volière.

À présent, la ferme compte une quinzaine d'habitants permanents, et il n'est pas rare que des voyageurs s'y arrêtent quelques semaines, voire plusieurs mois. De modeste bâtisse qu'elle était à l'origine, il semble que la Ferme aux Chiens a acquis une réputation très importante sur toute la région environnante, et même au-delà...

On y vient de très loin, pour s'y procurer un animal domestique ou sauvage, en faire dresser un autre, ou plus simplement y faire soigner son compagnon favori.

### Zorbarann et sa famille:

Parmi les permanents, certains ne sont que des serviteurs, et d'autres ont clairement un statut de « Maître ». Mais, quelle que soit leur position, ils ont tous une passion en commun, l'amour des animaux.

### Maruk Zorbarann (Rôdeur niv 12)

Il est le chef incontesté de cette famille un peu particulière. Sans âge mais marqué par le temps, grand et maigre, son crane est soigneusement rasé et ses joues s'ornent de favoris d'un blond doré mangé de fils blancs, soulignant son regard jaune de félin. Il est à l'origine de tout. Capable de traiter n'importe quel animal, du chien le plus domestique à l'ours blanc le plus féroce, il est « Celui qui Parle ». Lorsqu'il travaille avec un animal, son flot continu de paroles semble pénétrer l'esprit de la bête et s'en emparer. Elle l'écoute, surprise dans un premier temps, puis finit par entendre au plus profond de sa tête d'animal cet accent chantant, ces mots qui calment et rassurent. Après quelques temps, la bête va comprendre le message de Maruk et lui

obéir enfin, sans que jamais un coup ne soit donné, sans violence, sans peine. Il est le seul à la ferme à pouvoir maîtriser les lions et les panthères, les ours et les grands singes. Il a même à son actif le dressage de plusieurs boa constrictor...

De plus, mieux que personne, il est capable de soigner ces animaux. Sans pouvoirs magiques d'aucune sorte, il connaît simplement les plantes et leurs effets, et il sait faire accepter aux bêtes malades et blessées d'absorber une herbe de soin ou de conserver un bandage sur une plaie. Il est certainement apte à soigner les humains aussi, mais nul ne l'a vu le faire, jamais... Pour cela, il fait appel à ceux de la ville, ou à Eliadora, celle qu'il nomme sa fille.

### Eliadora (Rôdeur Niv 9)



Elle est la douceur même. Presque aussi grande que Zorbarann, elle semble à peine moins âgée que lui. Il dit qu'elle est sa fille, mais elle a pour lui le regard d'une femme. Certes, il lui arrive de soigner les gens, mais son royaume, ce sont les grandes volières et les oiseaux qui y demeurent. Si les gens de la ferme la nomment « Maîtresse Ailes », c'est autant par son affinité avec les oiseaux que par la grâce et l'équilibre qui émanent d'elle lorsqu'elle se déplace. Nul aussi bien qu'elle ne sait dresser un pigeon voyageur ou faire parler un perroquet. Mais au-delà de ces animaux familiers, elle sait dominer les faucons ou les aigles royaux, leur apprendre l'obéissance et la chasse, la réponse immédiate au sifflet du maître, la position sur le poing ou l'épaule. Sous une apparence de fragile femme brune, elle possède une voix qui claque et, peut siffler sur une variété incroyable de tonalités et de rythme, chacun correspondant à un oiseau particulier. On est en droit de se demander, parfois, si elle apprend aux oiseaux à réagir à son sifflet, ou si, depuis longtemps, elle en a maîtrisé elle-même le langage.

### Petit Maître

Le plus silencieux de tous, celui qui n'a pas besoin de parler pour se faire comprendre, on le nomme « Petit Maître ». C'est lui qui était là au début avec Zorbarann, qui ne l'a jamais quitté et ne le quittera jamais. Muet de naissance, il sait, sans prononcer le moindre mot, se faire comprendre et obéir des animaux domestiques et des petits animaux les plus courants. Il n'a pas son pareil pour dresser un chien, dompter un chat ou apprivoiser une fouine ou un renard. C'est un infirme au corps disgracieux mais fort comme un boeuf. On pourrait imaginer

que la nature, qui l'a malmené dès sa naissance, avait voulu compenser par une empathie extraordinaire envers les animaux le mauvais tour qu'elle lui avait joué. Il est d'une extrême douceur envers tout le monde, un peu craintif peut-être, mais capable de violentes colères si l'un de ses protégés est malmené par quiconque. Même Zorbarann n'élève pas la voix devant les chiens quand Petit Maître est présent.

### Farniyl: (Voleur niv 6)



La famille ne serait pas complète sans parler de Farniyl, le « Maître selle », autrement nommé « Le Mulet ». Cet étrange individu au sang-mêlé, petit et chétif, tient son surnom d'un pénible accident alors qu'il avait onze ans, qui l'a rendu inapte à toute procréation. Mais son titre, et sa gloire, viennent de sa compétence hors du commun à faire évoluer tout ce qui touche de près ou de loin au monde équestre. Il arrive même à égaler Zorbarann dans son travail avec un drôle de cheval noir et blanc au pelage rayé. Il prétend même avoir chevauché un pégase et monté une licorne... Le manège et le haras sont à la fois son domaine, sa vie, sa seule passion. Il y apprend aux chevaux et aux poneys à obéir à une inflexion dans la voix, à une pression du genoux. Comme tous les autres membres de la maisonnée, il ne supporte pas la moindre violence envers les animaux qu'il adore. Voir entrer dans la ferme un individu portant ostensiblement des éperons ou une cravache le mettra dans une rage noire, colère d'autant plus dangereuse qu'elle est retenue.

### Des bâtiments et des animaux:

La ferme est composée de plusieurs corps de bâtiment enclos d'un haut mur dans lequel s'ouvre une grande double porte de bois. Autour des bâtiments d'habitation, essentiellement l'ancienne bâtisse en rondins et un ensemble de petits logements indépendants réservés aux hôtes, on peut reconnaître une grande volière, une écurie flanquée d'un manège et de vastes cages accolées à une construction de pierres, longue et basse, moitié chenil, moitié ménagerie. Partout, des chiens, des chats et quelques autres animaux difficiles à identifier pour des yeux non habitués courent en

liberté. Peut-être quelques singes ou un renard, allez savoir... Autour des maîtres de la ferme, en fonction des moments, jusqu'à vingt personnes travaillent là. Dix d'entre elles sont des employées de la ferme et ont pour tâche régulière d'aider l'un ou l'autre des dresseurs dans ses activités. Les autres, jamais plus de six ou sept, la plupart du temps trois, sont des voyageurs venus ici faire éduquer leur animal favori ou essayer de se faire adopter par l'un de ceux de la ferme... Car pour Zorbarann et les siens, ce n'est pas l'humain qui choisit, mais l'animal! Si vous n'êtes pas capable de vous faire apprécier de lui, votre compagnon sera malheureux, risquera de s'enfuir, ou pire, d'être blessé. Le prix de l'animal est bien entendu fonction de sa rareté, mais vous ne pourrez le forcer à vous accompagner s'il ne vous aime pas. Il est alors indispensable pour vous de compléter ce prix payé à Zorbarann par une période pendant laquelle des liens subtils vont être tissés entre vous et l'animal que vous souhaitez. Si vous ne pouvez payer l'animal, vous aurez à travailler, parfois très dur, pendant votre séjour à la ferme. Le nombre conséquent d'animaux présents en permanence justifie de toutes sortes d'occupations... Nettoyer les écuries ou la volière, nourrir les chiens et la volaille, soigner les chevaux ou gratter le sol des cages de la ménagerie (quand les lions ou les ours n'y sont pas, bien entendu...), autant de travaux quotidiens à ne pas négliger... Même si vous pouvez payer, en fait, Zorbarann et les siens n'hésiteront jamais à demander une participation active à la vie de la ferme à tous ceux qui y séjournent. Et malheur à vous si vous refusez. Le chemin de la sortie vous sera indiqué et l'accès à la Ferme aux Chiens vous sera à jamais interdit...

Les seules activités qui ne sont jamais proposées aux habitants de la ferme, c'est ce qui touche à la protection de celle-ci. En effet, avec la quantité de chiens et autres oies qui courent pratiquement en liberté, pour donner l'alarme en cas de problème, et le nombre de grands félins (lions, tigres,...) dans les cages, sans compter les ours et parfois un orang-outang, seuls des fous ou des inconscients pourraient se risquer à s'en approcher avec des intentions belliqueuses.

### Quelques animaux et des prix

Si les chiens et les chats « normaux » sont faciles à trouver ou à acheter, il en est tout autrement d'un chien capable de répondre intelligemment à une sollicitation et c'est encore plus rare pour un chat. Si un chien « de base » vaut 1, un chien dressé simplement (faire le beau, garder un lieu ou un objet...) pourra valoir entre 10 et 15, et un chat 15 à 30. Mais un chien sachant faire des tours (marcher sur les pattes avant, compter, sauter dans un cerceau enflammé,...) vaudra 25 ou plus. Quant au chat, son prix peut grimper jusqu'à 60 ou 100, même si le chat « de base » ne vaut rien du tout, car il est beaucoup plus indépendant et difficile à dresser. À vous (et au joueur) d'imaginer ce que ces bêtes pourront accomplir.

Il est de même très difficile de fixer un prix pour un animal sauvage (lion, ours, tigre, chimpanzé...), car cela peut être fonction de leur existence dans un lieu plus ou moins éloigné de la ferme. Ce sera à vous de décider de la possibilité d'obtenir ces animaux, et le prix sera à déterminer de la même manière. Il paraît raisonnable de dire, toujours si le chien « normal » est l'unité de calcul, qu'un tel animal dressé peut valoir entre 3000 et 5000.

Pour ce qui est des oiseaux, un perroquet parlant (c'est-à-dire répétant bêtement deux ou trois séquences de phrases sans à-propos, comme «Coco veut un gâteau» ou « Oukilé le kiki ») vaudra le même prix qu'un chien dressé simplement. Et un pigeon voyageur atteindra de 30 à 50 en fonction de sa rapidité et de sa fiabilité. Le faucon pèlerin, dressé pour la chasse, vaudra entre 500 et 800, tout comme l'épervier, et l'aigle royal 1500 à 2000. Encore une fois, c'est à vous de juger, en tant que meneur de jeu.

Partant du principe qu'un cheval de selle vaut, à la base, environ 40, un cheval de guerre, donc habitué aux contacts avec d'autres chevaux et des piétons, ainsi qu'au fait de virevolter aux ordres des cuisses et des genoux de son cavalier, devrait coûter entre 100 et 300.

À titre de cas particulier, il semble que le loup est un animal impossible à dresser, même s'il décide de lui-même, parfois, de se laisser apprivoiser. La nuance peut paraître subtile, mais elle est en fait de taille...