

La voie de Zorak Zoran

jeudi 15 janvier 2004, par [Ubblak](#)

Ceci est un scénario introductif à une campagne trolle dans le monde de Glorantha. Il est préférable de posséder pour mener une telle campagne les suppléments gloranthiens concernant les trolls (voir à ce propos mon article sur la gamme de jeux de rôles concernant [Glorantha](#)).

Résumé

Les Personnages des joueurs, membres de la tribu Mord'hom (dans la vallée des fleurs), font partie d'une bande de pillards trolls, dirigés par Mundigak le magnifique, Fils de Kaarg de son état. Le raid avait pour but de piller un grand troupeau bovin (et ses bergers), stationné dans les pâtures du clan Meryven, non loin de la ville d'Aldachur.

Niveau requis : 5M

ACTE I - Les Pillards

Scène I L'attaque

C'est le crépuscule. Le groupe de PJ est partie prenante dans un raid sur un troupeau de grande taille appartenant au clan Orlanthe des Meryvens, de quoi nourrir la tribu des mois et des mois. L'attaque est menée par le charismatique Mundigak, favori de la reine Mama Mord'hom et fils de Kaarg. Le parti de guerr est fort de 15 trolls, 6 grands trolls et 25 trollinets, en comptant les personnages joueurs.

Les éclaireurs ont déjà localisé le troupeau, qui

est gardé par une vingtaine de fermiers et de leurs femmes, qui les rentrent présentement au corral. (Si les Personnages des joueurs sont éclaireurs, la difficulté de cette mission était de 12M, rapport au Wyter des Meryven, mais les joueurs bénéficient du support d'un sort de discrétion de puissance 18M lancé par Mamma Mord'hom). Bientôt Mundigak va donner le signal d'attaque. Les consignes sont : capturer ou tuer le plus grand nombre de bêtes et d'hommes, pour les stocker sur les scarabées de monte qui attendent à quelques centaines de mètres de là. Le signal retentit. Les raideurs trolls lancent d'abord les trollinets, qui désorganisent et paniquent le troupeau. Les fermiers (une vingtaine avec leurs femmes) ont à peine le temps d'empoigner leurs lances que déjà les trolls sont sur eux.

La cohue est totale. Les animaux effrayés, blessés ou moribonds emplissent l'air de mugissements atroces, une âpre odeur de sang imprègne l'atmosphère. Mundigak est aux prises avec les fermiers, qui tentent de se réfugier à l'intérieur du corral, tandis qu'attirés par le bruit, d'autres sortent de la maison communale, les armes en mains.

Soudain un son de cor retentit. Un bruit de galop, et plusieurs cavaliers sont parmi les trolls ! ! Mundigak n'est plus visible.

La mêlée se fait plus violente, les champions parmi les orlanthis fendent les rangs des Uz. Indications : faites jouer une bonne scène de baston, avec comme adversaires les Fyrdmen décrits en annexe.

Scène II Le guerrier

La situation est confuse, mais les trolls arrivent à se replier, laissant quelques-uns des leurs sur le carreau, et isolant une partie du troupeau derrière eux. Mundigak n'est toujours pas visible.

C'est alors qu'un cri retentit : un troll inconnu de grande taille s'est joint à la mêlée, venant de derrière les humains, et ravage les rangs adverses. Il parvient même à estourbir le champion Orlanthis.

La mêlée reprend plus sauvage que jamais. A la faveur d'un adversaire tombé, les Personnages des joueurs s'aperçoivent d'une chose incroyable : le Grand Troll est en train de se battre avec Mundigak ! Les cadavres de deux grands trolls gisent déjà à ses pieds. D'ici on peut détailler son apparence : un troisième oeil est peint sur son front, et il se bat avec une énorme masse de plomb. Ses oreilles sont peintes en rouge, et sa cape est trouée dans tous les sens.

Il plonge ses crocs dans la gorge de Mundigak. Indications : la mêlée est de plus en plus sauvage et désespérée, les Meryven ayant repris du moral grâce à leurs thanes d'armes venus en renfort. Un des héros devrait en venir aux mains avec Kohrla (le grand guerrier troll).

Scène III La débandade

Les personnages se portent au secours de leur chef, mais l'étrange troll échangera seulement une ou deux passes d'armes avant de s'évanouir comme par magie, comme s'il était

fait d'ombre. La blessure du chef est impressionnante, et il faut le porter en lieu sûr. Autour c'est la débandade : les trolls n'avaient pas prévu d'être confrontés à si forte partie, et leur chef agonisant, leur moral s'est enfui. Il va falloir fuir ou crouler sous le nombre.

S'ensuit une traque, ou les personnages devront mettre à profit tous leurs talents pour échapper aux Orlanthis (qui ne s'aventurent pas bien loin de leur ferme à cause de la nuit). A l'aube, les Personnages des joueurs sont sortis du tula (territoire) de la tribu Humaine. Le bilan est catastrophique : à part eux et leurs suivants, et Mundigak salement amoché, (et qq scarabées si les Personnages des joueurs y ont pensé), ils sont les seuls survivants.

S'ensuit un triste retour à la maison, à travers les terres humaines et la vallée des fleurs géantes, territoire ancestral des Mord'hom. Heureusement, les monteurs d'abeilles les ont repérés et leur prodiguent soins et aide...

Indications : réglez cela en confrontation dramatique entre les capacités de pisteurs des Meryven et les talents de discrétion des trolls, aidés par la nuit. S'ils sont retrouvés, ils vont sans doute être obligés d'abandonner leur chef, encourageant la colère de Mama Mord'hom. Ils risquent le bannissement. Une autre aventure quoi...

ACTE II - La mission

Scène I Mama Mord'hom

Au matin d'un voyage de deux nuits, les joueurs arrivent sur le territoire Mord'hom. Les quelques trolls qu'ils croisent sont très surpris de ne voir revenir que les Personnages des joueurs et leur chef blessé. Rapidement, ils sont entourés d'une impressionnante escorte qui les harcèle de questions : untel avait son frère

dans l'expédition, un autre s'inquiète du butin, etc. En entrant dans la grotte des femelles, Mundigak est transporté chez les guérisseuses Xiola Umbarines. Les Personnages des joueurs, escortés de la foule des mâles inquiets, entre dans la pièce demeure des femelles (une grotte décorée à la mode troll, pleine d'enfants qui courent et de gris-gris).

Mama Mord'hom est là, impressionnante matrone vautrée sur une fourrure d'ours, caressant son animal de compagnie favori (une grosse araignée velue). Quand les Personnages des joueurs auront fini de se prosterner et grognant humblement leur soumission à la matriarche, sa conseillère les interrogera (jeu question réponses : les mâles n'ont pas le droit d'interroger directement les femelles !) sur leur mission, ce qui s'est passé, et ce qu'ils ont vu de l'étrange troll. Mama Mord'hom finira par laisser éclater sa rage :

-« Encore un zorak zorani ! Comme si je n'avais pas assez de soucis avec mes mauvais fils » !

Sa conseillère :

-« Grande, il semble que le Mauvais Fils portait la marque du temple de Pierre Rouge ».

Mama Mord'hom :

-« Quant à vous, bandes d'incapables il va falloir racheter votre faute ; car l'approvisionnement de la tribu est compromis par votre défaite. Allez à Pierre Rouge, et tentez de savoir qui est ce zorak zorani, que je réclame justice auprès de notre souveraine. Si cette mission n'est pas au-dessus de vos forces, je tenterai de vous pardonner. Sinon par Kyger Lithor je vous envoie les furies ! ! Disparaissez ! Revenez avec des nouvelles ! »

Alors que les Personnages des joueurs se renseignent sur leur destination (un temple de Zorak Zoran perdu dans les montagnes indigo dans le royaume voisin de Dagori Inkarth), ils sont approchés par la conseillère de Mama Mord'hom (une jeune trollesse accorte). Elle

leur remet, écrite en Langue Sombre sur une fille feuille de plomb, un message d'introduction auprès du Capitaine de la Mort de Pierre Rouge. Si on prend la peine de le lire, il déclare, dans le langage péremptoire des reines trolles :

Capitaine, je te recommande les porteurs de ce message. Ils sont mandatés par moi pour laver l'honneur bafoué de la tribu des Mord'hom, qui ne saurait l'être que dans le sang. Il se trouve que nous savons que celui que nous cherchons se terre à Pierre Rouge. Entrave mes mignons dans leur élan vengeur et tu encourras ma colère.

Mama Mord'hom.

Très diplomate, pour un message troll !

Indications : Mama Mord'hom risque fort d'envoyer les furies sur les personnages pour les punir de leur 'lâcheté' (les trolleses sont de vraies pourritures d'une mauvaise foi insigne, nous sommes d'accord). Cela va se traduire par une opposition dramatique entre les capacités de persuasion et d'éloquence des personnages contre la hargne de Mama Mord'hom (voir les stats).

Sachant que les modificateurs suivants s'appliquent :

- Mauvaise foi des joueurs : -3
- Manque de respect envers Mama Mord'hom : -6
- La moindre question : -1
- Le moindre manque au protocole : -2
- Rentre - dedans : -2
- Etre respectueux : +2
- Etre obséquieux : +6
- Etre repentant : +1

Le protocole : Mama exige qu'on l'appelle 'Grande' quand on s'adresse à elle. Elle entend que personne ne lui adresse la parole sans y être convié, ni ne lui pose de questions..

Marques de soumission chez un troll : s'agenouiller, grogner humblement, ne pas parler fort.

En fonction du degré de réussite, Mama enverra 0, 2, 3 ou 6 furies grises punir les personnages. Elles les attaqueront dans la forêt de champignons, peu avant la rencontre avec les trollinets.

Pierre Rouge. C'est un célèbrissime réseau de cavernes qui court sous les monts indigo, une des plus grandes cités trolles de Glorantha.

Scène II Patrouille frontalière

Les Personnages des joueurs voyagent depuis deux nuits, avant d'atteindre la limite de Dagori Inkarth, où le soleil est toujours voilé. Peu après en avoir franchi les limites, marqués par les fameux kygerlithes, ils sont arrêtés par une bande de trolls disparates, mêlant guerriers et trollinets, montés sur des scarabées de monte. Ce sont des membres de la tribu indigo. Ils s'enquêtent des intentions du groupe. Puis ils exigent un droit de passage. Ils peuvent vaguement indiquer la direction du temple de Pierre Rouge.

Indications : Cette scène est conçue pour que les joueurs aient des indications sur la direction du temple de Pierre Rouge. S'ils sont aimables avec les patrouilleurs (+2) et payent en bolgs (+2 encore).

Scène III Les trollinets

Alors que les Personnages des joueurs cheminent dans les contrées froides et sauvages et infestées de champignons et d'insectes géants, ils tombent sur une scène macabre : un convoi d'insectes d'Argan Argar est aux prises avec des trollinets. Plusieurs insectes sont déjà crevés, ainsi que deux trolls sombres. Le dernier troll défend avec fureur le

restant du convoi, mais il n'a pas l'air d'être un guerrier brillant...

Les Personnages des joueurs pourront soit négocier, soit combattre, soit encore intimider les trollinets (qui sont une trentaine).

L'Argan Argari, Gablooz est un négociant qui fait le voyage Pavis - Château de plomb. Il acceptera avec reconnaissance de conduire la troupe à Pierre Rouge. C'est un joyeux compagnon et un contact potentiel. Il se séparera des Personnages des joueurs peu avant Pierre Rouge, car il veut honorer ses compagnons défunts.

Indications :

Si les joueurs tentent de négocier avec les trollinets

- Intimider les trollinets : +3
- Négocier une partie des biens : +2
- Faire preuve de lâcheté : -3
- Etre poli avec eux : -2

Oignez vilain il vous poindra, poignez vilain il vous oindra !

ACTE III - Pierre Rouge

Le célèbre temple de Zorak Zoran est taillé dans la façade sud des monts indigo, face au soleil (un emplacement déplaisant pour un troll). La falaise alentour est décorée de toutes sortes de trophées zorak zoranis à divers stades du pourrissement : armes, ossements, armures, corps entiers... Des bandes brumeuses se traînent et s'accrochent autour du relief alentour... comme des fantômes... les shamans perçoivent les alentours remplis d'âmes en peine et d'esprits haineux. L'entrée, monumentale mais néanmoins fortifiée, du Temple, est surmontée d'un énorme crâne de troll de plus de 10 m du museau à l'occiput. Elle

n'est pas gardée habituellement, les zorak zoranis aiment jouer avec leurs visiteurs. Les joueurs y arrivent alors que le soleil se lève. Ils assistent à la rentrée d'une forte troupe, qui revient d'une expédition, chargés du fruit de leur pillage, de prisonniers, et de nourriture fraîche. Visiblement ils sont allés chez les elfes, dans l'est.

Scène I Les épreuves cruelles

Quand les joueurs entrent dans la caverne principale, qui ressemble plus à un corps de garde qu'à un temple bien tenu, la première chose qu'ils remarquent sont les dizaines de niches creusées dans les parois, abritant chacune un corps humain ou troll en pleine décomposition. Ce sont les gardiens du temple. Leur présence ne semble pas chagriner les quelques vingt trolls légionnaires de la mort qui jouent aux osselets, aux dés et boivent et mangent juste à côté. De la fumée (sacrilège !) sort de toutes sortes d'ouvertures. Des bruits de forge aussi. Les Personnages des joueurs doivent faire appel à toutes leur capacités pour ne pas trembler de trouille (diff 17). Lorsque les joueurs tentent d'employer une des sorties, voyant que personne ne fait gaffe à eux, ou lorsqu'ils interrogeront un des légionnaires, les zombies vont leur barrer le passage. Un combat serait suicidaire.

Les zorak zoranis s'enquière de la raison de la visite des Personnages des joueurs. Si ceux-ci déclarent vouloir parler au maître des lieux, les zorak zoranis rigolent et déclarent que d'abord ils doivent prouver leur valeur, car le capitaine de la mort n'aime pas les faibles. Les Personnages des joueurs n'ont pas exactement le choix : il va falloir accepter...

Les zorak zoranis convient les Personnages des joueurs à jouer avec eux à quelques jeux zorak zoranis traditionnels. Chaque PJ doit choisir une

épreuve. Un légionnaire goguenard explique aux joueurs en quoi consiste chaque épreuve. Dès que les Personnages des joueurs ont choisi, les zorak zoranis commencent à parier sur leur réussite.

- La main au feu.

Les Personnages des joueurs doivent faire un concours avec le champion local de ce jeu (Beljon le forgeron adepte de Gadblad). Le but est de tenir une masse de plomb au-dessus d'un feu de forge le plus longtemps possible. Les joueurs doivent lutter contre leur propre phobie. La difficulté est de 18 (ce n'est pas très dur), et le forgeron ne souffre lui d'aucune phobie. Cette épreuve a lieu dans la forge du temple.

- Concours de boisson.

Il faut résister le plus longtemps possible à une boisson trolle très forte. Le champion local est Dozalaf, adepte de Zorak Zoran, qui a un score en 'résister au poison' de 5M. La toxicité de la boisson est de 9M. Ce concours a lieu dans la taverne attenante à la salle de repos.

- Entraînement troll.

Ce jeu ressemble à de la boxe irlandaise. Chacun son tour, chaque protagoniste flanque une baffe à son adversaire, qui doit encaisser sans esquiver. Le premier KO a perdu. En terme de jeu, les capacités 'fort' (pour les coups) et 'résistant' (pour encaisser) sont mises à contribution. Le champion local, Martalak, a fort 5M et résistant 8M. Ce jeu a lieu dans l'arène attenante à la salle principale.

- Concours de gloutonnerie.

Il s'agit de dévorer le plus de bouffe possible en un temps donné. Le champion local a la capacité 'glouton' a 12M.

- Concours de lancer de trollinet

Le champion local, adepte de Zorak Zoran, possède la capacité 'fort' à 7M, mais souffre d'un modificateur d'inadéquation face à un adversaire doué en lancer.

Les zorak zoranis sont satisfaits quel que soit le

résultat, et convient les Personnages des joueurs à les suivre chez leur capitaine.

Scène II Le capitaine de la Mort

Les zorak zoranis contentés et rigolards emmènent les Personnages des joueurs jusque dans une grande salle. Là, assis sur un trône constitué d'un empilement de crânes et d'armes, gardé par une quinzaine de zombies trolls et humains, se tient le Capitaine de la Mort. Il porte une armure de plomb gris, gravé de motifs runiques. Ses défenses sont énormes. Lui même serait assez petit, mais râblé, mais la hauteur du trône compense son handicap.

D'une voix tonnante, il s'enquiert des motifs des Personnages des joueurs. Informé de leur requête, il déclare abruptement qu'il connaît le troll dont ils parlent, mais qu'il est son ami et il ne voit pas pourquoi il le livrerait, lui ou des informations le concernant, à une furie comme Mamma Mord'hom. Les Personnages des joueurs devraient pouvoir essayer de le convaincre : le Capitaine possède les caractéristiques mentales suivantes : emporté 18, cruel 2M2, amitié (Kohrla) 5M. Dès que la confrontation tourne mal ou que le Capitaine est convaincu, Kohrla en personne intervient. Les Personnages des joueurs le reconnaissent comme l'agresseur de Mundigak.

Il se présente : il est lui aussi capitaine de la mort. Sa mission est sacrée entre toutes : il est chargé de nettoyer Komor des trolls qui trahissent leur tribu et leur mère. Une vision mystique lui a révélé que Mundigak était de ceux-là. Toute la scène, il tente de convaincre les Personnages des joueurs de le conduire à Mamma Mord'hom afin que justice lui soit rendue, à lui, à eux et à Mundigak. Si les Personnages des joueurs refusent, ils rentrent bredouilles. Mundigak se fait assassiner la nuit suivante, et ils vont avoir de gros ennuis !

L'histoire de Mundigak

Mundigak est un lâche, et un traître. Las du joug des femelles sur son existence, il a négocié en secret avec les Meryven sa 'disparition' lors d'un raid. Il leur a promis en échange des renseignements sur la magie et la tactique troll. Lui-même cherche à disparaître de la circulation pour refaire sa vie dans le sud, sur le plateau des ombres où dit-on, les femelles ont peu de pouvoir. Tant pis si pour cela tout un parti de guerre troll doit mourir.

Kohrla : convaincre 19, impressionner 1M, Aura Mystique 10M2

Scène III Voyage dans les ombres

Dès que les personnages ont accepté, Kohrla met en branle une puissante magie. Des ténèbres de poix envahissent la salle, et soudain tous les Personnages des joueurs sont désorientés. Il se retrouvent sur une sorte de passerelle faite d'ossements lancée au-dessus d'un gouffre insondable, soutenue par des fémurs gigantesques. Tout autour d'eux des hurlements tels ceux des damnés retentissent. Kohrla fait signe aux Personnages des joueurs de le suivre : « c'est un raccourci qui nous évitera bien des détours. Nous serons rendus sur les terres de votre tribu à la tombée de la nuit. Il n'empêche que les hurlements terrifiants (esprits de peur) assaillent de toute part les joueurs. Leur puissance est de 2M2 à cet endroit précis. En cas de défaite, les esprits posséderont le vaincu au terme de son voyage, lui occasionnant un défaut, 'couard' à 1M, et possession cachée à 2M2. Les modificateurs sont les suivants : si les Personnages des joueurs résistent avec leur courage : +2, en les ignorant +4, avec leur compassion +6. Lorsqu'ils ont traversé le pont, les ténèbres se dissipent et ils arrivent à destination. Eh oui, le raccourci de Kohrla passe par l'enfer !

ACTE IV - Mundigak

Scène I L'embuscade

Les joueurs se retrouvent au terme de leur voyage mystique sur les terres de la tribu Mord'hom, dans la vallée des fleurs. Kohrla leur demande de se rendre auprès de Mama Mord'hom et de lui signaler sa présence à cet endroit, afin qu'il la rencontre. En sa qualité de seigneur de la mort, il ne peut pas demeurer sous le toit de la reine Mord'hom. Les joueurs retournent donc chez la reine lui expliquer la situation. Mama Mord'hom accepte sans broncher. Cependant, Mundigak, qui est remis, se doute qu'il y a anguille sous roche : il décide d'éliminer lui-même discrètement les Personnages des joueurs. Alors que ceux-ci cheminent dans la vallée des fleurs, ils sont pris en embuscade par un groupe de trolls encapuchonnés. Si le combat se solde par leur défaite, Mundigak les abandonnera dans une contrée éloignée (il ne veut pas risquer d'encourir la peine de trollicide et la colère de la reine). Sinon, les Personnages des joueurs identifieront leurs agresseurs comme des larbins de Mundigak.

Indications :

Mettez en scène un combat épique parmi les fleurs et les champignons géants qui composent la vallée des fleurs.

Scène II Confrontation

Deux heures après qu'ils aient rejoint Kohrla, les Personnages des joueurs entendent les battements de tambour des Mord'hom, qui accompagnent habituellement les sorties de la reine. Elle apparaît finalement, suivie d'une dizaine de suivantes, et d'une dizaine de guerriers (sans parler des batteurs). Kohrla lui adresse alors le salut respectueux et explique la nature de sa mission et sa requête : tuer

Mundigak. S'ensuit une joute orale, dont dépendra le sort de Mundigak (et des Personnages des joueurs, qui auront les pires ennuis si Mundigak s'en sort) ! ! ! Si l'affrontement tourne en la défaveur de Kohrla, celui-ci s'éclipsera par la route d'ombre, laissant les Personnages des joueurs affronter ses responsabilités à sa place. Le mois suivant, Mundigak sera mystérieusement retrouvé égorgé, et tous les regards se porteront sur les Personnages des joueurs. Le jugement peut aussi se terminer par un duel entre Mundigak et Kohrla (gérez-le avec une opposition simple).

Indications :

Mêmes modificateurs que dans Acte II scène I. Kohrla n'est pas très respectueux, mais son statut l'y autorise (et il n'encourt donc pas de malus), même si les joueurs ne le savent pas forcément.

Scène III Final

Soit les joueurs sont honorés par les trollesses, soit ils sont en grave danger d'être bannis. En cas de réussite, ils gagnent un bonus de relation avec leur tribu. Sinon ils gagnent un défaut à 12 'suspect chez la tribu Mord'hom', qui pourrait bien se transformer en 'bannis'...

Héroïsme :

1 PH par orlanthi vaincu, 3 PH pour une négociation réussie avec Mama Mord'hom (X2 puisqu'il y a deux négociations), 1 PH pour la scène des trollinets (+1 si la scène est résolue sans combat), 1 PH par épreuve cruelle réussie, 1 PH pour le voyage en ombre, 1 PH par troll vaincu, 2 PH par furie grise vaincue.

Annexe I : Le Digest

Furies grises

même caractéristiques que les gargouilles dans l'Arche d'Anaxial, sans la peau de pierre mais avec une affinité 'ténèbres' à 10M. Choisissez la puissance de votre gargouille en fonction de la puissance du groupe de joueurs.

Fermier orlanthi

Caractéristiques physiques : ouïe fine 17, fort 17, course 18

Caractéristiques mentales : fermier 17

Combat : lance 18 V3, fronde 19V2, vêtements épais V1

Fyrdman orlanthi

Caractéristiques physiques : ouïe fine 17, fort 17, course 18

Caractéristiques mentales : courageux 17

Combat : épée et bouclier 19V3, armure de cuir V2

Champion orlanthi

Adeptes de la tempête combattante

Caractéristiques physiques : fort 19, dur à cuire 2M2

Caractéristiques mentales : courageux 7M

Combat : épée et bouclier 15M, lance et bouclier 2M2, fronde 3MV2, enchantements d'armure V4

Affinités

Combat 20 (Faire tomber les ennemis, coup de vent, attaquer avec le bouclier)

Vent 18 (Neige, pluie torrentielle)

3 Suivants

Guerriers 14M, dur à cuire 9M

Guerriers trolls

Caractéristiques physiques : grand 15, fort 14, déplacements silencieux 12, myopes 1M, se cacher 12, courir en terrain accidenté 14, embuscade 16

Caractéristiques mentales : photophobe 15,

sens des ténèbres 12, tactique de guérilla 12

Combat : masse et bouclier 18, fronde 13.

Armure de fourrure et de chitine V2

Suivants trollinets

soit :

fronde 12, petit 14

ou :

guerrier 14, petit 12

Guerriers trollinets

Se reporter à l'arche d'Anaxial.

Mundigak

Mundigak est un fils (adepte) de Kaarg. Il a plusieurs obligations sacrées, envers les femelles et les musiciens (il ne peut pas interrompre une chanson par exemple).

Caractéristiques physiques : Sens des ténèbres 11M, se cacher 19, embuscade 17, courir en terrain accidenté 17, grand 6M, fort 11M

Caractéristiques mentales : commander bataillon 6M, peur (femelles) 17, vantard 18, lâche 12, tradition de Kaarg 20

Combat : club troll 3M2V5, armure de plomb V4

Affinités

Défenseur 2M2 (coup écrasant, sentir intrus, défendre la famille)

Ténèbres 10M (bouclier de ténèbres, manger la magie)

Sergent noir 5M (aboyer ordre, discipline, remonter le moral des enlos)

Suivants : 2 grands trolls

guerriers 14M, forts 9M

Mama Mord'hom (informations utiles)

Mauvaise foi 18, butée 20, colérique 2M, généalogie de la tribu Mod'hom 10M2, Mythes Uz 5M3, ouïe fine 18

Matrache de Kyger Litor 10M2

Shaman de Korasting 18M

Lexique

Pierre Rouge

C'est un immense réseau de cavernes qui court sous les monts indigo (au sud de Dagori Inkarth). C'est une véritable ville trolle, une des plus grandes installations de ce type sur Glorantha.

Temple de Pierre Rouge

Ce terme se réfère généralement au grand temple de Zorak Zoran de Pierre Rouge, le plus grand de Glorantha. Ses guerriers assoiffés de sang sont redoutés dans toute la région.

Vallée des Fleurs

Vallée où poussent des fleurs géantes et hantée par des insectes en proportion. La vallée est habitée par plusieurs tribus trolles. Une tribu est notable pour ses monteurs d'abeilles - des trollinets spécialement entraînés pour piloter ces insectes.

Personnages Joueurs prêtirés

Beljon Mord'hom

Culture : Trolle

Région d'origine

Dagori Inkarth/Vallée des Fleurs/Tribu des Mord'hom

Age 23 ans

Sexe Féminin

Mots clés :

Chasseuse, Trolle, initiée de Vaneekara

Physique

Grande 15

Forte 1M

Sens des ténèbres accru 17

Myope 1M

Déplacements silencieux 12

Se cacher 17

Courir en terrain accidenté 17

Manger n'importe quoi 14

Endurer le froid 12

Endurer le poison 12

Mental

Embuscade 17

Reconnaître ennemi 17

Tactique Aldryami 17

Tactique Mostali 17

Choisir une cible 17

Embuscade 17

Affamée 15

Connaissance de la Vallée des Fleurs 13

Généalogie de la tribu Mord'hom 13

Mythologie de Vaneekara 17

Mythologie Uz 13

Coutumes Uz 13

Relations

Tribu des Mord'hom 13

Femelle de la tribu Mord'hom 17

Combat

Au contact

Masse et bouclier 17 V4

Maillet troll 17 V5

A distance

Fronde 5M V2

Pierre lancée 1M V1

Armure

Fourrure et chitine V1

Traits de caractère

Photophobe 15

Aventureuse 17
Concentrée 17

Magie

Affinités

Lancer 17 (lancer loin, lancer précis)
Ténèbres 17

Equipement

Fronde, bolgs mâchés, vêtements en fourrure et en chitine.

Suivants

Bidouyou le trollinet
Discret 17, fronde 12
Bidule le grand troll
Guerrier 12, fort 17

Beljon est l'enfant terrible de la tribu Mord'hom. Aucune femelle troll ne s'attend jamais à ce que les mâles ne soient des modèles de bon comportement avec leur mères et le système en place. En revanche, les femelles qui cherchent à secouer le joug de la structure sociale trolle en épousant des cultes aventureux sont rarissimes, et pour cause : les femelles troll fertiles sont rares et précieuses, et sont vouées à diriger la société et porter des enfants, et non à vivre une vie dangereuse dans le monde extérieur.

Mais Beljon n'est pas comme ça. Fatiguée des crises d'autorités de sa mère et de sa grand-mère (la terrible Mama Mord'hom en personne), elle se voua à la déesse Vaneekara la lanceuse, une héroïne fille de Kiger Litor dont les exploits guerriers et les aventures ont traversé les éons.

Mais Beljon sait que Mama Mord'hom ne désespère pas de la faire rentrer dans le rang, et elle se méfie donc de tout ce qui vient d'elle : amants (ceux-ci nombreux), cadeaux, et gardes chiourmes, comme les fils de Kaarg.

Beljon aime son indépendance. Elle est devenue à force d'entraînement bien plus forte, bien plus précise que bien des mâles, et

tellement plus libre !

Beljon participe au raid en qualité de guerrière.

Gadblad Anneau de Plomb

Culture Trolle

Région d'origine

Dagori Inkarth/Vallée des Fleurs/Tribu des Mord'hom

Age 24 ans

Sexe Masculin

Mots clés

Guerrier, Troll, initié de Kaarg

Physique

Grand 15
Fort 14
Sens des ténèbres accru 17
Myope 1M
Déplacements silencieux 12
Courir en terrain accidenté 17
Manger n'importe quoi 14
Endurer le froid 12
Endurer le poison 12
Grimper 17
Sauter 17
Crier des ordres 17

Mental

Embuscade 17
Reconnaître ennemi 17
Affamé 15
Connaissance de la Vallée des Fleurs 13
Généalogie de la tribu Mord'hom 13
Mythologie de Kaarg 17
Mythologie Uz 13
Coutumes Uz 13
Combat de masse 17

Sentir ennemi 17
Tactiques Uz 17
Négociateur avec les femelles 1M

Relations

Tribu des Mord'hom 13
Femelles 17

Combat

Au contact
Masse et bouclier 5M V4
Maillet troll 1M V5
Epée et bouclier 17 V3

A distance

Fronde 17 V2

Armure

Fourrure et chitine renforcée V2

Traits de caractère

Photophobe 15
Dévoué à la tribu 17
_Sans peur 17

Magie

_Affinités
Défenseur 17 (coup écrasant)
Ténèbres 17 (manger la magie)

Équipement

Masse, bouclier, maillet troll, armure de chitine et de fourrure.

Suivants

Tapfor le grand troll
Guerrier 17, soigneur 12
Moucheron le trollinet
Rapide 12, discret 17

Gadblad Mord'hom est aspirant fils de Kaarg. Kaarg est le fils de Kiger Litor voué à la protection de la tribu. Il cultive donc ses qualités de guerrier et d'abnégation, pour attirer l'attention de Mundigak, le favori de la

reine et chef de guerre de la tribu.

Il voit d'un mauvais œil Beljon, qui manque selon lui à ses devoirs de femelle en partant à la guerre au lieu de s'occuper du nid. Il compte bien la ramener dans le bon chemin, et la protéger de tout danger, fût-ce au péril de sa vie.

Gadblad est un jeune troll élevé dans le respect des traditions : il aime et craint les femelles, et tout particulièrement sa récente épouse.

Martalak Croq'gor

Culture Trolle

Région d'origine

Dagori Inkarth/Vallée des Fleurs/Tribu des Mord'hom

Age 20 ans **Sexe** Masculin

Mots clés

Chasseur, Troll, Initié de Zong

Physique

Sens des ténèbres accru 17

Manger n'importe quoi 14

Endurer le froid 12

Endurer le poison 12

Grand 15

Fort 14

Myope 1M1

Se tenir immobile 17

Déplacements silencieux 17

Mental

Affamé 15

Sentir un ennemi 17

Tendre un piège 17

Pister 17

Connaissance du monde de la Surface 17

Connaissance de la Vallée des Fleurs 13

Généalogie de la tribu Mord'hom 13
 Mythologie de Zong 17
 Mythologie Uz 13
 Coutumes Uz 1M
 Boucherie 17
 Chanson de boucherie 17
 Traquer une proie 17

Relations

Tribu des Mord'hom 13

Combat

Au contact
 Masse et bouclier 13 V3

A distance

Fronde 1M V2

Armure

Cuir V2

Traits de caractère

Photophobe 15
 Résistant au monde de la surface 5M
 Patient 17
 Vigilant 17
 Magie
 Fétiches
 Fétiche de pierre sûre 17 3/Jour
 Fétiche du renifleur de proie 17 3/Jour
 Fétiche du marcheur discret 17 3/Jour

Equipement

Chapeau à larges bords, vêtements amples

Suivants

Tordu le trollinet
 Discret 17, fronde 12
 Pince le Trollinet
 Chasseur 12, Rapide 17

Martalak est chasseur, comme son père avant lui, et son grand-père. Il est d'ailleurs l'un des rares membres de la tribu à connaître sa lignée patrilinéaire, mais c'est compréhensible, le clan

Croq'Gor fournit depuis des siècles les chasseurs du clan Mord'hom, et c'est une position respectée car la charge de ramener la nourriture de la tribu est sacrée. Martalak a un sens aigu de l'honneur de son clan, et son pire cauchemar est de jeter l'opprobre sur son père. Martalak participe au raid en qualité d'éclaireur.

Lostani alias Syran Mortecombe

Culture Trolle et humaine

Région d'origine

Dagori Inkarth/Vallée des Fleurs/Tribu des Mord'hom

Age 33 ans **Sexe** Masculin

Mots clés

Troll, Ancien humain, éleveur d'insectes, initié de Gorakiki le Scarabée

Physique

Manger n'importe quoi 14
 Endurer le froid 12
 Endurer le poison 1M
 Fort 14
 Déplacements silencieux 12
 Esquive 1M
 Attraper un insecte 17

Mental

Boucherie insectoïde 17
 Connaître les insectes 17
 Pister 17
 Affamé 15
 Généalogie de la tribu Mord'hom 13
 Mythes Uz 13
 Coutumes Uz 13
 Coutumes humaines 13

Connaissance de la Vallée des Fleurs 13
Connaissance du monde de la surface 17

Relations

Tribu des Mord'hom 13

Combat

Au contact
Epée et bouclier 5M V3

A distance

Fronde 17 V2

Armure

Cuir V2

Traits de caractère

Patient 17
Attentif 17

Magie

Fétiches
Mandibules 17 3/Jour
Force immense 17 3/Jour
Carapace 17 3/Jour

Equipement

Scarabée de monte, gant pour attraper les insectes dangereux, voilette anti-abeilles, fronde, épée, bouclier

Suivants

Bom bom les grand troll

Guerrier 17, éleveur 12
Suuuk le scarabée intelligent
Petit 17, Voleur 12

Lostani est un troll qui est né adulte. Cela signifie en fait que c'est un humain qui s'est converti aux voies trolles, et qui est de fait devenu un troll. Son initiation a été horrible : les trolls l'ont démembré vivant, faisant juste attention à ses yeux, et remplaçant tous ses organes humains par des organes trolls et l'ont enfermé dans un cocon insectoïde jusqu'au jour où il en émergea, sous une forme nouvelle, celle d'un troll. De son ancienne condition humaine, Lostani n'a gardé que sa vue, bien meilleure que celle des Uz.

Nul ne sait pourquoi il s'est un jour présenté chez les Mord'hom, en demandant sa conversion. Personne ne lui demande, car les trolls respectent le silence. La seule chose que l'on sache de lui est son ancien nom, qu'il a abandonné. Il n'a gardé de son passé que son épée. Tout le monde le considère comme un véritable membre de la tribu. Lostani a depuis appris le respectable métier d'éleveur d'insectes, où il excelle.

Il participe au raid en qualité de palefrenier de scarabée géant (les fameux scarabées Argan Argar).

Qui était Syran Mortecombe ? Que fuyait-il ? Voilà toute une vie à explorer !