



Traité sur les Familiers

lundi 30 mai 2005, par [archiviste](#)

Le Continent est une terre de mystères, nous le savons bien. Parmi ces mystères, il est celui des Familiers, ces compagnons de quelques guildiens, se nourrissant, contre services, du loom contenu dans leur guilder. Quel est leur nature, d'où viennent-ils, quelles sont leurs motivations ? Telles sont les questions que s'est posé Faréli, l'éminent Maître Etrange, lors de la rédaction de ce traité.

Qu'est-ce qu'un Familier ?

J'ai longtemps travaillé sur cette question, et pourtant même aujourd'hui je ne pourrais y répondre avec exactitude. A défaut de le définir, nous avons toutefois réussi à le caractériser.

Les Familiers peuvent prendre une multitude de formes et de personnalités : d'un animal courant parmi les Rivages aux traits mystérieux de quelque transient, d'une créature vivante à un objet inanimé. L'exemple d'école est celui du Loomier, ce mammifère aux apparences de petit singe, premier Familier répertorié comme tel par l'Ordre de Twance. Toutefois, malgré leur différences, tous, sans exceptions, possèdent une certaine forme de mobilité. Je ne citerai, pour illustration, que cet anneau qui, contrôlant la volonté de ceux qui passaient à ses côtés, se faisait ramasser et déposer où il désirait...

Ce sont des créatures intelligentes pouvant comprendre et se faire comprendre par télépathie, pourvu qu'il y ait ce que nous appelons dans notre jargon un "lien sympathique" entre les deux entités. Elles sont de plus invariablement animées par une motivation précise. Ces motivations sont aussi diverses qu'il y a de Familiers. De toutes façons, leur mode de pensée et leurs perversités sont très différentes de celles des Natifs. Ce sont des créatures difficilement compréhensibles, autant que le sont pour nous la plupart des transients.

Autre caractéristique : les Familiers possèdent en eux une étincelle de loom, et se nourrissent de loom. J'attire l'attention de ceux d'entre vous pour qui notre nomenclature ésotérique n'est pas familière, sur le fait que ce ne sont en aucun cas des créatures loomiques. Il n'ont, en effet, pas la capacité de recueillir le loom sous sa forme brute. Par conséquent, ils sont fortement attirés par des sources de loom raffiné, très rares, et par les guilders bien remplis, pas plus courant sur le Continent... Dans ce dernier cas, si le guildien accepte de nourrir le Familier d'une quantité de loom constante chaque jour, il se produit un lien sympathique (cf. plus bas) entre les deux individus.

Bref, les Familiers sont encore des créatures bien énigmatiques. Plus énigmatique encore est leur origine. Car la question sous-jacente est évidemment : Qui sont-ils vraiment ?

L'origine des Familiers

Quel problème que celui de l'origine des Familiers ! Aussi loin que s'étendent mes connaissances sur les Arts Etranges, je ne vois poindre de solution. Comment en effet donner une réponse à la question que se sont posés des millions de Natifs depuis la grand raz-de-marée de l'an 0. Pourtant, ce sujet ne manque pas d'intriguer mes collaborateurs et moi-même, et des théories aussi diverses que variées s'improvisent de toutes parts. Bien entendu, aucune n'a encore été démontrée...

Pour mes frères Venn'dys, le Familier est la réincarnation d'une personne emportée par la Maladie, ou peut-être même, encore atteinte du Mal Blafard.

Les démonistes Ashragors soutiennent qu'il s'agit de démons immatériels n'existant donc qu'au travers d'une créature ou d'un objet existant. La consommation de loom les fixerait sur leur hôte. La théorie en vogue chez mes confrères Ulmeqs est la suivante : les Familiers sont des créatures de Nocte ayant réussi, comme le font les arpenteurs, à passer sur Cosme et ce dans un but précis. Le loom utilisé leur permettrait de continuer d'exister de ce côté de la frontière des rêves.

Les gehemdals, plus laconiques, s'accordent pour en faire les envoyés des leurs dieux, des messagers divins parmi les Natifs, élevant les âmes des élus choisis, ceux payant le tribut de loom.

Enfin, les Kheyzas, dans leur vision du Perdal I paya, considèrent les Familiers comme une catégorie spéciale de sinperdals (littéralement "âmes errantes") mus par le désir d'équilibrer la quantité de loom dans le Grand Cycle.

Une chose est certaine, nous semblons tous convaincus que l'origine des Familiers est étroitement liée à la nôtre. Comment expliquer autrement ce lien unique qui s'établit entre guildien et Familier ?

La relation Familier-guildien : le lien sympathique

La relation entre un guildien et son Familier est incroyablement profonde et complexe. En aucun cas, il ne s'agit d'une relation de maître à esclave. Je la qualifierai plutôt d'union, et à travers cette union, d'affirmation de deux personnalités distinctes.

Ce lien unissant le guildien et le Familier est pratiquement toujours exclusif, bien que j'aie pu recenser quelques personnes possédant plusieurs Familiers (non sans quelques problèmes d'ailleurs). Toutefois, la plupart des Familiers n'accepteront pas cet arrangement. Et même si le guildien est suffisamment diplomate pour réunir deux Familiers,

il ne pourra pas en garder plus d'un nourri et heureux.

Bien que guildien et Familier puissent se disputer, le lien n'en est pas moins fort. Un Familier agira toujours dans l'intérêt de son guildien (nous avons pu observer que le Familier considère le guildien comme SON familier, ce qui entraîne souvent beaucoup de confusion et de plaisanteries dans l'entourage du guildien et du Familier), tant que ce dernier en fait de même. C'est un accord rarement rompu délibérément par l'une ou l'autre des parties. Ainsi, un accord rompu est souvent la conséquence d'événements extérieurs, ou de la mort d'une des deux entités.

Les Familiers sont des créatures sensibles qui ont tendance à s'offenser facilement s'ils ne leur est pas fournie la quantité de loom requise, ou donné quelque chose qui à leurs yeux est réellement important. Cela ne veut pas dire que le Familier abandonnera son guildien juste parce qu'il n'a pas voulu lui arracher un poil de la moustache, qu'il trouvait pourtant si amusante, de Grunt Frappe-qu'une-fois, à moins, bien sûr, que les poils de gehemdals ne fassent partie de ses motivations. Si l'on met de côté leurs fréquentes sautes d'humeur, les Familiers sont loyaux et peuvent fournir à leur familier-guildien quantités d'informations et de pouvoirs.

Enfin, la rupture du lien sympathique (autre que par consentement mutuel) cause immédiatement aux deux parties une décharge mentale souvent meurtrière (équivalente à la perte de quatre fois le nombre de points de loom contenus dans le guildier PV).

Classification des Familiers

Nous avons vu précédemment que l'exception était la règle chez les Familiers. Diversité de forme, de pensée, de motivation, autant de problèmes de classification. Pourtant, il semble être une règle que ces créatures suivent : leur voracité en loom est directement proportionnelle à leurs pouvoirs et leur affinité avec ce loom. Ainsi, nous avons pu observer

quatre catégories de Familiers (la couleur du loom est toujours propre au Familier) :

- Catégorie 1 : 1 à 7 points de loom quotidien : Le Familier met au service du guildien ses aptitudes naturelles. Une souris se fauilera presque partout, une théière... fera du bon thé.

- Catégorie 2 : 8 à 9 points de loom quotidien : Le Familier met au service du guildien ses aptitudes naturelles et possède un sortilège (difficulté Facile) dans un phylum de la couleur de son loom (à la discrétion du MJ) qui ne lui coûte rien à lancer.

- Catégorie 3 : 10 à 11 points de loom quotidien : Le Familier met au service du guildien ses aptitudes naturelles et possède un ou deux sortilèges (respectivement de difficulté Normale ou Facile) dans un phylum de la couleur de son loom qui ne lui coûte rien à lancer.

- Catégorie 4 : 12 à 13 points de loom quotidien : Le Familier met au service du guildien ses aptitudes naturelles et possède un, deux ou trois sortilèges (respectivement de difficulté Difficile, Normale ou Facile) dans un phylum de la couleur de son loom qui ne lui coûte rien à lancer.

- Nous n'avons pas encore observée de catégorie supérieure à la catégorie 4, mais nous supposons qu'elle doit exister. Cependant, beaucoup de guildiens seraient bien en peine d'entretenir un tel Familier !

Comme dernière remarque, j'ajouterai que certains Familiers semblent apporter des inconvénients qui leur sont propres : ainsi le Loomier empêcherait, pour des raisons qui nous échappent encore, toute récolte de loom de la part de son guildien-familier. Aucun autre exemple n'est à ce jour recensé.

Conclusions : Le dilemme du Familier

Bien que le Familier puisse conférer nombre d'avantages au guildien qu'il accompagne, il le rendent aussi d'autant plus vulnérable. L'inconvénient qui saute aux yeux est le coût non

négligeable en loom dû à son entretien. Si le guildien n'assure pas le besoin quotidien de son Familier pendant deux ou trois semaines, celui-ci quittera le guildien, emportant avec lui tous ses avantages (rupture du lien sympathique considérée par consentement mutuel). Les Familiers affamés par leur guildien ressentent ce traitement comme une trahison du pacte entre les deux parties. Certaines gens ont même rapporté avoir vu des Familiers dans ce cas de figure tuer le guildien auquel ils étaient attaché...

Les ennemis du guildien peuvent aussi capturer et/ou tuer le Familier, pouvant alors absorber le loom brut contenu dans le corps (égal approximativement à trois fois sa consommation journalière)... La destruction du Familier entraîne la rupture du lien sympathique infligeant au guildien une décharge mentale (cf plus haut pour les PV). Toutefois, la capture du Familier est bien plus dangereuse pour le guildien. En effet, le guildien acquiert des connaissances à travers son lien intime avec la pensée du Familier, et cette intimité n'est pas à sens unique : le Familier a aussi accès aux pensées du guildien. Même si ce lien est souvent un avantage, le Familier pouvant entendre un message de n'importe où sur Cosme et dans Nocte et savoir lorsque le guildien est en danger, il peut permettre aux kidnappeurs d'apprendre des secrets sur le guildien et même contrôler sa pensée. On a entendu dire que des Familiers se considérant trahis ont vendu de telles informations pour quelques points de loom.

Un guildien sage traitera donc son Familier avec beaucoup de respect et volera à son secours si nécessaire. C'est un allié puissant si l'on sait le prendre dans le sens du poil, un terrible danger dans le cas contraire.

Traité remis par le Maître Etrange Faréli à l'Ordre de Twance

12 6B 211



P.-S.

Auteur : Comte Mordicus

Date de publication : 26/02/99