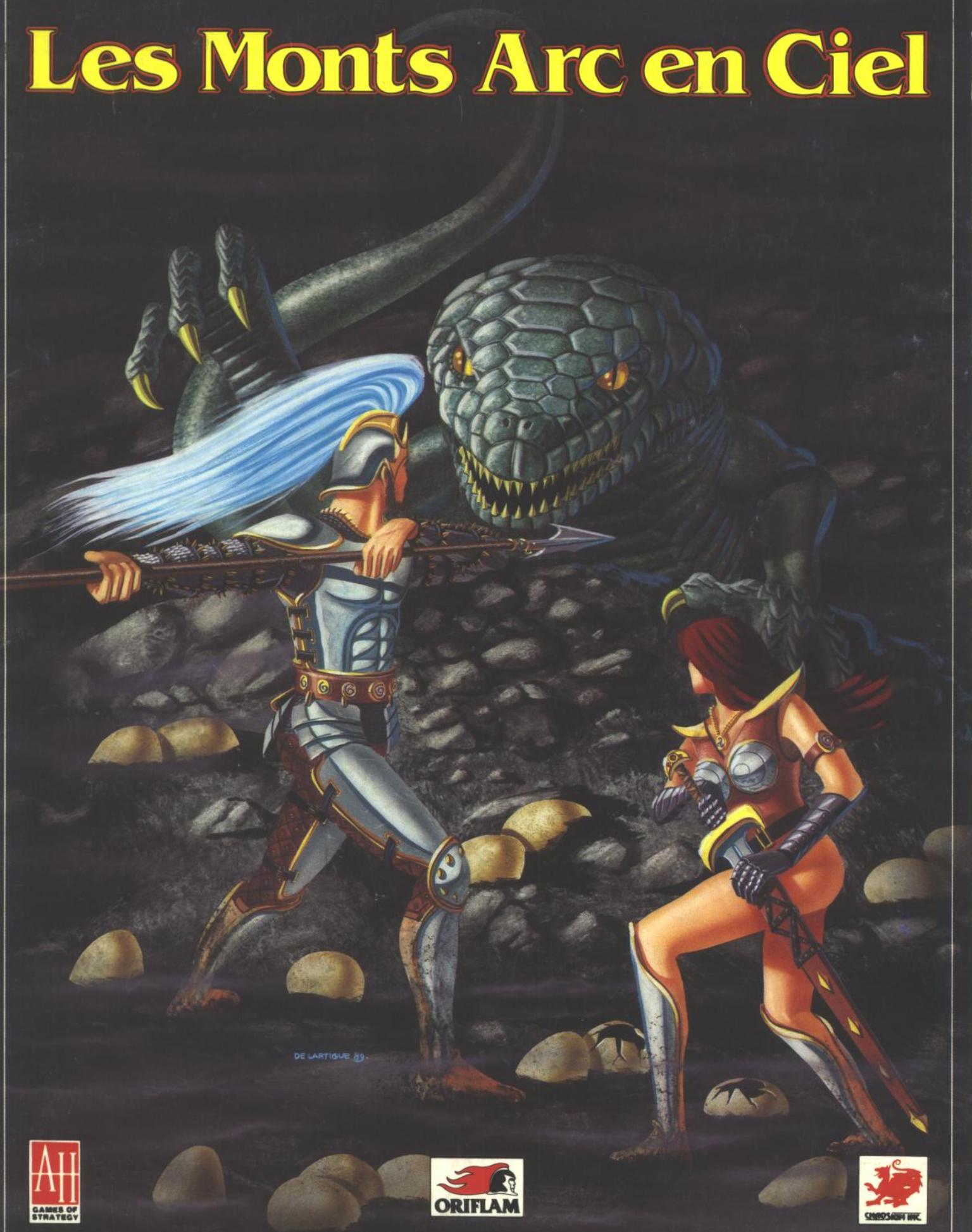


ΣΑΥΛΟΣΤΟΥΣ ΟΥΟΦ ΟΕΣΙΘΑΠΟΦΣ
RuneQuest

Les Monts Arc en Ciel



DE LARTIGUE 89





RuneQuest

Bestiaire

SANDY PETERSEN et GREG STAFFORD

Scénarios

GREG STAFFORD

Traduction

Catherine MATHIS

Révision et Correction

Philippe BUTIN

Illustrations

Guillaume SOREL

Alain GASSNER

Thierry MONTER

Maquette

Jean-Marc DELORME

Laurence MONTER

Couverture

Hubert DE LARTIGUE

Montage

Thierry MONTER

Production

Philippe DOHR

Assistants à la Production

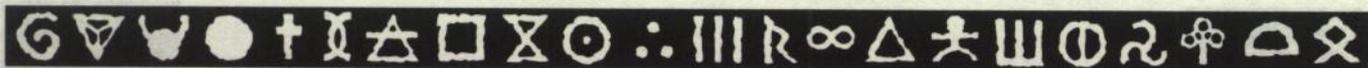
Dominique PARENTIN

Wilma MOENS & Eric SIMON



EDITION FRANCAISE





SCENARIOS

Par

GREG STAFFORD



Le Village

p. 4 à 19

La Boutique de Gringle

p. 20 à 35

Les Monts Arc en Ciel

p.36 à 56



SOMMAIRE



Le Village	5	Le Temple de Toutes les	
La Maison du Shérif	5	Divinités	12
Dronlan Finelame, Shérif	5	Kareena	12
Oolina la Douce	7	Le Demeure de la Guilde des	
La Grange du Shérif	7	Maîtres d'Equitation	13
Le Temple d'Uléria et les Quartiers		Lipiccus	13
des Dames	7	Varaneera	13
Avaeren Douxgiron	7	L'Ecurie	13
Bingood	7	L'Entrepôt	13
Aileena la Belle	8	Squinch	14
La Demeure de la Guilde des		La Boutique de Gringle	14
Maîtres d'Armes	8	Gringle	14
Jarstan Bonnehache	8	Quackjohn	15
Navarok le Manchot	9	La Forge et l'Armurerie	16
L'Auberge d'Etain	9	Piku Gastapakis	16
Bulster le Brasseur	10	Valeeda	16
Bertha	10	Les Alentours du Village	16
Posal	10	L'Initiation Tribale	18
Mineera	11	Le Rituel	18
Pramble	11		
Bek Tête de Plomb	11		



Le Village



Le Sentier de la Pomme est un hameau, traversé par une petite route assez fréquentée, à 50 kilomètres de la ville la plus proche : Jonville. Les voyageurs, qui sont la principale ressource du village, aiment à faire halte dans cet avant-poste campagnard et les fermiers et bergers des collines environnantes apprécient ses commodités presque aussi modernes qu'à la ville. Des vergers de pommiers, qui ont donné son nom au village, entourent ce lieu de passage.

La carte du village, plus loin dans le livret, indique les bâtiments principaux, les routes et les vergers environnants. Les bâtiments, décrits un par un, fournissent des indications relatives aux habitants importants. A moins qu'il en soit précisé autrement, tous les bâtiments sont en pierre. Le Sentier de la Pomme se situe sur la frontière traditionnelle entre les Colymar et les Malami, tribus de barbares qui apprécient les repas copieux et les grandes chevauchées. Les deux tribus vénèrent Orlanth, Dieu des Tempêtes.

La carte de la région du Sentier de la Pomme indique les divers forts et autres endroits intéressants se trouvant dans les alentours immédiats. Le Sentier de la Pomme fait partie du Royaume de Sartar. Boldhome, capitale de Sartar, se trouve à environ 100 kilomètres par les routes principales et secondaires. Une carte indique dans quelle partie de Sartar se situe le Sentier de la Pomme.

La Maison du Shérif

Sur une petite enseigne au dessus de l'entrée de la maison d'un étage, se trouve écrit le nom du shérif, Dronlan Finelame, ainsi que son titre mal orthographié : shéruff. Une hutte en pierre accolée à l'arrière de la maison sert de prison. Cette bâtisse est la seule du village qui fut peinte ; mais la peinture est maintenant craquelée et écaillée par endroits, le shérif étant pourtant plus riche que bien des habitants du village. Sa femme s'appelle Oolina. Ils ont trois enfants : deux fils qui ont chacun une ferme dans une vallée avoisinante ; une fille qui s'est engagée dans une bande de mercenaires et qui a disparu depuis des années. Le shérif Dronlan est un initié d'Orlanth.

Dronlan est un homme au caractère gai et charmant. Il a très peu quitté sa région natale, si ce n'est à l'âge de 20 ans, où il s'est engagé dans une troupe de mercenaires. C'est là qu'il a acquis l'expérience des armes et du combat. Sa fille a suivi son exemple, il y a quelques années et n'est jamais réapparue. En bon parent, il s'en inquiète perpétuellement et n'aime pas beaucoup parler de ce sujet, à part si on vient lui apporter des nouvelles. Dans ce cas, il deviendra le meilleur des hôtes.

Une personne qui le sous-estimerait, serait fort surprise, car derrière ce côté débonnaire, se cache un guerrier aguerri et un fin stratège. Il n'a pas été élu shérif pour rien et a la confiance de tout le village.

Dronlan Finelame, Shérif

Humain, Initié d'Orlanth, 45 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	15	Mouvement			3
CON	17	Points de Vie			16
TAI	15	Fatigue			32-29=3
INT	18	Points de			
POU	15	Magie			15+12=27
DEX	15				(Cristal)
APP	13	DEX RA			3
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03			7/6
Jambe G	05-08	04-06			7/6
Abdomen	09-11	07-10			7/6
Poitrine	12	11-15			7/8
Bras D	13-15	16-17			7/5
Bras G	16-18	18-19			7/5
Tête	19-20	20			8/6
Armes	RA	Att.	Dégâts	Par	Points
Epée large	7	90%	1D8+1+1D4	66%	10
Javelot	7	77%	1D6+1+1D4	58%	8
Javelot (lancé)	3	89%	1D8+1D2	-	8
Targe	-	-	-	79%	12

Esquiver : 44-29=15%

Armure : Heaume en plaques plus brigandine. S'il ne porte pas d'armure, il est revêtu d'une veste d'1 point de cuir 50% du temps
Magie de l'Esprit : (75-29=46%) Vivelame 4, Disruption 1, Soins 6, Réparation 2, Miroir 4; (dans une amulette) : Contre Magie 4

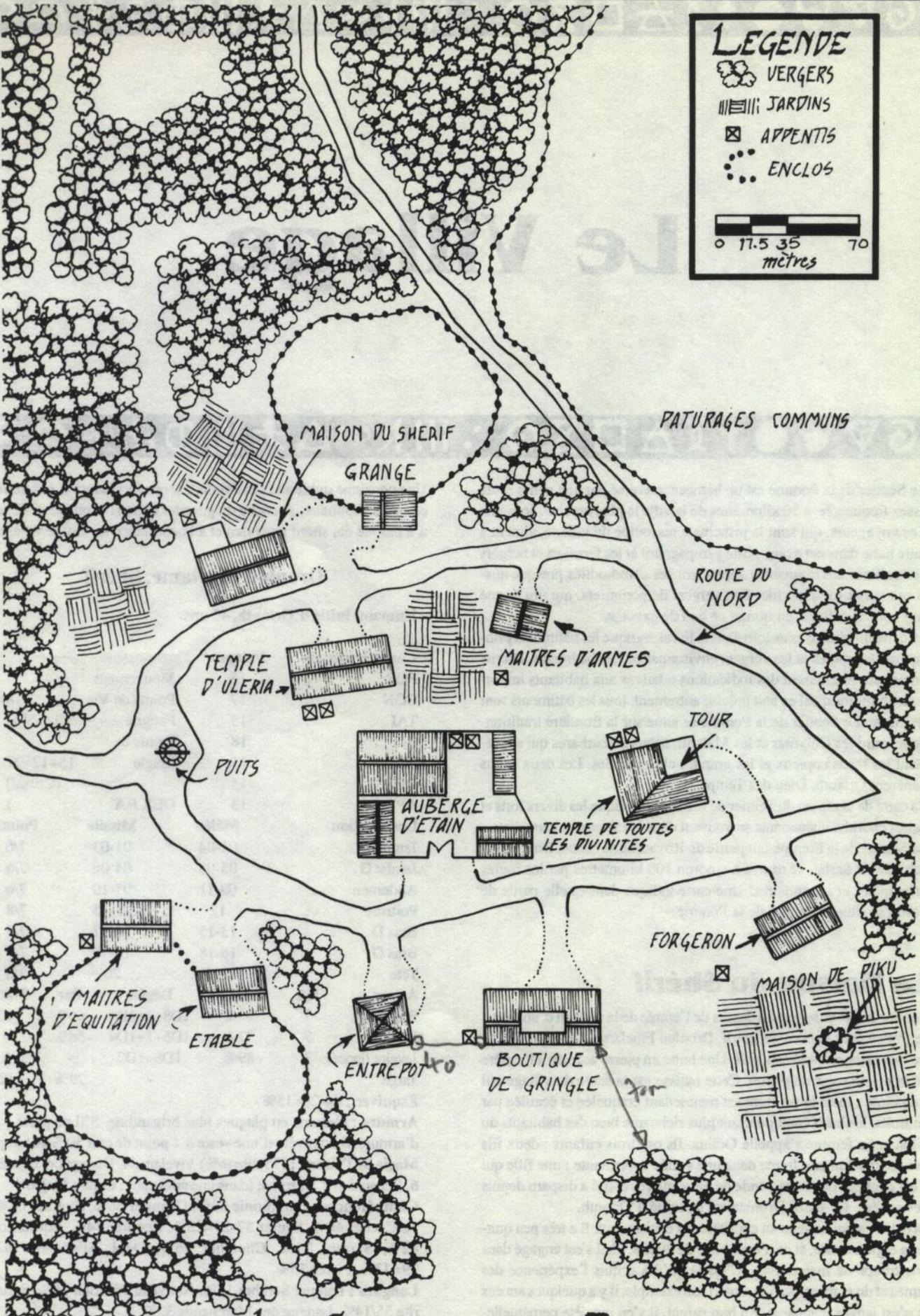
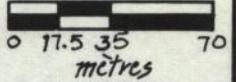
Compétences : Cérémonie 33%, Grimper 66%, Evaluer 64%, Se Cacher 40%, Sauter 57-29=28%, Ecouter 84%, Equitation 82%, Scruter 71%, Chercher 36%, Dépl. Silencieux 62-29=33%, Pister 35%.

Langues : Langue Sombre 15%, Nouveau Pélorien 26%, Sarta-rite 55/14%, Langue des Marchands 32%

Objets Magiques : Matrice de cristal contenant 12 points de magie. Amulette Matrice contenant un sort Contre Magie 4.

LEGENDE

-  VERGERS
-  JARDINS
-  APPENTIS
-  ENCLOS



LE SENTIER DE LA POMME

Sa femme Oolina, est elle-même, très aimée des gens des alentours. Elle a toujours une parole de réconfort pour tout le monde et aidera, dans la mesure de ses moyens, les plus démunis. En général, c'est elle qui achète le bois de Shuffle, le trollinet qui vit dans les vergers non loin du village. Calme et douce, elle est une maîtresse et une cuisinière hors pair.

Oolina la Douce

Humaine, Initiée d'Ernalda, 40 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	14	Mouvement	3		
CON	14	Points de Vie	11		
TAI	8	Points de Fatigue	28		
INT	15	Points de Magie	11		
POU	11	DEX RA	3		
DEX	10				
APP	11				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	0/4		
Jambe G	05-08	04-06	0/4		
Abdomen	09-11	07-10	0/4		
Poitrine	12	11-15	0/5		
Bras D	13-15	16-17	0/3		
Bras G	16-18	18-19	0/3		
Tête	19-20	20	1/4		
Arme	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Massue	8	31%	1D6	26%	4

Esquiver : 20%

Armure : Chapeau de cuir à larges bords

Magie de l'Esprit : (55%) Confusion 2, Soins 4, Ignition 1, Réparation 2, Seconde Vue 3, Miroir 2.

Compétences : Artisanat/Cuisine 96%, Artisanat/Agriculture 74%, Se Cacher 37%, Sauter 39%, Ecouter 68%, Eloquence 42%, Equitation 45%, Scruter 80%, Dépl. Silencieux 31%, Nager 82%.

Langues : Sartarite 44/32%, Langue des Marchands 30%.

La Grange du Shérif

La grange d'un seul niveau comporte un petit grenier à foin. C'est là que le shérif garde son cheval, ses vaches et ses poulets, ainsi que ses outils, son matériel et, de temps à autre, un ouvrier saisonnier.

Le Temple d'Uléria et les Quartiers des Dames

Uléria est la déesse de l'Amour, et ce bâtiment lui est dédié. Une femme d'âge mûr ainsi que deux autres jeunes femmes y vivent afin de servir leur déesse. Le temple comprend une pièce où des boissons sont servies gratuitement après le coucher du soleil, une pièce où les ivrognes, pour une somme modique, peuvent dormir, et plusieurs salles consacrées à la vénération privée de la déesse, ainsi qu'à des "débats" avec la prêtresse ou une de ses acolytes. Les quartiers des femmes sont au premier étage.

De nombreux fermiers connaissent suffisamment bien Avareen, la prêtresse, pour boire et plaisanter avec elle à l'auberge d'Etain. Extrêmement respectée, Avareen est une experte en ce qui concerne les pratiques de son culte. Ses deux acolytes, Aileena et Bingood, sont moins compétentes en la matière, mais très désireuses de suivre la voie d'Uléria et de gagner de l'argent pour le temple.

Avareen Douxgiron

Avareen est la fille d'une prêtresse d'Uléria qui s'occupait du temple du Sentier de la Pomme. A l'âge requis, Avareen montra d'énormes prédispositions à servir la déesse de l'amour. Elle suivit les enseignements du temple et devint très vite experte en son art. A la mort de sa mère, elle prit naturellement sa suite à la tête du temple où, devenue prêtresse, elle enseigne son art du mieux qu'elle peut. Maintenant qu'elle a atteint l'âge mûr, son ambition est de donner vie à une fille afin de perpétuer la tradition familiale. Le tout est de trouver le partenaire adéquat...

Avareen Douxgiron

Humaine, Prêtresse d'Uléria, 46 ans

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	6	Mouvement	3		
CON	17	Points de Vie	13		
TAI	8	Points de Fatigue	23		
INT	16	Points de Magie	18		
POU	18	DEX RA	2		
DEX	17				
APP	18				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	0/5		
Jambe G	05-08	04-06	0/5		
Abdomen	09-11	07-10	0/5		
Poitrine	12	11-15	0/6		
Bras D	13-15	16-17	0/4		
Bras G	16-18	18-19	0/4		
Tête	19-20	20	0/5		
Arme	RA	Att.	Dégâts	Par	Points
Gourdin	7	36%	1D6	32%	4

Esquiver : 40%

Magie de l'Esprit : (90%) Dissipation de la Magie 2, Extinction 1, Séduction 3, Soins 4, Communication Mentale 1, Seconde Vue 3, Vigueur 2.

Magie divine : (100%) Lucidité Erotocomateuse x 14, Adoration d'Uléria, Communion 3, Reproduction x 10

Compétences : Cérémonie 78%, Courtisane 108%, Premiers Soins 48%, Connaissance des Hommes 37%, Ecouter 50%, Eloquence 92%, Chercher 39%, Passe-Passe 70%, Déplacement Silencieux 38%.

Langues : Sartarite 60/40%, Langue des Marchands 38%.

Aileena et Bingood

Ce sont, toutes les deux, des enfants du pays.

Bingood est orpheline et a été recueillie par Avareen à l'âge de 13 ans, qui l'a toujours élevée selon les enseignements du culte.

Malgré une tendance à la maladresse et un physique moyen, elle pallie ces inconvénients par une grande énergie et une soif d'apprendre et de bien faire.

Bingood

Humaine, Acolyte d'Uléria, 27 ans.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	9	Mouvement	3	
CON	11	Points de Vie	12	
TAI	12	Points de Fatigue	20	
INT	9	Points de Magie	13	
POU	13	DEX RA	3	
DEX	9			
APP	11			

Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	0/4		
Jambe G	05-08	04-06	0/4		
Abdomen	09-11	07-10	0/4		
Poitrine	12	11-15	0/5		
Bras D	13-15	16-17	0/3		
Bras G	16-18	18-19	0/3		
Tête	19-20	20	0/4		
Arme	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Gourdin	8	47%	1D6	51%	4

Esquiver : 20%

Magie de l'Esprit : (65%) Soins 3, Seconde Vue 3.

Magie Divine : (100%) Lucidité Erotocomateuse.

Compétences : Cérémonie 28%, Courtisane 57%, Ecouter 44%, Eloquence 32%, Passe-Passe 58%, Nager 79%.

Langues : Sartarite 32/4%.

Aileena est la fille d'un couple de fermier de la région. Très tôt, elle fut attirée par les enseignements du Temple. Plus fine et plus douce que Bingood, elle n'en est pas moins aussi résistante. Elle est réputée pour sa souplesse et sa beauté, qualités qui feront sûrement d'elle une future prêtresse. Elle est la plus jeune et la moins douée des trois habitantes du Temple. Mais tout comme Bingood, elle est très désireuse de bien faire.

Aileena la Belle

Humaine, Acolyte d'Uléria, 24 ans.

Caractéristiques	Valeurs
FOR	15
CON	20
TAI	7
INT	17
POU	15
DEX	19
APP	16

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	0/5
Jambe G	05-08	04-06	0/5
Abdomen	09-11	07-10	0/5
Poitrine	12	11-15	0/6
Bras D	13-15	16-17	0/4
Bras G	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Arme	RA	Att.	Dégâts	Par	Points
Gourdin	7	34%	1D6	30%	4

Esquiver : 20%

Magie de l'Esprit : (75%) Détecter l'Argent 1, Soins 4, Communication Mentale 1,

Magie Divine : (100%) Adoration d'Uléria

Compétences : Dissimuler 74%, Courtisane 25%, Eloquence 58%, Passe-Passe 25%, Déplacement Silencieux 54%.

Langues : Sartarite 36/10%, Langue des Marchands 23%

La Demeure de la

Gilde des Maîtres d'Armes

Dans ce bâtiment d'un seul étage, se trouvent une modeste armurerie avec un petit magasin, des salles d'entraînement, un bureau, etc. Les deux Maîtres d'Armes ont leurs quartiers, à l'étage. Ils gardent leurs chevaux à l'écurie du Maître d'Equitation.

Vif et très alerte, Jarstan Bonnehache a 52 ans. Il enseigne le maniement de la grande hache, de la hache de lancer et de l'épée large ; il

demande 4 lunars par jour d'entraînement (10 heures) et par élève. Navarok le Manchot a 43 ans. Ce vétéran décida de prendre sa retraite et d'enseigner son art plutôt que de le réapprendre du bras gauche. Navarok donne des conseils concernant le maniement de la grande lance, et de l'arc, et enseigne celui de la dague au même prix que Jarstan. Navarok est un initié d'Humakt, Dieu de la Mort et de la Guerre.

Jarstan est une Epée d'Humakt (la prêtresse-guerrière de ce Dieu) en semi-retraite ; il peut enseigner les sorts spirituels de Communication Mentale, Démoralisation, Disruption, Guérison, Protection, Réparation et Vivelame, en échange de 30 lunars plus 15 lunars par point de sort pour les initiés d'Humakt, et 100 lunars plus 50 lunars par point de sort pour les non-initiés qui lui sont sympathiques.

Jarstan et Navarok se rendent à la ville la plus proche au moins une fois par saison afin d'y faire leurs dévotions.

Jarstan Bonnehache

C'est une Epée d'Humakt. Il a gagné son rang lors des premières invasions lunars, où il a démontré ses talents de guerrier.

Rompu par l'âge et les batailles, Jarstan a préféré se retirer et mettre son talent au service des autres. Maître à plusieurs armes, il enseigne son art au Sentier de la Pomme depuis bientôt 3 ans. De nature secrète, il a peu d'amis hormis le shérif et Navarok le Manchot.

En tant que serviteur du Dieu de la Mort et de la Guerre, il terrifie une grande partie de la population. Malgré cela, son commerce est florissant en ces périodes troublées. Beaucoup de barbares de la région viennent apprendre le maniement des armes auprès de lui.

Jarstan Bonnehache

Humain, Epée d'Humakt, 52 ans.

Caractéristiques	Valeurs
FOR	14
CON	13
TAI	15
INT	15
POU	18
DEX	11
APP	15

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	4/5
Jambe G	05-08	04-06	4/5
Abdomen	09-11	07-10	4/5
Poitrine	12	11-15	5/6
Bras D	13-15	16-17	5/4
Bras G	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	6/5

Armes	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Javelot	3	78%	1D8+1D2	-	8
Grande Hache	6	95%	2D6+2+1D4	90%	10
Hache					
de Lancer	3/9	99%	1D6+1D2	-	6
Epée Large	7	99%	1D8+1+1D4	91%	10

Esquiver : 69-14=55%

Armure : Protection byzantine sur les jambes, torse et bras droit recouverts de cottes d'anneaux, heaume à lamelles.

Magie de l'Esprit : (90-14=76%) Confusion 2, Vivelame 6, Coordination 2, Communication Mentale 1, Protection 4, (en matrice), Soins 5, Lumière 1

Magie Divine : (100-14=86%) Divination 2, Bouclier 2, Epée de Vérité 2.

Compétences : Cérémonie 61%, Grimper 54%, Inventer 83%, Premiers soins 102%, Sauter 62-14=48%, Ecouter 78%, Eloquence 46%, Equitation 92%, Scruter 109%, Passe-Passe 57%, Pister 57%.

Langues : Nouveau Pélorien 26%, Sartarite 42/28%, Langue des Marchands 32%,

Objets Magiques : une matrice de sort Soins 5 et Lumière 1 dans le pommeau de son épée.

Avantages et Inconvénients : ne peut pas porter d'armure sur le bras gauche et ne peut jamais utiliser de marteau en tant qu'arme. Lorsque sa grande hache touche l'abdomen (uniquement) de son adversaire, les dommages pénétrant l'armure sont doublés.

Notes : porte 2 haches de lancer et un javelot.

Navarok le Manchot

C'est un initié d'Humakt. Lors d'une bataille, il a échappé de très peu à la mort. Il y perdit le bras et si Jarstan n'était pas intervenu il aurait sûrement rejoint Humakt. Il lui est depuis, redevable. Devenu son ami, il l'a suivi tout au long de ces dernières années. A eux deux, ils ont remporté plus de combats que beaucoup d'aventuriers.

Navarok est peu affable, c'est pourtant un ami sûr. Peu de gens l'apprécient, et ceux qui veulent suivre son enseignement doivent se préparer à souffrir. Il est dur, et ne pardonne aucune erreur. En réfléchissant un peu, n'importe qui devrait se rendre compte qu'il désire simplement former ses élèves afin qu'ils ne commettent pas les erreurs qui lui ont coûté son bras.

Il fait peu cas des sentiments, mais son cœur n'est pas aussi dur qu'il veut bien le dire. Notamment, lors des initiations tribales, il se montre de bon conseil envers les futurs adultes et est l'un des seuls à ne point accabler les perdants.

Navarok le Manchot

Humain, Initié d'Humakt, 43 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	9	Mouvement 3			
CON	17	Points de Vie 13			
TAI	9	Points de			
INT	17	Fatigue 26-8=18			
POU	17	Points de Magie 17			
DEX	16	DEX RA 2			
APP	13				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	0/5		
Jambe G	05-08	04-06	4/5		
Abdomen	09-11	07-10	5/5		
Poitrine	12-14	11-16	5/6		
Bras D	15-18	17-19	4/4		
Tête	19-20	20	6/5		
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Epée large	7	73%	1D8+1	69%	10
Dague	8	98%	1D4+2	61%	6

Esquiver : 48-8=40%

Armure : Protection byzantine sur la jambe et le bras gauche, cottes d'anneaux sur le torse, et un heaume à lamelles.

Magie de l'Esprit : (85-8=77%) Contremagie 3, Soins 4, Ignition 1, Réparation 2, Miroir 5, Dard 1, (en matrice) Vivelame 5.

Magie Divine : (100-8=92%) utilisation unique - Bouclier 2, Epée de Vérité.

Compétences : Grimper 32%, Dissimuler 50%, Inventer 48%, Se Cacher 74%, Sauter 88-8=80%, Ecouter 55%, Eloquence 79%, Equitation 88%, Scruter 53%, Déplacement Silencieux 48-8=40%, Nager 68%, Pister 45%.

Langues : Langue Sombre 25%, Sartarite 41/41%, Langue des Marchands 22%,

Objets Magiques : Matrice de Sort Vivelame 5 dans le pommeau de sa dague.

Avantages et Inconvénients : ne peut porter d'armure sur sa jambe droite. Lorsque sa dague touche la tête d'un adversaire (seulement sa tête), les dégâts pénétrant l'armure sont doublés.



L'Auberge d'Etain

L'auberge comporte un étage. Il y a également une remise, un mur d'enceinte et une cour ; l'auberge ainsi que toutes les dépendances sont recouverts d'une toiture en étain.

Comme c'est un établissement bien placé au bord d'une route fréquentée, l'Auberge d'Etain a toujours des clients. C'est la seule taverne à deux journées de route à la ronde. Les fermiers des environs s'y retrouvent habituellement, pour y traiter leurs affaires. L'Auberge, réputée par sa bière, est tenue par Bulster le Brasseur, et sa femme, Bertha. Ils sont aidés par Fleur Eclatante, leur fille de 13 ans. Barayo, leur fils, s'est engagé dans une bande de mercenaires, il y a 4 ans. Aux dernières nouvelles, il est maintenant dans de lointaines contrées. Bek Tête de Plomb, fils de Kardwin, un fermier de la région, est employé comme videur.

Posal et Mineera travaillent eux aussi à l'auberge. Ils habitent dans une petite bâtisse près du bâtiment principal. Posal est le garçon d'écurie et l'homme de peine. Les habitants du village font souvent appel à lui du fait de son habileté pour la menuiserie. Mineera s'occupe du jardin et des animaux. Jeena, leur fille aînée aide Bertha à la cuisine et à la salle, et est employée comme bonne par Bulster. Leur plus jeune fille Varen, âgée de 10 ans, surnommée la "fille aux chiens", s'occupe de deux terriers à poils ras, de deux bâtards pelés et d'un chien de troupeau. Face à elle, ce chien pourtant agressif, a l'air doux comme un agneau.

Pramble, un poète, habite à l'Auberge de façon permanente. Il a les épaules voutées, et dépense la majeure partie de son argent en encre et en papier. De temps à autre, il travaille lorsqu'il a besoin d'argent et que le commerce le permet. Squinch, le marchand local, vit également à l'auberge.

Bulster

Bulster est facilement reconnaissable à son crâne chauve et à ses grandes moustaches à la gauloise. En principe, de bonne humeur, il est toujours aimable avec les clients. Il ne refuse jamais un verre du moment qu'on lui offre. Lorsqu'il a ingurgité quelques litres de sa fameuse bière, ses sautes d'humeur peuvent dérouter toute personne qui n'est point un habitué de l'auberge. Plus bruyant que dangereux, il rejoint souvent le comptoir sous les réprimandes de sa femme et les quolibets des fermiers du coin. Bulster est très fier de son alambic en cuivre qui trône derrière son comptoir, mais il garde jalousement le secret de la fabrication de la fameuse bière qui le rend si célèbre. Il porte habituellement un tablier de cuir à même la peau et un pantalon rapiécé.

Bulster le Brasseur

Humain, Initié d'Orlanth, 47 ans

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	9	Mouvement 3			
CON	12	Points de Vie 13			
TAI	14	Points de			
INT	14	Fatigue 21-19=2			
POU	13	Points de Magie 13			
DEX	11	DEX RA 3			
APP	15				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	4/5		
Jambe G	05-08	04-06	4/5		
Abdomen	9-11	07-10	7/5		
Poitrine	12	11-15	7/6		
Bras D	13-15	16-17	4/4		
Bras G	16-18	18-19	4/4		
Tête	19-20	20	5/5		
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Epée courte	7	83%	1D6+1	64%	10
Grande lance 2M	7	64%	1D8+1	65%	10
Targe	2	78%	2D4+2	-	8

Esquiver : 54-19=35%

Armure : protection en cuir bouilli sur les membres, heaume byzantin, cuirasse en écaille. Sous cette armure, Bulster porte une protection en cuir souple.

Magie de l'Esprit : (65-19=46%) Contre Magie 2, Disruption 1, Réparation 2, Miroir 2,

Compétences : Cérémonie 22%, Artisanat/Brasser 98%, Artisanat/Cuisiner 40%, Sauter 48-19=29%, Scruter 61%, Passe-Passe 55%

Langues : Sartarite 51/58%, Langue des Marchands 36%

Bertha

C'est la femme de Bulster ; elle a la quarantaine. Les rides marquent son visage, preuve que la vie ne l'a pas toujours épargnée.

Elle cache ses cheveux blonds sous un foulard. De nature timide et réservée, elle ne s'emporte que lorsque Bulster a un peu trop abusé de sa fameuse bière. Elle est une excellente cuisinière et la célébrité de l'auberge tient aussi des repas qu'on y déguste.

Posal

Posal est l'homme à tout faire de Bulster. Il s'occupe principalement de l'écurie et ses dons pour la menuiserie sont utiles à tout le village. S'il en a le temps, il s'offrira toujours pour réparer une charpente ou un essieu de charrette. Posal est de nature calme et enjouée. Toujours gai, il ne rechigne jamais à la tâche. La seule chose qui pourrait le mettre hors de lui, c'est que l'on s'en prenne à sa famille.

Bertha

Humaine, Initiée d'Ernalda, femme de Bulster, 38 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	10	Mouvement 3			
CON	9	Points de Vie 11			
TAI	13	Points de Fatigue 19			
INT	10	Points de Magie 8			
POU	8	DEX RA 2			
DEX	18				
APP	11				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	0/4		
Jambe G	05-08	04-06	0/4		
Abdomen	9-11	07-10	0/4		
Poitrine	12	11-15	0/5		
Bras D	13-15	16-17	0/3		
Bras G	16-18	18-19	0/3		
Tête	19-20	20	0/4		
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Masse légère	6	40%	1D8	39%	6

Esquiver : 25%

Magie de l'Esprit : (40%) Extinction 2, Soins 2, Ignition 1, Seconde Vue 3, Réparation 2.

Compétences : Grimper 50%, Artisanat/Brasser 39%, Artisanat/Cuisiner 92%, Se Cacher 85%

Langues : Sartarite 37%.

Posal

Humain, Initié d'Orlanth, 32 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	13	Mouvement 3			
CON	13	Points de Vie 14			
TAI	14	Points de			
INT	15	Fatigue 26-22=4			
POU	12	Points de Magie 12			
DEX	12	DEX RA 3			
APP	11				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	4/5		
Jambe G	05-08	04-06	4/5		
Abdomen	9-11	07-10	7/5		
Poitrine	12	11-15	7/5		
Bras D	13-15	16-17	4/4		
Bras G	16-18	18-19	4/4		
Tête	19-20	20	5/5		
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Javelot	7	66%	1D6+1+1D4	49%	8
Javelot (lancé)	3	38%	1D8+1D2	-	8
Epée courte	7	40%	1D6+1+1D4	47%	10
Pavois	-	-	-	61%	18

Esquiver : 47-22=25%

Armure : Protection en cuir bouilli sur les membres, cuirasse en écailles, heaume byzantin ; le tout recouvrant une armure de cuir souple.

Magie de l'Esprit (60-22=38%) : Disruption 1, Extinction 1, Soins 2, Protection 3.

Compétences : Grimper 66%, Artisanat/Menuiserie 117%, Sauter 76-22=54%, Ecouter 86%, Equitation 35%.

Langues : Sartarite 37%

Notes : Porte 2 javelots sur lui.

Mineera

Mineera est la fille d'un éleveur barbare de la région, elle a beaucoup voyagé au cours de sa jeunesse, son père se déplaçant énormément pour commercer avec d'autres clans.

A l'âge adulte, lassée de sa vie de nomade, elle s'installa au Sentier de la Pomme où elle avait découvert l'amour en la personne de Posal. De leur union sont nées deux filles : Vareen et Jeena. Mineera aime l'atmosphère de l'auberge. Beaucoup d'étrangers y passant, elle peut ainsi mettre à profit son don pour les langues.

Mineera

Humaine, Initiée d'Ernalda, 29 ans.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	9	Mouvement 3
CON	14	Points de Vie 13
TAI	12	Points de Fatigue 23
INT	12	Points de Magie 11
POU	11	DEX RA 3
DEX	15	
APP	13	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	0/5
Jambe G	05-08	04-06	0/5
Abdomen	9-11	07-10	0/5
Poitrine	12	11-15	0/6
Bras D	13-15	16-17	0/4
Bras G	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Massue	7	48%	1D6	36%	36

Esquiver : 65%.

Magie de l'Esprit : (55%) Séduction 2, Soins 3, Communication Mentale 1, Seconde Vue 3

Compétences : Grimper 20%, Artisanat/Elevage 81%, Artisanat/Cuisiner 63%, Artisanat/Agriculture 88%, Se Cacher 66%, Ecouter 53%, Déplacement Silencieux 54%, Nager 70%.

Langues : Nouveau Pélorien 26%, Sartarite 39%, Tarshite 31%, Esrolien 23%, Fronélan 18%

Pramble

Pramble vit à l'auberge d'Etain depuis bientôt dix ans. Pétri de rhumatismes, il a préféré quitter sa vie d'aventurier et de vagabond pour s'adonner totalement à son plus grand plaisir : écrire des poèmes. Quand il n'a plus l'argent nécessaire pour payer sa chambre et son couvert, il se produit dans la grande salle de l'auberge. Pramble est très aimé des habitants du village. Lors des veillées, il a le don d'émerveiller les enfants avec des légendes fantastiques. Personne gaie et douce, il manie mieux le luth que les armes. Mais s'il devait défendre son bien ou celui de ses amis, il se transformerait en adversaire coriace.

Pramble

Humain, 61 ans, Initié de Donandar

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	12	Mouvement 3
CON	9	Points de Vie 12
TAI	15	Points de
INT	17	Fatigue 21-15=6
POU	9	Points de Magie 9
DEX	16	DEX RA 2
APP	12	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	4/4
Jambe G	05-08	04-06	4/4
Abdomen	9-11	07-10	7/4
Poitrine	12	11-15	7/5
Bras D	13-15	16-17	4/3
Bras G	16-18	18-19	4/3
Tête	19-20	20	5/4

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Hache de bataille	6	49%	1D8+2+1D4	49%	8
Hache de Lancer	2/7	64%	1D6+1D2	-	6
Hachette	6	47%	1D6+1+1D4	40%	6

Esquiver : 65-15=50%

Armure : membres recouverts de cuir bouilli, heaume byzantin, et cuirasse en écailles, plus du cuir souple sous tout l'équipement.

Magie de l'esprit : (45-15=30%) Disruption 1, Soins 5, Protection 3, Seconde Vue 3

Compétences : Evaluer 25%, Se Cacher 20%, Connaissance des Hommes 35%, Ecouter 50%, Eloquence 40%, Jouer du Luth 50%, Equitation 30%, Chanter 35%, Déplacement Silencieux 30-15=15%, Connaissance du Monde 30%.

Langues : Esrolien 47/45%, Sartarite 43/44%

Bek

Bek est le fils d'un fermier de la région. Enfant, il se différenciat déjà des autres par une taille et une force hors du commun. A quinze ans, il participa à sa première chasse où hélas, il faillit perdre la vie. Un ours mortellement blessé, lui assena dans un dernier sursaut un coup de patte qui manqua de lui arracher la tête. Depuis il en garde des séquelles : son crâne est recouvert d'une plaque de plomb lui descendant jusqu'à la nuque et lui couvrant une partie du front. Une profonde cicatrice lui marque la joue. Il est considéré comme l'homme le plus fort de la contrée. Même s'il n'a pas une intelligence vive et un physique agréable, Bek est un charmant compagnon qui adore les enfants même si parfois certains sont cruels envers lui. Bulster l'a pris à son service comme vendeur de l'auberge. Face au danger, il est plus inconscient que courageux. Sa spécialité est le combat au corps à corps. Il ne déteste pas montrer ses talents lors de luttes improvisées ; le seul problème est qu'il ne se contrôle pas et les adversaires se font rares...

Bek Tête de Plomb

Humain, Initié d'Orlanth, 22 ans

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	18	Mouvement 3
CON	16	Points de Vie 18
TAI	19	Points de
INT	9	Fatigue 34-9=25
POU	15	Points de Magie 15
DEX	14	DEX RA 3
APP	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	3/6
Jambe G	05-08	04-06	3/6
Abdomen	9-11	07-10	3/6
Poitrine	12	11-15	3/8
Bras D	13-15	16-17	3/5
Bras G	16-18	18-19	3/5
Tête	19-20	20	5/6

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Masse lourde	6	79%	1D10+1D6	68%	10

Poing	7	87%	1D3+1D6	47%	(3)
Empoignade	7	87%	Spécial	-	-
Tête	7	72%	1D4+1D6	-	(6)

Esquiver : 64-9=55%

Armure : Armure en cuir bouilli, plus une plaque de plomb sur la tête

Magie de l'esprit : (75-9=66%) Laminer 2, Disruption 1, Soins 1, Main de fer 2, Miroir 3

Compétences : Connaissance des animaux 40%, Grimper 66%, Premiers Soins 25%, Sauter 68-9=59%, Ecouter 35%, Arts Martiaux 25%, Pister 35%

Langues : Sartarite 31%.

Le Temple de Toutes les Divinités

C'est un bâtiment comprenant un étage et un sous-sol. L'édifice est surmonté d'une tour de deux étages.

Le premier niveau du bâtiment consiste en une seule grande salle, alors que le niveau supérieur est divisé en plusieurs petites pièces. Au sous-sol, se trouvent des pièces pour entreposer la nourriture et l'équipement, ainsi que les appartements de la gardienne du temple. Le premier et le deuxième niveau du temple, ainsi que les deux pièces se trouvant dans la tour sont loués lors de célébrations et de sacrifices. Les différents clans de la région les louent lors de cérémonies campagnardes saisonnières, ainsi que pour les prières hebdomadaires adressées aux divinités mineures. Seuls les adorateurs des cultes du Chaos et les cultes démoniaques n'y ont pas accès.

Personne ne sait qui est le propriétaire du bâtiment. Les contacts se font par l'intermédiaire d'un messenger engagé dans une ville lointaine. Nul n'a jamais osé piller cet endroit ; des rumeurs prétendent que des esprits protègent le temple.

La gardienne du temple est une femme d'environ 50 ans, assistée d'une jeune attardée mentale. La femme s'appelle Kareena. Pour une raison mystérieuse, Kareena refuse de nommer les dieux qu'elle vénère. On connaît peu de chose sur son passé, et personne n'ose se renseigner de manière trop insistante, car elle a manifestement certains pouvoirs magiques. En outre elle connaît un sort de Soins puissant : une personne blessée pourra avoir recours aux pouvoirs de Kareena pour une somme supérieure à 10 lunars.

Si l'on cherche à se renseigner sur Kareena, certaines rumeurs laissent entendre que ceux qu'elle guérit, ne peuvent jamais plus commettre d'actes hostiles envers elle, et ce pour une raison inconnue. Kareena a menacé de se venger de quiconque maltraiterait la jeune orpheline, que tout le monde à part elle, appelle l'Idiot.

Kareena

Kareena est depuis une quinzaine d'années, gardienne du temple de toutes les divinités. Cette noble tâche lui a été confiée par la grande prêtresse de Chalana Arroy à Boldhome sous l'égide d'un mystérieux commanditaire. Kareena a voué sa vie au bien des autres. Cette vocation lui vint de son enfance où elle a perdu ses parents dans d'atroces conditions. Ils sont décédés de la fièvre du cerveau dans d'horribles souffrances. Elle-même a survécu grâce à l'intervention d'un chaman. Dès lors, elle a parcouru les contrées de Glorantha à parfaire son art de la guérison. Elle a affronté les froids glaciers de Valind ainsi que les jungles étouffantes de Kralorela. C'est là, dans la Forêt de Franghts, qu'elle a rencontré le peuple des chauves-souris. Elle est devenue l'élève du chaman du peuple. Ce dernier l'a initié à d'étranges techniques et lui a fait don de la paire d'aiguilles qu'elle utilise encore aujourd'hui.

Elle a recueilli Dafia, surnommée l'Idiot, lors de l'attaque d'une caravane où les parents de cette dernière furent massacrés. Seuls l'enfant et elle-même en réchappèrent. Kareena est en général, froide et impassible,

mais elle prendra toujours la défense des faibles et des opprimés.

Kareena

Humaine, Chaman et Gardienne du Temple de toutes les Divinités, + 50 ans

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	11	Mouvement		3	
CON	11	Points de Vie		11	
TAI	10	Points de Fatigue		22	
INT	17	Points de Magie 18			
POU	18	+Esprit Intérieur			
DEX	13	+Esprits de POU		=103	
APP	14	DEX RA		3	
Localisation	Mêlée	Missile		Points	
Jambe D	01-04	01-03		4/4	
Jambe G	05-08	04-06		4/4	
Abdomen	9-11	07-10		9/4	
Poitrine	12	11-15		9/5	
Bras D	13-15	16-17		4/3	
Bras G	16-18	18-19		4/3	
Tête	19-20	20		9/4	
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Hache de bataille	7	48%	1D8+2	37%	8

Esquiver : 63%

Magie de l'esprit (90%) : Dissipation de la Magie 4, Seconde Vue 3, Miroir 3, Ecran Spirituel 4, Esprit Intérieur (305%) : Soins 10, Ignition 1, Réparation 3

Compétences : Connaissance des Animaux 47%, Cérémonie 78%, Dissimuler 80%, Inventer 88%, Enchantement 56%, Premiers soins 87%, Rituel de Guérison 90%, Se Cacher 97%, Ecouter 50%, Connaissance des Plantes 51%, Scruter 57%, Chercher 43%, Chanter 58%, Déplacement Silencieux 80%, Invocation 66%, Connaissance du Monde 33%

Langues : Sartarite 68%, Langage des Tempêtes 44%.

Objets Magiques : deux fines aiguilles en aluminium de 30 cm de long. Kareena les a gagnées il y a très longtemps dans la forêt de Franghts, de Kralorela. Avec ces deux aiguilles, elle exécute un rituel magique de guérison spécial ; elle les introduit habilement dans la colonne vertébrale du patient, les remue et les tortille selon une technique très spéciale ! C'est douloureux, mais moins que la blessure originale. Pour chaque point de magie qu'elle dépense, deux points de dégâts sont restaurés. Il lui faut environ une heure pour accomplir ce rituel, plus 10 minutes par point de dégâts soigné.

Elle peut aussi de cette manière guérir des dégâts effectués aux points de vie généraux. Lorsque le rituel est terminé, le patient est guéri, avec cependant un effet secondaire : une personne guérie de cette façon ne pourra jamais se résoudre à fomenter une attaque contre Kareena. La chaman porte également un magnifique châle en soie brodé de motifs exotiques.

Ces broderies forment des enchantements qui peuvent lier deux esprits guérisseurs.

Ceux qui sont à présent liés sont de POU 15 et POU 9.

Esprit Intérieur : INT 14, POU 61.

L'esprit intérieur contrôle les esprits avec un POU combiné de 59.

Esprit de Passion (Peur) : POU 19

Esprit de Passion (Peur) : POU 16

Esprit de Pouvoir : POU 12

Esprit de Pouvoir : POU 7

Esprit de Pouvoir : POU 5

Notes : Elle ne se proposera pas comme otage car elle ne connaît personne qui paierait sa rançon. Cependant, elle proposera à ses attaquants de les délivrer de la possession de ses esprits de peur.

Le Demeure de la Guilde des Maîtres d'Equitation

Une large salle, vide et poussiéreuse, occupe la majeure partie de la maison. Le bâtiment est beaucoup trop grand pour les besoins du maître d'équitation. Il avait été construit en vue de rêves qui ne se réalisèrent jamais, conçu pour une foule de cavaliers passionnés, pour des réunions fréquentes et des murs recouverts d'étendards et de trophées. Le reste du bâtiment abrite les appartements de Lippicus et Varaneera. Tous deux ont environ quarante ans. Les enfants du couple ont depuis longtemps quitté la maison familiale et ne sont jamais revenus. Lippicus et Varaneera enseignent l'équitation, ceci inclus la manière de plonger à cheval d'endroits élevés et l'art de chevaucher dans l'eau. Bien que tous deux soient de bons combattants, ils n'enseignent pas le maniement des armes à cheval. Lippicus et Varaneera sont tous les deux, originaires de Boldhome. Fils d'un éleveur de chevaux, Lippicus développa un amour immodéré pour ces animaux. Il apprit très jeune à monter, et à dompter les plus récalcitrants des purs-sangs. A l'âge adulte, il fit partager cette passion à Varaneera, une jeune fille qui devint plus tard son épouse. Cette dernière, tout d'abord, élève, montra les mêmes dispositions à l'égard des chevaux et rejoignit bientôt le maître.

Leur souhait le plus cher était d'ouvrir un commerce afin de monnayer leur talent et vendre quelques montures.

Trouver l'argent ne fut pas tâche facile. C'est seulement après plusieurs années comme mercenaires, qu'ils purent réaliser leur rêve.

Boldhome est sous joug lunar ; ils choisirent le Sentier de la Pomme comme base de leur opération. Hélas, le succès qu'ils attendaient, se fait attendre et cela les rend un peu amer. Leurs espoirs et leurs illusions sont un peu perdus ; ils se rendent bien compte qu'en ces temps troublés, l'important est de savoir se défendre... ce qui explique le succès des maîtres d'armes.

Lippicus

Humain, Initié d'Orlanth, Maître d'Equitation de village, 47 ans

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	14	Mouvement	3
CON	14	Points de Vie	16
TAI	18	Points de	
INT	14	Fatigue	28-23=5
POU	18	Points de Magie	18
DEX	13	DEX RA	3
APP	15		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	5/6
Jambe G	05-08	04-06	5/6
Abdomen	09-11	07-10	6/6
Poitrine	12	11-15	6/8
Bras D	13-15	16-17	5/5
Bras G	16-18	18-19	5/5
Tête	19-20	20	6/6

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Arc composite	3,9	89%	1D8+1	39%	7
Lance	1+	75%	1D10+1+3D6	85%	12
Epée large	6	61%	1D8+1+1D4	85%	10
Targe	-	-	-	86%	12

Esquiver 72-23=49%

Armure : Cuirasse et heaume en écailles, jambes et bras recouverts de byzantine, sous-tendue de cuir souple

Magie de l'Esprit : (90-23=67%) : Vivélame 3, Disruption 1, Soins 2, Protection 4, Réparation 1, Daredard 1

Compétences : Ecouter 68%, Equitation 106%, Nager 80%

Langues : Langue sombre 24%, Nouveau Pélorien 24/9%, Sar-

tarite 43/28%, Langue des Marchands 49%

Notes : Transporte 20 flèches

Varaneera

Humaine, Initiée d'Orlanth, femme de Lippicus, le maître d'équitation, 42 ans.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	10	Mouvement	3
CON	11	Points de Vie	10
TAI	8	Points de	
INT	17	Fatigue	21-14=7
POU	10	Points de Magie	10
DEX	13	DEX RA	3
APP	14		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	5/4
Jambe G	05-08	04-06	5/4
Abdomen	9-11	07-10	5/4
Poitrine	12	11-15	5/5
Bras D	13-15	16-17	5/3
Bras G	16-18	18-19	5/3
Tête	19-20	20	5/4

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Arc composite	3/9	93%	1D8+1	23%	7
Epée large	8	61%	1D8+1	65%	10
Targe	-	-	-	87%	12

Esquiver : 68-14= 54%

Armure : Cotte d'anneaux complète.

Magie de l'Esprit : (50-7=43%) Vivélame 4, Démoralisation 2, Disruption 1, Soins 4, Lumière 1, Communication Mentale 1, Réparation 2, Daredard 1.

Compétences : Grimper 48%, Sauter 44-14=30%, Equitation 103%, Nager 59%, Pister 80%.

Langues : Sartarite 40%, Praxien 41%

Notes : porte 20 flèches.

L'Ecurie

L'écurie des Maîtres d'Equitation possède 80 stalles. Les Maîtres d'Equitation ne se contentent pas d'entraîner les chevaux, ils les élèvent et les vendent également. Ils ont toujours 1D20 + 1 chevaux disponibles, ainsi que 1D10 mules et ânes. La moitié de l'écurie possède un étage ; c'est là que vivent les 5 palefreniers : Halawell, Baltho et Jarein (garçons) et Garav et Carvala (filles). Ce sont tous des orphelins n'ayant pas 15 ans, gentiment recueillis par Lippicus et Varaneera.

L'Entrepôt

Cet édifice d'un seul niveau est recouvert d'un toit de pierre extrêmement solide, unique au village de par sa forme pyramidale. Les murs et les fondations sont également en pierre. L'unique porte, cerclée de cuivre et verrouillée magiquement, fait face à l'Auberge d'Estain. Cet entrepôt sert de magasin général au village, et est sous la responsabilité de Squinch le Marchand. Bien que Squinch soit de nature distante, et quelque peu mondaine, jamais il ne grugera intentionnellement l'un de ses clients.

A l'intérieur du magasin, on trouve des outils, des denrées alimentaires, des alcools, des semences, du tissu, du parchemin vierge et du papier, ainsi que tous les objets utilitaires courants que Squinch pense pouvoir vendre aux villageois, aux voyageurs et aux fermiers qui fréquentent son établissement. L'attitude parti-

culière de Squinch provient de sa position de sage local et de marchand. L'origine de ce titre est inconnue, surtout quand on connaît l'étendue des connaissances de Squinch.

Les fermiers et les voyageurs dépendent principalement de Squinch. Celui-ci joue le rôle d'acheteur du surplus des récoltes. Toutefois, pour l'évaluation de choses importantes comme un taureau ou bien une arme, le shérif, les maîtres d'équitation et les maîtres d'armes se rendront chez Gringle, tout comme le feront les voyageurs bien informés.

Squinch est un initié d'Issaries, Dieu du Commerce et de Lhankor Mhy, Seigneur de la Connaissance. Il vit à l'auberge d'Etain; c'est là qu'on peut le trouver en général, lorsqu'il ne tient pas son magasin.

Squinch est originaire de Jonville. Il a quitté sa ville natale, il y a une vingtaine d'années à l'arrivée des Lunars. Squinch a la passion de l'argent. Il a toujours œuvré afin d'en posséder le plus possible, et ceci en usant toujours de procédés honnêtes. Avec l'argent dûment acquis en plusieurs années de commerce et de marchandage, il a fait construire l'entrepôt du Sentier de la Pomme.

Depuis, tout le monde y trouve son compte, du fermier au voyageur, en commençant bien sûr, par Squinch lui-même.

Il porte la barbe à la manière des Lhankor Mhy ainsi que les insignes du marchand comme tout initié d'Issaries. Affilié à ces deux cultes, il a tendance à abuser de son statut. Il aime à se sentir supérieur face à des gens peu éduqués. Mais, bien que possédant une culture générale honorable, Squinch ne maîtrise aucun sujet d'une manière pointue. Le moindre érudit aura tôt fait de s'en apercevoir.

Squinch

Humain, Initié de Lhankor Mhy et d'Issaries, propriétaire de l'Entrepôt, 37 ans

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	12	Mouvement 3			
CON	12	Points de Vie 13			
TAI	13	Points de Fatigue 24			
INT	18	Points de Magie 18			
POU	18	DEX RA 3			
DEX	10				
APP	14				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	0/5		
Jambe G	05-08	04-06	0/5		
Abdomen	9-11	07-10	0/5		
Poitrine	12	11-15	0/6		
Bras D	13-15	16-17	0/4		
Bras G	16-18	18-19	0/4		
Tête	19-20	20	0/5		
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Epée Large	7	43%	1D8+1	38%	10

Esquiver : 30%.

Magie de l'Esprit : (90%). Contre Magie 4, Démoralisation 2, Détecter l'Or 1, Dissipation de la Magie 2, Disruption 1, Communication Mentale 1, Seconde Vue 3, Miroir 4.

Compétences : Connaissance des Animaux 34%, Evaluer 44%, Connaissance des Hommes 45%, Connaissance des Minéraux 26%, Connaissance des Plantes 25%, Déplacement Silencieux 35%, Connaissance du Monde 31%.

Langues : Sartarite 49/65%.

La Boutique de Gringle

Ce bâtiment d'un seul étage, n'a qu'une seule fenêtre située au premier, et deux portes permettent d'y pénétrer. La porte d'entrée introduit les clients dans la Salle des Affaires, où Gringle, l'usu-

rier, évalue les biens devant être vendus ou écoute les descriptions de l'article qu'une personne désire acheter. Le premier étage est bien plus petit que le rez de chaussée. On dit aussi qu'il y aurait un sous-sol.

Gringle vénère Issaries et affirme que son magasin est un lieu saint dédié à cette divinité. Des rumeurs circulent, affirmant qu'il est un prêtre du Culte du Dieu du Commerce, et tout semble le confirmer. Gringle est réputé à des lieues à la ronde pour son batarin et pour ses achats habiles. Il adore marchander, et s'il n'a pas exactement l'article recherché par quelqu'un, il est sûr d'avoir quelque chose d'approchant.

Gringle est un vieil homme aux longs cheveux et à la barbe superbe. Atteint d'un tic, son oeil gauche s'agite constamment. Il n'est point avare, mais est d'une nature fière et secrète, gardant en général ses distances. Il aime à échanger des récits guerriers à l'auberge, et est toujours extrêmement poli, sauf envers les personnes mal élevées. Il essaie d'éviter les bagarres, mais se défend avec vigueur.

A part Gringle, Quackjohn, son serviteur dévoué, est la seule autre personne qui ait le droit de se déplacer à sa guise dans la boutique. Certains amis de l'usurier, comme le shérif, sont quelquefois invités dans la cuisine, la salle à manger ou le salon.

Gringle

Humain, Prêtre d'Issaries (sous-culte Garzeen) 56 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	15	Mouvement 3			
CON	17	Points de Vie 14			
TAI	11	Points de			
INT	15	Fatigue 32-24=8			
POU	19	Points de			
DEX	16	Magie 19			
APP	13	+cristaux 16			
		+esprit allié =44			
		DEX RA 2			
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	11/5		
Jambe G	05-08	04-06	11/5		
Abdomen	09-11	07-10	12/5		
Poitrine	12	11-15	12/6		
Bras D	13-15	16-17	11/4		
Bras G	16-18	18-19	11/4		
Tête	19-20	20	12/5		
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Bâton	5	108%	1D8+1D4	94%	8
Epée large	6	52%	1D8+1+1D4	47%	10
Lance 1M	6	36%	1D8+1+1D4	32%	10
Dague	7	43%	2D4+2	38%	6
Arbalète lourde	2	49%	2D6+2	33%	10
Targe	7	37%	2D6	51%	12

Esquiver : 59-24=35%

Armure : cotte de mailles en fer (magique) renforcée de cuir, la meilleure armure du Sentier de la Pomme.

Magie de l'Esprit : (95-24=71%) Disruption 1, Séduction 3, Soins 3, Communication Mentale 2, Seconde Vue 3, Miroir 3.

Magie divine : (100-24=76%) : Analyse de la Magie 3, Créer un Marché, Divination 3, Vision de l'Ame, Adoration d'Issaries.

Esprits : Gringle possède un esprit allié (Potins) qui se trouve dans son bâton de combat; il possède également un esprit magique (80 Yeux) lié à sa boutique.

Potins : INT 12, POU 9

80 Yeux : INT 14, POU 11

Magie de l'Esprit : (45%), Confusion 2, Laminer 3, Contrema-gie 4, Ignition 1, Lumière 1, Réparation 1

Magie divine : (100%) Guérison Blessure 3, Trouver de l'Or, Régénérer un membre, Vision de l'âme.

Magie de l'Esprit : (55%) Démoralisation 2, Extinction 3, Protection 2, Réparation 4, Seconde Vue 3.

Compétences : Marchander 93%, Cérémonie 67%, Grimper 42%, Dissimuler 46%, Artisanat/Dessiner Carte 82%, Inventer 32%, Evaluer 84%, Connaissance de Glorantha 64%, Se Cacher 28%, Connaissance des Hommes 66%, Sauter 38%, Ecouter 43%, Eloquence 94%, Jouer aux Echecs 78%, Jouer au Billard 49%, Equitation 54%, Scruter 56%, Chercher 45%, Passe-Passe 28%, Déplacement Silencieux 34-24=10%, Invocation 43%, Nager 39%, Pister 24%, Connaissance du Monde 56%.

Langues : Langue Sombre 39%, Nouveau Pélorien 54/27%, Sarritarite 65/59%, Langue des Marchands 72%.

Objets Magiques: lourd médaillon en or représentant un dragon se mangeant la queue, avec deux matrices à cristaux contenant 5 points de magie placés dans ses yeux (valeur=110L). Bague en cuivre sertie d'argent possédant un cristal matrice à 5 points de magie.

Tête de bronze du bâton de combat incrustée d'un cristal magique spécial qui ajoute 3 points à la force des points de magie des sorts offensifs lancés par Gringle, dans le but de pénétrer la magie défensive de la cible et de triompher des points de magie de l'adversaire.

Trésor : Bien qu'il ait de nombreux objets de valeur dans sa boutique, Gringle n'a sur lui que 3 lunars en général.

Notes : Gringle porte deux dagues sur lui. Son arbalète, sa lance et son bouclier ne sont pas inclus dans son ENC, puisque Gringle abandonne l'arbalète après avoir tiré une fois et ne prend en main sa lance et son bouclier que s'il ne peut utiliser son bâton de combat et son épée large. Gringle a deux gardiens magiques, une salamandre et une gargouille, qui peuvent être commandés oralement ou par communication mentale.

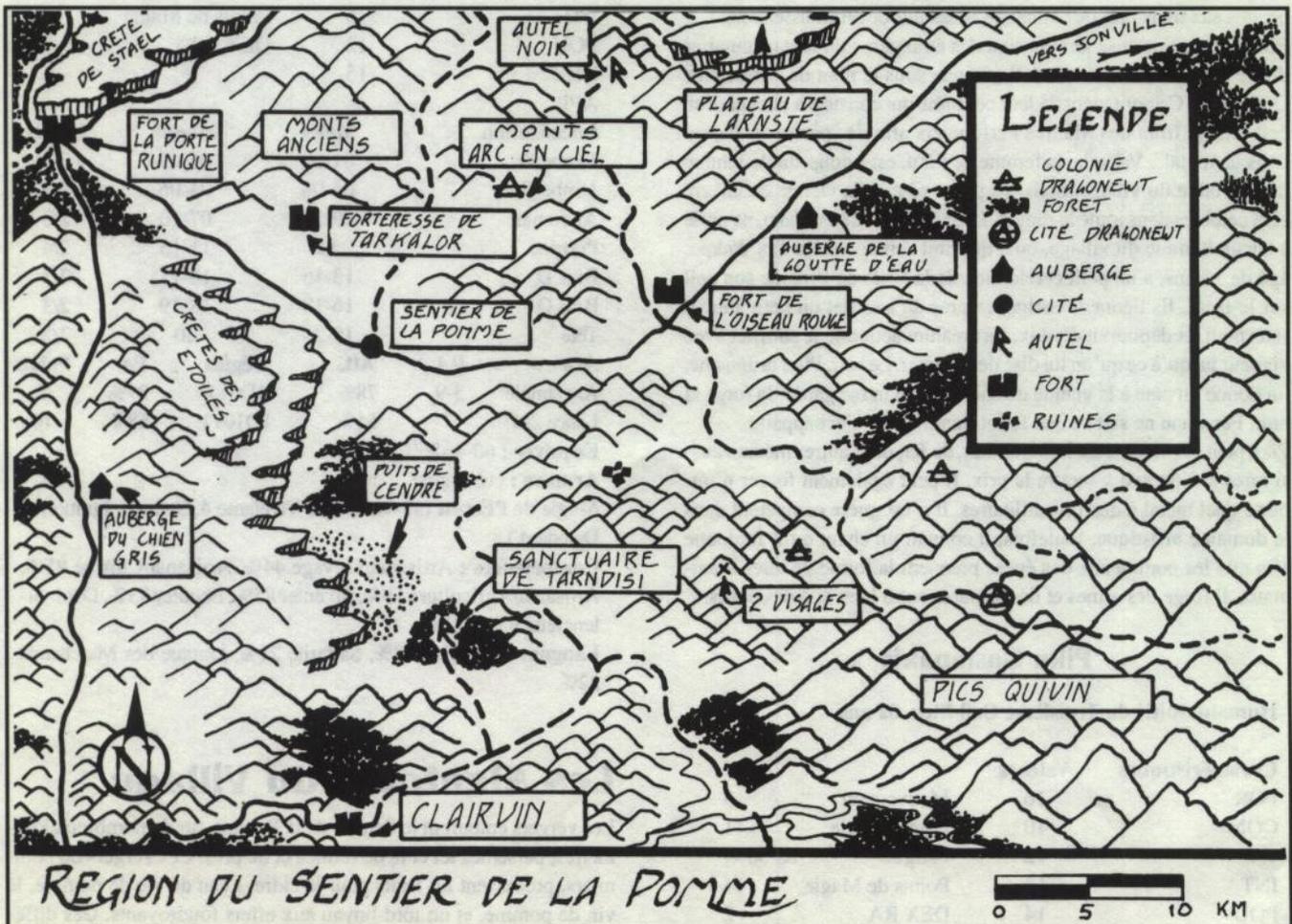
Quackjohn

Quackjohn est un canard sympathique adorant bavarder. Il aime à chanter surtout lorsqu'il a abusé de l'alcool ; c'est un très bon cuisinier et un compagnon jovial qui ne met jamais en doute les agissements de son maître. Quackjohn travaille pour Gringle depuis de nombreuses années. Ils étaient déjà ensemble à leur arrivée au village il y a 37 ans.

Quackjohn

Canard, Initié d'Orlanth, 45 ans

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	11	Mouvement			3
CON	15	Points de Vie			10
TAI	4	Points de			
INT	12	Fatigue		26-10=16	
POU	10	Points de			
DEX	15	Magie	10+Cristal 6=16		
APP	8	DEX RA			3
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03			4/4
Jambe G	05-08	04-06			4/4
Abdomen	9-11	07-10			9/4
Poitrine	12	11-15			9/5
Bras D	13-15	16-17			4/3
Bras G	16-18	18-19			4/3
Tête	19-20	20			9/4
Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Epée courte	8	67%	1D6+1	46%	10
Arbalète lourde	3	87%	2D6+2	33%	10
Ecu	8	13%	1D4	63%	8



Esquiver : 72-10= 62%

Armure : Haubert en cotte d'anneaux, en fer et heaume, renforcé de cuir ; protection en cuir rigide pour les membres.

Magie de l'Esprit : (50-10=40%) Vivelame 4, Disruption 1, Soins 3, Miroir 3, Daredard 1

Magie divine : (100-10=90%) utilisation unique : Eclair 6

Compétences: Canoter 66%, Cérémonie 34%, Artisanat/Cuisiner 93%, Artisanat/Dessiner Carte 88%, Inventer 46%, Connaissance des Canards 53%, Evaluer 53%, Connaissance de Glorantha 45%, Se Cacher 61%, Sauter 33-10=23%, Ecouter 56%, Jouer aux Echecs 56%, Jouer des Cuillères Musicales 78%, Jouer au Billard 85%, Scruter 45%, Chercher 67%, Manoeuvrer Voilier 37%, Chanter 13%, Passe-Passe 43%, Déplacement Silencieux 72-10=62%, Nager 94%, Pister 14%, Connaissance du Monde 73%

Langues : Sartarite 45%, Langue des Marchands 32%

Objets magiques : lourd médaillon en or, exactement le même que celui de Gringle sauf que celui-ci est plus petit, représentant un dragon dévorant sa queue, avec deux matrices à cristaux à 3 points de magie (valeur= 155 lunars)

Trésoir : ne porte pas d'argent sur lui sauf lorsqu'il fait une course pour Gringle.

Notes : les déductions de l'ENC n'incluent pas les deux arbalètes de Quackjohn (prêtes à tirer). Il abandonne chacune d'entre elles après avoir tiré.

La Forge et l'Armurerie

La double-porte de ce bâtiment à un seul niveau, donne sur la route. Il y a également une porte à l'arrière. Durant la journée, toutes les portes sont ouvertes afin de provoquer le courant d'air nécessaire à l'activation de la forge. Des lingots de cuivre, de bronze, d'étain et de plomb se trouvent dans un coin de la bâtisse ; de l'autre côté se trouvent du charbon et du charbon de bois. Des outils ainsi que le matériel de la forge sont pendus aux murs près de l'enclume et des fûts de refroidissement.

Piku Gastapakis et sa famille sont des étrangers ; ils sont originaires d'une tribu travaillant le métal, connue sous le nom de "Troisième Oeil Bleu". Ce nom vient de leur coutume qui consiste à tatouer d'un oeil bleu le front des Maîtres Ferronniers afin de "percevoir les secrets du métal". Valeeda, la femme de Piku, est à coup sûr, la femme la plus laide du village, mais ses petits pâtés à la viande de chèvre sont célèbres dans toute la région. Leur fille de 12 ans, Yaku, ne parle à aucun homme du village, quel que soit son âge. Leur fils Wakpo, âgé de 15 ans, a un petit cercle bleu de la taille de l'iris de son oeil sur le front. Ils tiennent enchaînés près du soufflet un petit animal sans nom, et dépourvu d'yeux. La créature actionne le soufflet avec vigueur jusqu'à ce qu'on lui dise de s'arrêter. Le soir, Piku la détache, lui donne un pâté à la viande de chèvre, et la laisse garder la forge la nuit. Personne ne sait ce que ferait l'animal s'il s'échappait...

Piku peut se procurer de l'aluminium, du fer, ou d'autres métaux aussi rares si l'on sait y mettre le prix. Il peut également forger n'importe quel métal à des fins utilitaires. Il n'est guère compétent dans le domaine artistique; toutefois, il connaît un chant qu'il fredonne afin que les pommeaux des épées prennent la forme de têtes d'animaux. Il forge des armes et des armures aussi bien que des outils.

Piku Gastapakis

Humain, Initié du Troisième Oeil Bleu, 32 ans.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	16	Mouvement	3
CON	10	Points de Vie	11
TAI	12	Fatigue	26-30=4
INT	13	Points de Magie	14
POU	14	DEX RA	2

Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	7/4		
Jambe G	05-08	04-06	7/4		
Abdomen	09-11	07-10	8/4		
Poitrine	12	11-15	8/5		
Bras D	13-15	16-17	6/3		
Bras G	16-18	18-10	6/3		
Tête	19-20	20	6/4		
Armes	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Marteau de guerre	6	83%	1D6+2+1D4	37%	8
Grand marteau	5	81%	2D6+2+1D4	89%	10
Fléchettes	2/7	40%	1D6+1D2	-	4
Targe	-	-	-	57%	12

Esquiver : 55-30=25%

Armure : Heaume à lamelles, membres recouverts de lamelles, plus du cuir souple sur les jambes. Plaques sur le torse.

Magie de l'Esprit (70-30=40%) : Laminer 4, Démoraliser 2, Soins 3, Ignition 1, Réparation 3

Compétences : Artisanat/Fabrication d'Armures 86%, Artisanat/Forgeron 98%, Artisanat/Fabriquer des Armes 80%, Scruter 83%

Langues : Fronélan 35%, Sartarite 27%, Langue des Marchands 30%.

Note : Porte 3 fléchettes sur lui.

Valeeda

Humaine, 30 ans.

Caractéristiques	Valeurs				
FOR	9	Mouvement	3		
CON	8	Points de Vie	8		
TAI	8	Fatigue	17-4=13		
INT	15	Points de Magie	12		
POU	12	DEX RA	3		
DEX	15				
APP	5				
Localisation	Mêlée	Missile	Points		
Jambe D	01-04	01-03	2/3		
Jambe G	05-08	04-06	2/3		
Abdomen	09-11	07-10	2/3		
Poitrine	12	11-15	2/4		
Bras D	13-15	16-17	2/3		
Bras G	16-18	18-19	2/3		
Tête	19-20	20	2/3		
Arme	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Arc simple	3-9	78%	1D6+1	27%	5
Lance 2M	7	51%	1D10+1	68%	10

Esquiver : 60-4=56%

Armure : cuir rigide

Magie de l'Esprit (60-4=56%) : Vivelame 4, Soins 6, Ignition 1, Daredard 1.

Compétences : Artisanat/Elevage 44%, Artisanat/Cuisine 85%, Artisanat/Agriculture 59%, Inventer 85%, Ecouter 83%, Dépl. Silencieux 45-4=41%.

Langues : Fronélan 48%, Sartarite 21%, Langue des Marchands 22%.

Les Alentours du Village

Les vergers entourent le Sentier de la Pomme sur de nombreux kilomètres, parsemés ici et là de fermes et de prés. Ces vergers de pommiers, produisent les fruits pour le cidre, l'eau de vie de pomme, le vin de pomme, et un tord-boyau aux effets foudroyants. Ces diffé-

rentes boissons sont très appréciées dans toute la région et elles sont exportées même dans d'autres pays.

Sous les pommiers, on peut souvent trouver des saisonniers et des fugitifs provenant de l'Empire Lunar, une nation puissante qui a envahi tout Sartar.

Un vieux trollinet dort souvent dans les vergers. Durant la journée, il ramasse les branches mortes, qu'il vend au Sentier de la Pomme. Il en retire juste assez d'argent pour se payer un repas à l'Auberge d'Etain. Le trollinet est vieux, à moitié aveugle d'un oeil, il lui manque plusieurs dents, et est servile à l'excès. Il se nomme Shuffle.





L'Initiation Tribale

Afin de mieux faire connaître le monde de Runequest aux joueurs, l'initiation tribale a pour but d'enseigner les bases d'un combat ainsi que l'utilisation des principales compétences. Si vous avez uniquement l'intention d'enseigner ces règles et non de débiter une campagne, il est préférable de demander à vos joueurs d'incarner des personnages originaires du Sentier de la Pomme.



Chaque membre des tribus de la région doit subir une initiation qui a pour but de le faire entrer dans l'âge adulte, avant d'affronter les dangers du monde. Avant cette cérémonie, les initiés sont considérés comme des enfants innocents, et ignorés par pratiquement tout le monde. Après leurs épreuves, ils deviennent adultes, sont responsables de leurs actes et livres, pour le meilleur et pour le pire, de forger leurs propres jugements. Mais des années auparavant, les différents postulants ont dû faire leurs preuves aux yeux de leurs aînés. Aucun d'eux n'a eu la possibilité de porter une arme. Ils ont dû apprendre différentes leçons, comprendre les principales lois tribales, s'entraîner au maniement des armes culturelles et étudier les différentes stratégies de leur peuple. Cet enseignement est à la charge de la famille du futur élu. Cette transition de deux ou trois ans, a pour but d'amener les initiés à dépasser le stade de l'enfance sans pour autant en faire des adultes. Diverses cérémonies vont les conduire à l'initiation finale qui, si elle est réussie, les fera entrer dans l'âge adulte. La vie est semée d'embûches et est parfois dangereuse. Les aînés jugent de la préparation à la vie, d'après les capacités guerrières des initiés et de leur volonté. Ils devront prouver leur maîtrise au combat, leur ténacité et leur ingéniosité lors de deux épreuves particulièrement difficiles.

Le Rituel

Le Rituel se déroule une fois par an, au printemps. A cette époque, les fermiers et les gardiens de troupeaux se rassemblent pour de nombreux rites saisonniers dans les villages comme le Sentier de la Pomme. Ainsi, dès l'été, de nouveaux guerriers et chasseurs pourront rejoindre leurs aînés afin de participer aux nombreux raids qui ont lieu en cette saison. Les futurs initiés, sont tout d'abord réunis autour du chaman du village, qui oint leur front de diverses runes. Cette cérémonie a pour but de symboliser leur appartenance à leur nouveau statut et à les préparer au rituel. Ensuite chacun d'eux participera aux différents rites et dévotions en l'honneur du Printemps, au même titre que les adultes et ceci, quel que soit le Dieu adoré par la tribu. Le Rituel peut alors avoir lieu.

Au Sentier de la Pomme, c'est Kareena qui tient le rôle du chaman. On réunit autour d'elle les élus de l'année. Cette épreuve est en fait une quête symbolisant la découverte de soi. Le but en est simple, découvrir un morceau de bois gravé d'une combinaison de rune correspondant à celle que le Chaman a tracé sur leur front. Leur adversaire sera la nature environnante. Les embûches qu'ils rencontreront en chemin seront fonction de la région dans laquelle ils vivent : rivière, chemin escarpé, ravin, etc. On définit auparavant le périmètre de leurs recherches. Ils devront à tout mo-

ment mettre en exergue leur perspicacité, leur volonté et leur ingéniosité afin de revenir au village avant la fin du jour.

Au Sentier de la Pomme, les futurs initiés devront tout d'abord traverser un terrain fortement accidenté où leurs chevilles seront mises à rude épreuve ; ensuite une rivière profonde et au fort débit, leur barrera la route. La rivière passée, de grands pâturages aux hautes herbes ralentiront leur déplacement. De cet endroit, ils pourront distinguer une forêt de sapins immenses. C'est là, dans cette forêt, que cette année, Kareena a dissimulé les différents morceaux de bois.

Note au MJ : Tous les morceaux de bois sont apparents, aucun n'a été caché sous une souche ou au fond d'un terrier. A vous de décider de la difficulté de l'épreuve. Par exemple, pour traverser indemne le terrain accidenté, il faut réussir un jet sous 3 fois la DEX, etc.

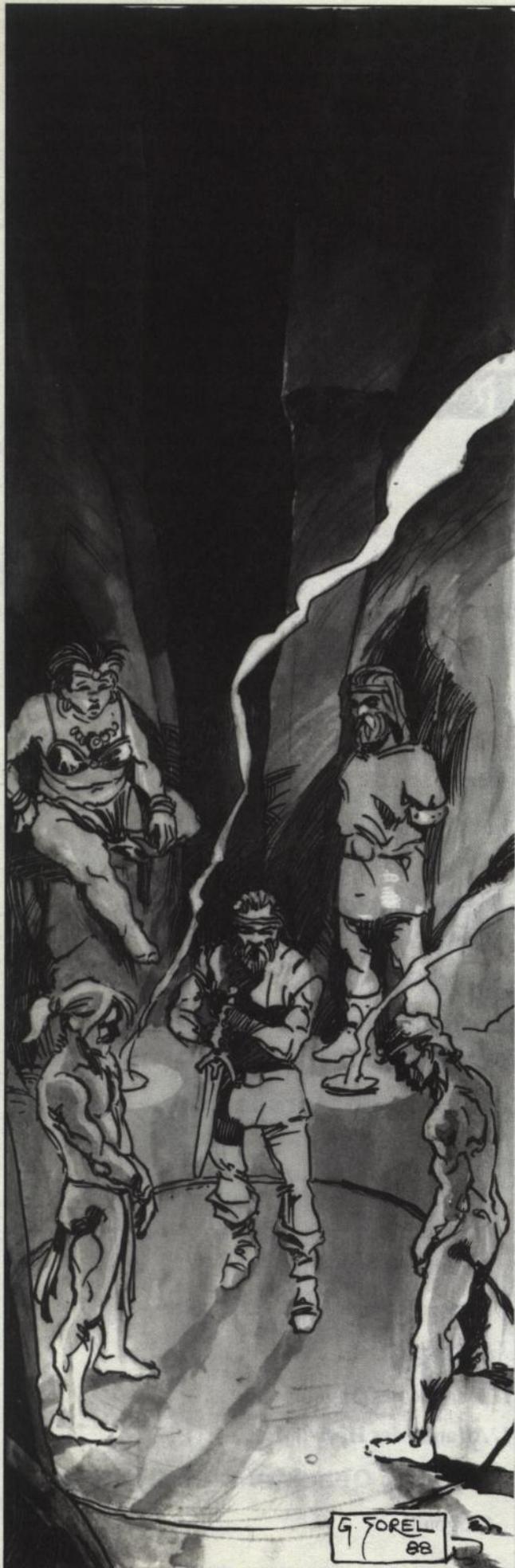
Une fois revenus au village, les futurs initiés pourront se reposer la nuit, afin d'être dispos pour la suite des épreuves, appelée communément le combat rituel. Dans cette lutte, les initiés apprennent à côtoyer l'anxiété, la peur, la douleur, la gêne, les éloges ; ils apprennent également à tirer les leçons de la défaite, à être humbles dans la victoire et à goûter au calme de la guérison.

Au Sentier de la Pomme, la communauté allume un feu de joie dans les pâturages communautaires. Le shérif, à l'aide d'une lance, trace sur le sol, un Cercle d'Orlanth assez large. Jarstan Bonnehache et Navarok le Manchot bénissent le sol à l'intérieur du cercle, et demandent à Humakt, Dieu de la Mort et de la Guerre, de veiller sur la cérémonie. Kareena la Guérisseuse, portant un collier de pierres scintillantes, s'assoit à l'extérieur du cercle, tandis que l'Idiotte chante une mélodie merveilleuse afin d'accompagner les soins que sa maîtresse administrera aux blessés.

Plusieurs élus sont testés en même temps, deux par deux et se faisant face. On permet aux plus vantards de combattre plusieurs adversaires à la fois, afin de tester leur courage aussi bien que leur bon sens. Quels que soient les arrangements, chaque initié devra démontrer son habileté et son intelligence concernant le maniement des armes, qu'il s'agisse de l'attaque ou de la parade, de l'utilisation du bouclier (s'il en possède un) ou de sa capacité d'esquiver et de se déplacer de manière efficace.

Les combattants doivent se battre, même blessés, jusqu'à ce que les adultes présents soient sûrs de l'habileté des combattants. Les blessures sont fréquentes, mais une mort permanente est impossible puisque Kareena est là pour ramener les âmes égarées à leurs corps respectifs.

Lorsque les combats débutent, le spectacle de ces novices fort maladroits, trébuchant et se frappant, provoque toujours l'hilarité générale parmi les



spectateurs faisant cercle. On porte des toasts aux jeunes novices, en buvant, tournée après tournée, la bonne bière de Bulster le Brasseur.

Alors que les jeunes guerriers s'entre-tuent, les soiffards font des paris idiots, tournant en ridicule les empotés se trouvant dans le cercle. Mais leur présence est primordiale ; ils empêchent les combattants de sortir précipitamment ou de quitter le cercle trop tôt.

Lorsque les adultes décident que les initiés ont commencé à comprendre ce que signifie la vie d'adulte, ils mettent fin aux combats, et soignent les blessés. Bulster sort son célèbre "hydromel de printemps", une boisson assez forte, pour boire à la santé des vainqueurs et des vaincus. On prononce les discours saluant la venue des combattants dans le monde adulte, et la tribu accueille ses nouveaux membres avec cordialité et bonne humeur.

Alors que la fête continue, on abreuve les nouveaux adultes de conseils afin qu'ils améliorent leurs techniques de combat ; on leur fait également d'étranges propositions visant à leur faire expérimenter davantage la vie d'adulte dans le Temple d'Uléria. Le lendemain, ils se réveilleront de ces expériences particulières aux allures de rêves, pour se lancer pleinement dans la vie adulte.

Un poème populaire, attribué au dieu Orlanth et connu de tous, nous apprend beaucoup sur les idéaux de ces gens:

*Respecte l'hospitalité.
N'accable pas tes hôtes.
En les maltraitant ou en répandant
le sang dans leur âtre.
Mange ton pain tranquillement,
et sois heureux
Qu'un étranger soit si généreux.*

*Vénère avec sagesse, mais ne sois l'esclave
d'aucun dieu,
Le Saint travaille pour adorer son dieu
Mais non pour lui-même ! Liens
immortels,
Ne deviens pas le guerrier libre.*

*Ne juge jamais trop vite,
Garde ton esprit clair envers les étrangers
Même le troll des cavernes le plus hideux
Peut apprendre à devenir un véritable ami !*

*Ne te gaspille pas en de nombreuses recherches
Un guerrier doué à l'épée et à la lance
Peut l'emporter sur 20 adversaires
Mal entraînés dans de nombreuses armes.*

*Méfie-toi des fantômes et esprits.
Les morts et les immortels nous méprisent
Ils sont morts, alors fuis-les
Laisse-les tranquilles et fuis-les
Si tu n'es pas saint, magique ou inspiré.*

*Souviens-toi de ta tribu et de ton clan
Là, personne n'est étranger
Personne n'est ton ennemi
Un homme errant ne trouve aucun réconfort
Sans un refuge parmi les siens.*

*Trouve une divinité pour venir à ton secours
Personne n'est à l'abri sans aide
Un homme sage s'il est ami du Pouvoir
N'a pas peur d'affronter même des fantômes.*

SOMMAIRE



La Boutique de Gringle . . . 21

Le Problème de Gringle 21

Négociier avec Gringle 22

La Boutique 22

1) La Cuisine 23

2) Le Garde-Manger 23

3) La Chapelle 23

4) Petit Couloir et Placards 23

5) Le Salon 25

6) La Chambre de Gringle 25

7) Long Couloir et Placards 25

8) La Salle de Négociation de Gringle 25

9) La Salle Publique 25

10) Le Moyen Couloir 25

11) Le Salon d'Essayage 25

12) La Chambre de Quackjohn 25

13) Grand Magasin et Placards 25

14) Petit Magasin et Placard 28

15) Couloir du 1er étage 28

16) Grande Salle de Stockage 28

17) Petite Salle de Stockage 28

18) Salle de Stockage Rudimentaire. 28

19) Le Grenier 28

Les Voleurs 28

Les Babouins 28

Kochaz 29

Barzeek 29

Bazoo 29

Dozak 29

Borban 30

Kolark 30

Beekor 30

Kareek 31

Les Tactiques de Combat des Babouins 31

La Bande de Hors-la-Loi 31

Xarban Fiolareen 31

Peloi 32

Noramii 32

Grosrire Gros Gourdin 32

Plume d'Épingle 33

L'Attaque 33

L'Attaque des Babouins 33

L'Attaque des Hors-la-Loi 34

Gringle et Quackjohn en Défense 34

Gargouille 35



La Boutique de Gringle

Le Prêtre Marchand a besoin de votre aide !

Sa boutique est sur le point d'être envahie par des ennemis non humains. Prétendant devoir faire ses dévotions à son dieu, il ne peut protéger son bien. Il vous promet une fortune en échange de votre aide. Mais ce soir, c'est la pleine lune...



Maître du Jeu : afin de débiter la partie dans les meilleures conditions, faites-en sorte que les aventuriers se retrouvent tous à l'Auberge d'Étain.

Si les aventuriers ne se connaissent pas tous, c'est un moyen facile de les réunir, surtout que c'est le seul endroit où ils peuvent passer la nuit. Si au contraire, ils forment déjà un groupe soudé, l'auberge peut être une étape commode et agréable pour chacun d'entre eux. Dans le cas, où vous ne disposez pas de temps pour un tirage de personnages, les statistiques des principaux habitants du Sentier de la Pomme vous permettront, si vous le désirez, de disposer de personnages déjà pré-tirés.

A l'Auberge d'Étain comme de coutume, quelques ouvriers agricoles font durer leur bière en discutant. Ici et là, un voyageur encore couvert de poussière est assis seul à une table. Un groupe bruyant plaisante dans un coin de la pièce. Ce sont les membres d'une caravane qui s'est peu à peu constituée afin de voyager plus en sécurité. Gringle l'usurier va de table en table où sont apparemment assis les meilleurs combattants (les aventuriers font, bien sûr, partie de cette catégorie). Gringle cherche qui, parmi eux, pourrait être intéressé et digne d'être engagé pour une nuit. Les gens du pays connaissent tous Gringle. Tout le monde pourra dire qu'il est un prêtre marchand du moins à ce qu'ils en savent... Pour le reste, les avis sont partagés. Les aventuriers pourront glaner quelques renseignements dans le village.

Note au MJ : Les aventuriers pourront obtenir les rumeurs exactes auprès des notables du village tels les maîtres d'armes, le shérif ou encore les maîtres d'équitation. Les fausses rumeurs sont colportées par les ouvriers agricoles, les saisonniers, jaloux de la réussite du marchand.

Après avoir décidé qui, parmi les gens de l'auberge, ferait l'affaire (en l'occurrence les joueurs...), Gringle les réunit tous à la même table et leur explique la situation.

Le Problème de Gringle

Maître du Jeu : Le dialogue qui suit est à quelques mots près, ce que Gringle confiera aux joueurs. Assurez-vous que ces derniers se rendent compte que vous leur donnez ici certains détails qui pourront leur être utiles au fil de l'intrigue.

"Il y a quelques jours de cela" commence Gringle, "j'ai acheté certains articles à un vagabond. Parmi cette quincaillerie, un seul attira mon attention. Il s'agissait d'un croc gigantesque. Mon expérience me permit de déduire que j'avais sûrement à faire à une relique. De plus, une certaine magie émanait de ce curieux objet. Bien que cette magie n'est point utile pour un humain, je fus vivement intéressé par son acquisition.

Table des Rumeurs

Vraies Rumeurs

Gringle disparaît à période régulière. Du fait de son rang il est tenu de sacrifier une part de son temps à son culte.
Gringle possède une fortune à l'abri dans sa boutique.
Grâce à ses grands pouvoirs Gringle a l'appui de certains esprits.
Gringle fait ses dévotions dans une chapelle construite sous sa boutique.
Gringle est un maître au bâton. Son bâton est une arme unique puissante et magique
Quackjohn est au service de Gringle depuis toujours c'est son seul confident.

Fausses Rumeurs

Gringle disparaît à période régulière les jours de pleine lune, on dit même qu'il serait un Lycanthrope.
Gringle possède une fortune acquise en traitant avec les Lunars.
La maison de Gringle est hantée
Gringle adore une déité maléfique : Garle ; il en existe, paraît-il, une effigie dans une chapelle construite sous son échoppe.
Gringle possède un bâton magique qui peut tuer quelqu'un sans qu'il le contrôle
Quackjohn est un ancien brigand que Gringle a pris à son service.

Note au MJ : la matrice contient un sort *Vivedent 4*, fort utile pour les créatures attaquant par morsure. Elle rajoute aussi 1D3 points de force et de dextérité à son possesseur. Quelque soit sa race, cette dent a appartenu à Borzak, l'un des plus grands héros babouins de Sartar

Le vagabond m'avoua qu'il l'avait volé à une bande de babouins au cours d'un combat et qu'il avait tué la plupart de ces êtres avant que la bataille ne soit terminée. Bien que j'exècre le vol du bien d'autrui, j'achetai les babioles et le croc à un prix, ma foi, fort intéressant".

"Hier, deux babouins pénétrèrent dans ma boutique hurlant et vociférant. Je pus saisir, après quelques minutes, malgré leurs borborygmes et leur voix stridente qu'ils voulaient récupérer leur "héritage". Il s'agissait bien sûr, du croc, et à la dague que possédait l'un d'eux, j'eus tôt fait de comprendre que le vagabond avait eu moins de chance la seconde fois où il eut à faire à des babouins.

Je leur ai offert tout naturellement de leur revendre l'article, mais ces grossiers personnages n'avaient sans doute pas idée de son prix. Je leur avais même consenti une légère remise pour les préjudices qu'ils avaient subis.

L'un d'entre eux bondit sur les barreaux qui protègent la fenêtre de la salle où je place mes transactions et tenta de me maîtriser avec un sort minable. Mon fidèle valet, Quackjohn, eut tôt fait d'embrocher le misérable avec un carreau d'arbalète avant même que cet être stupide eut le temps de lancer son sort. L'autre s'est enfui en jurant qu'il reviendrait avec son clan pour reprendre sa relique.

Des êtres aussi bornés tiennent toujours parole et c'est pourquoi, je désire vous engager pour défendre ma boutique".

Négociier avec Gringle

Invoquant l'aide de son dieu (un sort de divination), Gringle a appris que les babouins ont l'intention d'attaquer le soir même. C'est pourquoi il tient à ce que plusieurs aventuriers bien bâtis, montent la garde dans sa boutique. D'un ton plutôt dédaigneux, il expliquera qu'un homme de son pouvoir et de son importance a de nombreuses obligations rituelles qu'il ne peut négliger pour une petite échauffourée avec quelques babouins stupides. Il ne peut et ne veut en aucun cas remettre ses obligations pour défendre lui-même son bien. Si on lui demande d'autres renseignements, il consentira à leur dire que son dieu lui a permis de déterminer le nombre des opposants, entre 8 et 10, ce qui corrobore les dires du malheureux vagabond, qui vendit la relique à Gringle.

En échange de cette protection, Gringle offre de payer grassement les aventuriers : 100 lunars pour chaque combattant qui assurera la surveillance de la boutique du coucher au lever du soleil le lendemain, même si les babouins ne décident pas d'attaquer. De plus il ira jusqu'à payer 50 Lunars pour chaque babouin abattu dans le cas où les aventuriers se feraient un peu tirer l'oreille...

Lorsque l'affaire est conclue, Gringle donne le croc aux aventuriers, en leur recommandant de le cacher dans n'importe quelle pièce ou placard, qui ne sera pas fermé.

Si "l'héritage" comme les babouins l'appellent, est volé, aucun des aventuriers ne sera payé pour ses efforts.

Gringle leur donne également la permission de verrouiller toute porte qui ne le sera pas déjà.

Le marchand leur donne rendez-vous en fin d'après-midi à sa boutique. Là, il leur accordera l'accès à certains endroits, que peu de personnes dans le village, ont eu le loisir de voir. Gringle prévient ses gardiens qu'il ne faut en aucun cas quitter la boutique. De plus, ce soir est un soir de pleine lune, époque où surgissent les loups-garous...

Les aventuriers sont tout d'abord conduits à la chapelle sous le magasin.

Maître du Jeu : Gringle adore marchander. Si c'est également le cas des aventuriers, Gringle consentira à monter jusqu'à 100 Lunars pour chaque cadavre de babouin et 100 Lunars pour chaque salle laissée intacte par l'attaque. Il tient tout particulièrement à ce que la Salle Publique, la Salle de Négociation, et le Salon d'Essayage ne soient pas touchés. Ces trois pièces ne contiennent aucun objet de valeur mais sont celles où Gringle accueille ses clients. Bien entendu, les placards et les couloirs ne comptent pas en tant que pièces. Si l'un des aventuriers décède dans la nuit, ses compagnons pourront se partager la part du malheureux. Les aventuriers pourront également s'octroyer les objets qu'ils trouvent sur les cadavres de leurs adversaires. Gringle pourrait également accepter d'accorder ses soins à toute personne blessée dans la mesure de ses moyens. Kareena la gardienne du temple de toutes les divinités peut dispenser des soins plus puissants mais dans ce cas, les aventuriers devront payer. Enfin, Gringle pourrait également accepter de fournir autant d'alcool que les aventuriers pourront en boire le lendemain.

Si d'aventure, un aventurier réussit à soutirer tout ceci à Gringle, il aura alors trouvé sa vocation car cela ne sera pas chose facile !

Là, ils devront prêter serment. Dès que la chose est entendue, Gringle et Quackjohn peuvent à votre convenance, faire visiter le bâtiment ou encore se retirer dès l'instant dans la salle voûtée du sous-sol. A ce moment, Gringle intime l'ordre aux aventuriers de ne le déranger sous aucun prétexte. Si l'un d'entre eux transgresse ces dires, Gringle mettra fin aux accords qu'il a passés avec eux, voire le punira de mort.

La Boutique

Maître du Jeu : Effectuez une photocopie de la boutique à partir de l'original situé sur une double page dans ce livre. Remettez la vos joueurs.

Sur ce plan, seuls les points évident ont été notés (par exemple, aucune porte ou pièce secrète n'y sont figurées). Les joueurs devront indiquer sur la carte où ils ont caché le croc, la localisation de leurs pièges et toutes les portes fermées. Avant que la partie ne commence, mettez la photocopie sur la table. Le plan a été conçu de façon à ce que vous puissiez placer vos figurines directement dessus. Elles atteindront à peu près deux fois la taille réelle. Quittez la pièce pendant que les joueurs décident comment ils vont défendre la boutique, où ils vont cacher le croc, et où ils vont poser leurs pièges éventuels. (Utilisez les compétences Inventez et Dissimuler si les personnages possèdent l'équipement approprié).

A moins qu'il ne le soit précisé autrement, toutes les pièces font quatre mètres de haut. Le plancher, les murs et les plafonds sont en bois. Des lanternes indiquées sur les plans par de petits cercles, éclairent normalement l'intérieur des pièces. Il est à rappeler qu'il n'y a qu'une seule fenêtre et qu'elle se trouve au premier étage.

Du fait de sa nature très secrète, Gringle a installé des portes qu'il a verrouillées magiquement aux entrées de certaines pièces. Toutes ces portes sont hermétiquement fermées pour toute autre personne, que Gringle et son valet.

Gringle confiera aux aventuriers un trousseau de clés correspondant aux portes restantes.

MJ : il faut 1D4 rounds de mêlée afin de trouver la clé qui correspond à la bonne porte.

La boutique possède une cave voûtée, mais ce sous-sol ne fait en aucun cas la longueur du bâtiment. Les fondations, en pierre, sont exceptionnellement solides, épaisses et continues. Seules quelques bouches d'aération (de TAI 1) brisent ce bloc à certains endroits. Le toit, en pente douce, est recouvert de tuiles.

Note au MJ : pour de plus amples renseignements concernant les sorts Verrou et Passage, se reporter aux Dieux de Glorantha. Les portes ont toutes une force de 18. Deux personnes auraient assez de place si elles tentaient de les défoncer.

1) La Cuisine

Cette pièce contient une table et quatre chaises. Sur le mur ouest, se trouvent des étagères où sont posés des pots et des plats. Une cheminée occupe le mur est. Cette cheminée partage son âtre avec celle du salon. Elles ont toutes deux le même conduit aboutissant sur le toit en une seule cheminée. Dans l'âtre se prélassent une salamandre, longue de 3 mètres, qui est sous le contrôle total de Gringle. Une porte verrouillée donne accès directement à l'extérieur.

2) Le Garde-Manger

Cette pièce, aux murs couverts d'étagères, renferme la nourriture et plusieurs batteries de cuisine. Au centre de la pièce, se trouvent deux tonneaux. L'un, contient des cornichons à l'aneth, assaisonnés de beaucoup d'ail. L'autre, presque plein, contient des harengs aux cornichons. D'autres tonneaux se trouvent dans la pièce. Tous sont remplis de la meilleure bière de Bulster. Dans un coin, une botte de paille protège des douzaines de bulbes étranges de la taille d'un poing.

MJ: un jet réussi en Connaissance des Plantes révélera qu'il s'agit de bulbes de nénuphars, le met favori de Quackjohn, importé à grands frais.

3) La Chapelle

C'est ici que Gringle fait jurer aux aventuriers qu'ils ne déroberont rien de sa boutique, tant qu'ils seront à son service.

Le marchand sait très bien qu'il ne peut les faire prêter serment durant toute leur vie. Si l'un d'eux se parjure, une Furie, esprit de représailles du culte d'Issaries, l'attaquera en s'alliant avec l'un de ses ennemis, lors d'un moment critique de son futur.

La chapelle renferme deux statues et un coffre bardé de fer et de cuivre. La grande statue située à l'endroit A représente Issaries, Dieu du Commerce. Elle a l'aspect d'un beau jeune homme, avec plusieurs sacs attachés à la ceinture, tenant une balance de la main gauche et faisant un signe de paix de la main droite. Le jeune homme porte une robe et un fin bandeau d'or autour de la tête.

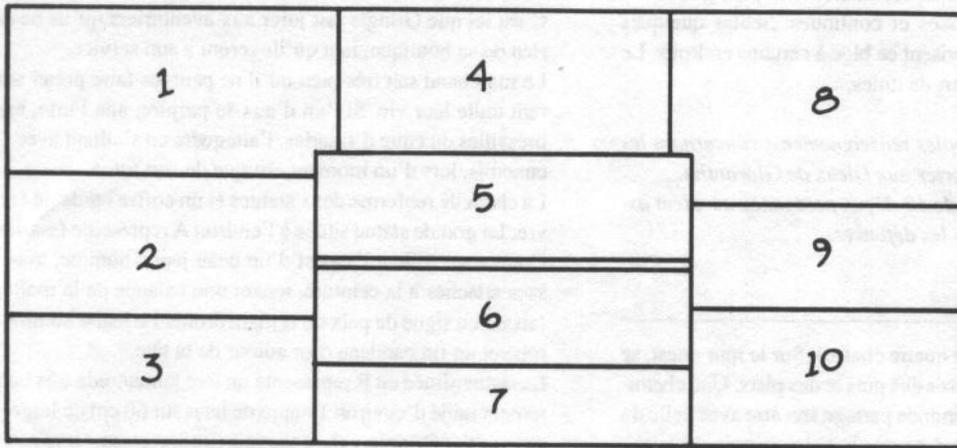
La statue située en B représente un être humanoïde très laid, grossièrement taillé d'environ 1 mètre de haut sur 60 cm de large. C'est une gargouille. Gringle y tient tout particulièrement.

Le coffre n'a aucune serrure, et il ne contient rien. Cette simple boîte sert en fait de porte, lors des sacrifices physiques à Issaries. Toute chose ou créature placée à l'intérieur disparaît à jamais. Si une personne pour une raison quelconque place une arme ou une partie de son bras à l'intérieur puis veut la retirer, la portion se trouvant à l'intérieur du coffre ne réapparaîtra pas. Le malheureux ne subira aucun dommage, mais sa main, voire pire encore, aura disparu. Gringle avertira les aventuriers qu'ils ne doivent en aucun cas toucher au coffre ou aux statues. Un escalier partant de la pièce conduit au premier étage.

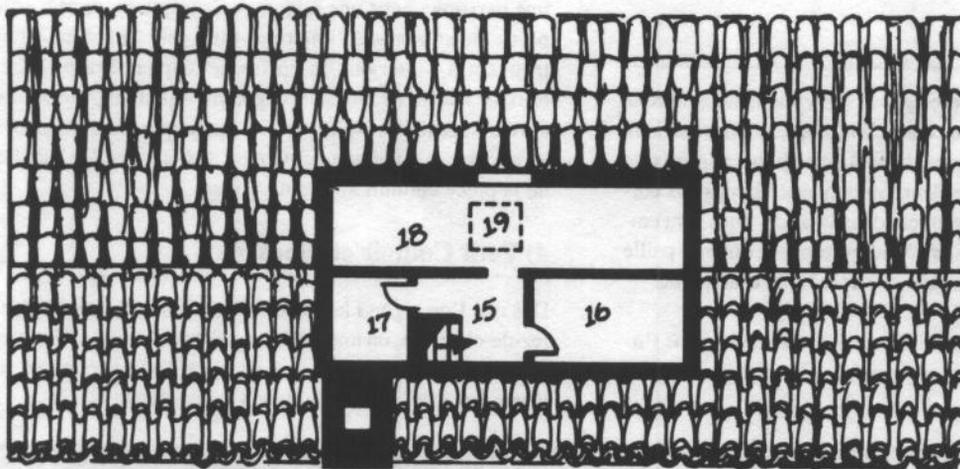
4) Petit Couloir et Placards

Dès que l'on a gravi la volée de marches qui sépare la Chapelle du rez-de-chaussée, on tombe sur un petit couloir vide. Une armoire non verrouillée se trouve sous les escaliers (4A) et contient les chauds vêtements d'hiver de Gringle et Quackjohn.

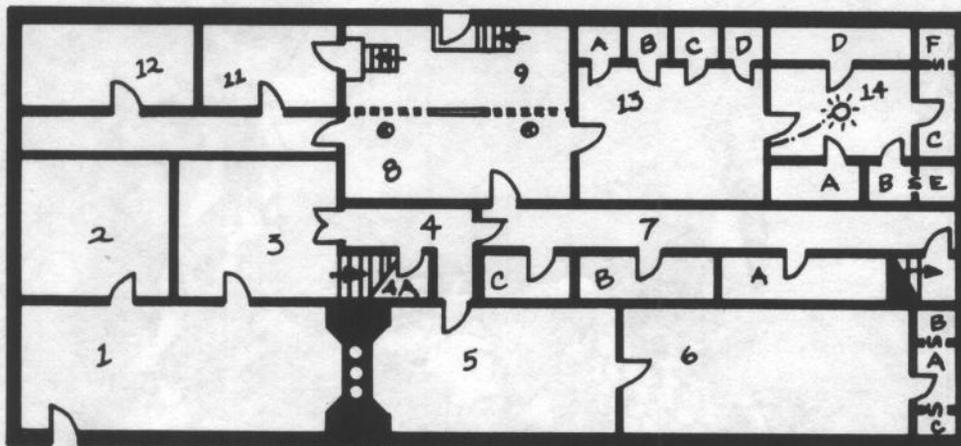




LOCALISATION DE LA TROUÉE
PRATIQUEE PAR LES BABOUINS



1^{er} ETAGE ET TOIT



REZ DE CHAUSSEE



LA BOUTIQUE DE GRINGLE

	LEGENDE	
PORTE		PASSAGE SECRET
		LUMIERE
ARBALETE		METRES
TRAPPE	TUILE	
		0 5 10

5) Le Salon

La cheminée de la cuisine, comme nous l'avons vu plus haut, communique avec celle du salon. La salamandre logeant dans l'âtre sort par l'une ou l'autre ouverture suivant les ordres de Gringle.

Le sol est recouvert d'un tapis somptueux. Au milieu de la pièce, on peut voir un bureau ainsi que plusieurs chaises. Contre les murs, de nombreuses étagères croulent sous le poids de parchemins et de dossiers d'affaires. A plusieurs endroits, de belles lanternes illuminent la pièce. Cette pièce est le bureau de Gringle. C'est là qu'il se détend les soirs, en jouant aux dés ou aux échecs avec Quackjohn.

6) La Chambre de Gringle

Cette pièce est magiquement verrouillée. Elle est meublée avec beaucoup plus de goût et de façon plus somptueuse que le salon.

Des tapisseries sont tendues aux murs afin de rendre la pièce plus chaude en hiver. Un grand lit à baldaquin trône au milieu de la pièce qui contient en outre, un petit bureau et une chaise. Un grand placard à l'est de la pièce contient les vêtements de Gringle (A).

Dans ce placard, deux caches sont dissimulées adroitement sur les côtés : la première (B) renferme une arbalète prête à tirer. Dès le panneau ouvert, le mécanisme se déclenche et un lourd carreau est décoché sur le malheureux curieux (2D6+2 de dégâts). Des yeux profanes ont peu de chance de découvrir cette cache, mais un professionnel aura tôt fait de trouver le mécanisme d'ouverture. De plus Gringle a délibérément laissé des indices démontrant son existence, ceci afin d'y diriger un éventuel voleur.

La seconde (C) plus finement dissimulée, renferme les doubles des dossiers d'inventaires de Gringle, ainsi que plusieurs lettres de créances.

Note au MJ: chaque personne tentant de découvrir une cache secrète devra réussir un jet de Chercher modifié par un malus de 40% pour la cache B et 80% pour la cache C.

7) Long Couloir et Placards

Ce couloir vide s'arrête aux marches menant au sous-sol de Gringle. Trois placards y sont disposés tout le long.

Placard (A) : contient des objets usuels comme des mammites, des casseroles, des bouillottes, des lampes, des "queues de rat", sorte de mèches pour confectionner des bougies, des éteignoirs et des blocs de cire.

Placard (B) : contient une armure dont la plupart des pièces sont en bronze, incrustées par endroits d'or et d'argent. Gringle interdit formellement que l'on utilise cette armure, même s'il ne se donne pas la peine de verrouiller la porte du placard.

Placard (C) : contient un grand nombre de statuettes de toutes les tailles et de toutes les formes. Les aventuriers peuvent reconnaître certaines d'entre elles. La plupart sont de la taille d'une main, faites de bois, de métal, ou de céramique, incrustées de pierres précieuses ou simplement faites de poils et de cheveux tissés. Il s'agit de représentations de diverses déités sarrarites ou étrangères...

8) La Salle de Négociation de Gringle

Le mur nord est fait de gros madriers en chêne massif (FOR 30) chacun séparés par un espace d'environ 10 cm. Placées juste derrière, deux perches à arbalètes montées sur des supports à pivot permettent de tirer leurs carreaux à travers les interstices. On les localise sur le plan à l'aide d'un X. La portion du centre est pleine. Une ouverture y a été pratiquée dominant de trois mètres la salle publique et est obstruée par un lourd volet coulissant. Ce dernier peut être fermé presque instantanément.

Gringle précise aux aventuriers qu'ils peuvent se servir des arbalètes. Deux carquois contenant chacun dix carreaux sont accrochés à chaque support. Cependant, chaque arbalète étant fixée, elles ne peuvent

être ôtées de leurs supports. De plus leur poids en ferait des armes inutilisables lors d'un combat.

Notes au MJ: Les dégâts occasionnés par ces arbalètes si particulières correspondent à 3D6.

9) La Salle Publique

Cinq marches partant de l'entrée principale de la boutique donnent accès à une pièce dont le sol a été creusé, ce qui explique cette dénivellation, le plafond étant à 5 mètres de haut.

Les clients qui désirent négocier avec Gringle, devront tendre le bras assez haut et placer l'objet de leur transaction sur le rebord de la fenêtre de la salle de négociation. C'est seulement à ce moment que Gringle consentira à examiner l'article. Si la personne est trop petite (d'une taille inférieure ou égale à 9) pour atteindre le rebord, Gringle descendra un panier au moyen d'une corde et d'une poulie.

10) Le Moyen Couloir

Tout comme les deux autres, ce couloir est vide.

11) Le Salon d'Essayage

Lorsqu'un acheteur éventuel entre dans la boutique, Gringle écoute ce qu'il désire. Puis avec Quackjohn, il va chercher les articles qui pourraient convenir à l'acheteur et les place dans le salon d'essayage. Gringle déverrouille ensuite la porte et le client peut entrer et choisir l'article qu'il veut acheter. En toute occasion au moins une des portes donnant accès à cette pièce est fermée à clé. Ce soir, les deux le sont.

Il n'y a rien dans cette pièce qui soit de grande valeur. On ne peut y voir qu'une chaise et plusieurs présentoirs.

12) La Chambre de Quackjohn

La chambre du Canard est meublée avec goût quoique moins élaborée que celle de Gringle. Il n'y a aucun placard. On y trouve un lit, une commode contenant les vêtements de Quackjohn, une petite table et un coffre de toute beauté, le tout adapté à la morphologie du propriétaire des lieux. Un recueil de poèmes et de chants se trouve sous le haubert. C'est le trésor personnel de Quackjohn, lui qui a toujours rêvé de devenir un troubadour. C'est d'ailleurs un grand ami de Pramble qu'il admire beaucoup. Hélas, sa voix est effroyable et tout le monde essaie de le faire taire lorsqu'il se met à chanter.

Il n'y a pas d'argent dans cette pièce. Gringle garde les économies de Quackjohn dans sa réserve.

13) Grand Magasin et Placards

La pièce est richement décorée. On peut voir plusieurs tapisseries couvrant le mur sud. Les autres sont couverts de peintures. Tous ces ornements sont à vendre et sont étiquetés suivant un code d'inventaire.

Il y a quatre placards dans cette salle, disposés comme indiqué sur le plan :

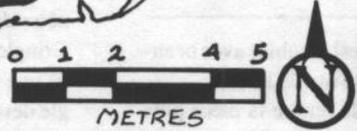
- **Placard (a) :** renferme 15 tiroirs. Ces derniers sont remplis d'herbes, de poudres, ainsi que d'autres composants alchimiques.

- **Placard (b) :** renferme 10 tiroirs contenant divers amulettes, grigri, ainsi que de petits sacs de composants servant à certaines magies rudimentaires. Les deux derniers tiroirs du bas, plus volumineux renferment des brassards de fils d'or, une petite couronne ainsi que d'autres grosses pièces d'orfèvrerie.

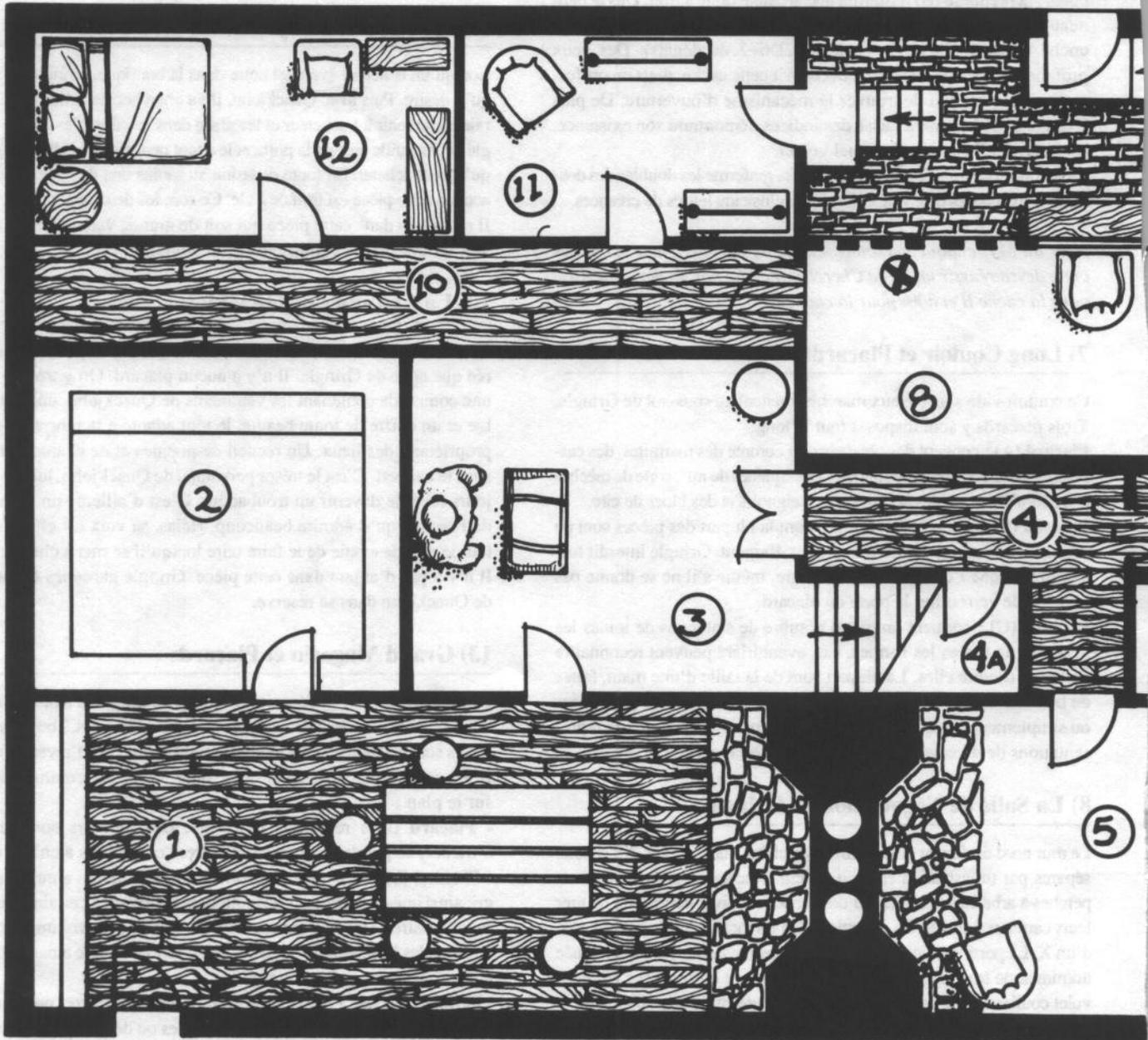
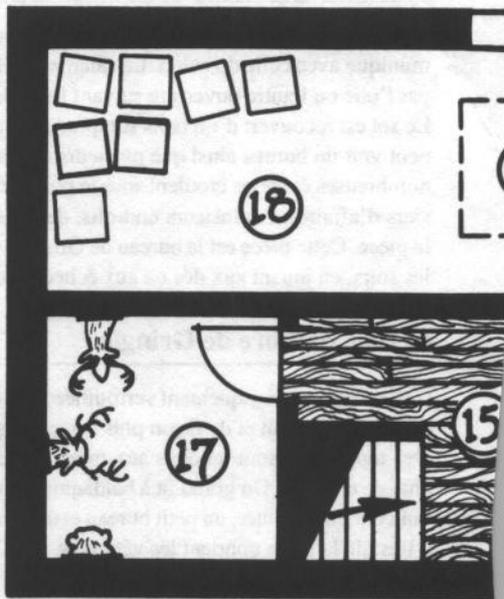
- **Placard (c) :** renferme 22 tiroirs tous remplis de pierres précieuses et de petits bijoux, tels des colliers, des bagues ou des boucles d'oreilles

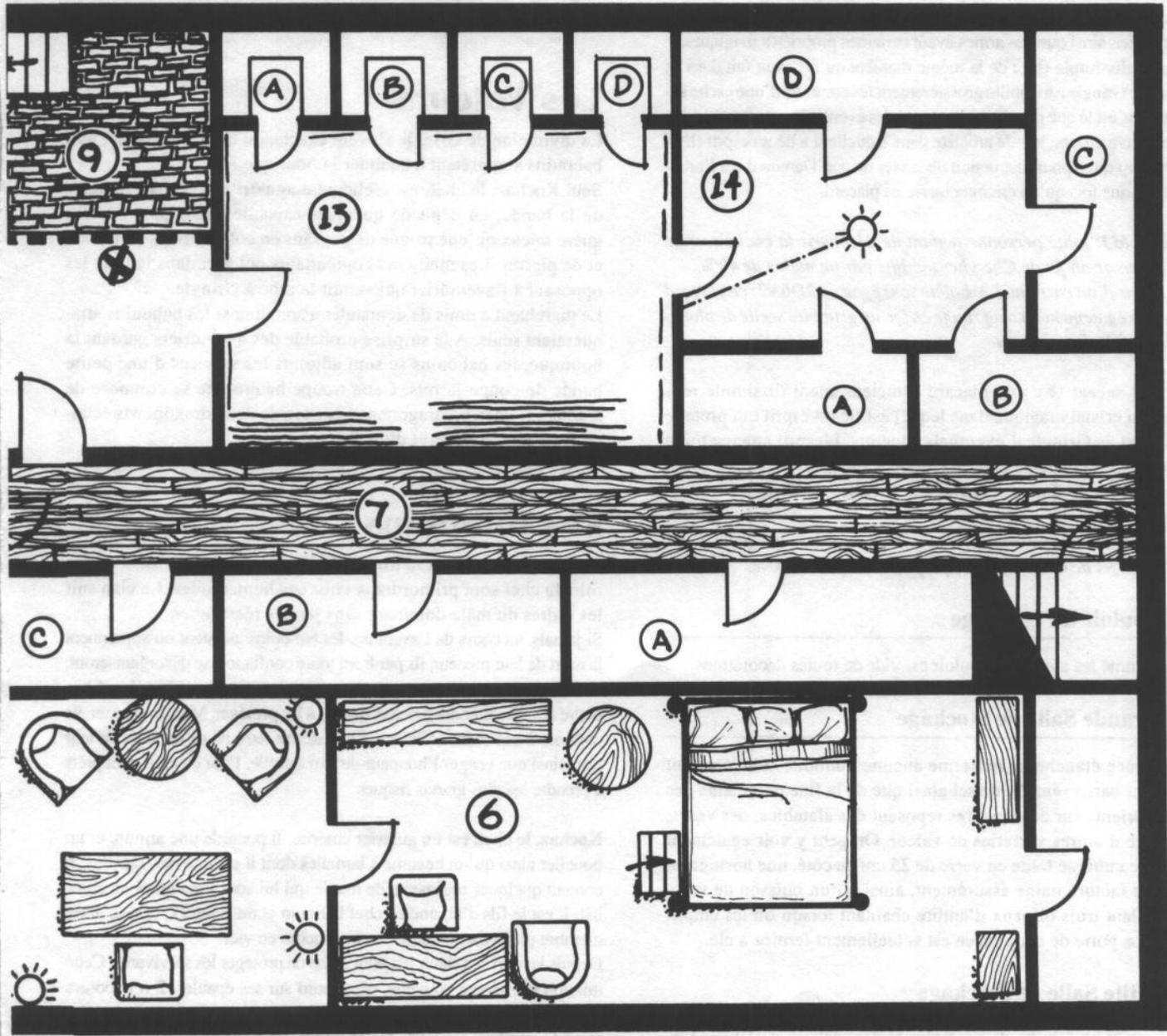
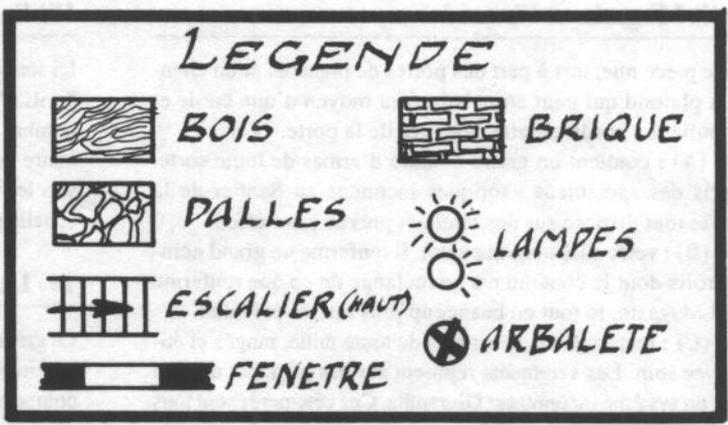
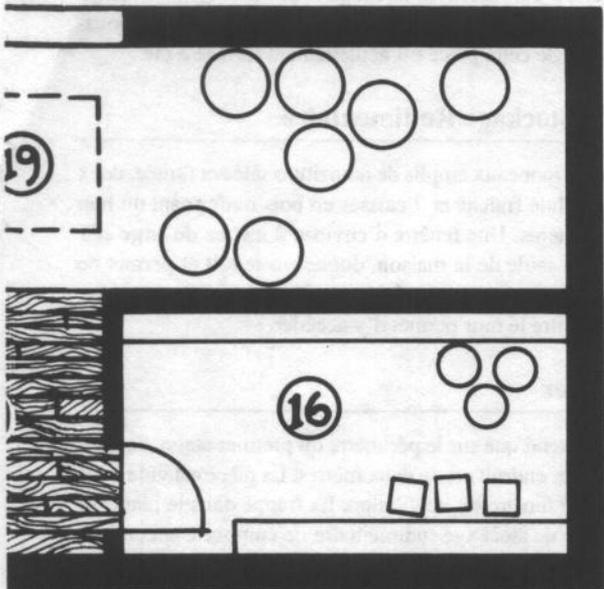
- **Placard (d) :** ce placard contient un certain nombre d'étagères. Sur les trois du dessus, se trouvent des rouleaux de parchemin, de papy-

LA BOUTIQUE DE GRINGLE



LE SENTIER DE LA POMME





rus et de papier. Sur les quatre suivantes, on trouve le même genre d'articles, mais tous sont écrits. Les deux dernières étagères sont couvertes de livres dont certains traitent de différents cultes. Tous les écrits se trouvant dans ce placard ont une valeur sur Glorantha.

14) Petit Magasin et Placard

C'est une pièce nue, mis à part des portes de placards et un chandelier au plafond qui peut être abaissé au moyen d'une corde et d'une poulie. La corde est attachée près de la porte.

Placard (A) : contient un grand nombre d'armes de toute sorte, y compris des spécimens exotiques inconnus au Sentier de la Pomme, le tout disposé sur des râteliers prévus à cet effet.

Placard (B) : verrouillé magiquement. Il renferme un grand nombre de tiroirs dont le contenu est un mélange de ce que renferme le Grand Magasin, le tout en beaucoup plus rare et précieux.

Placard (C) : renferme des vêtements de toute taille, rangés et étiquetés avec soin. Les vêtements reposent sur des planches de bois cintrées : un système inconnu sur Glorantha. Ces vêtements sont tous de grande valeur. Ils sont en soie, en lin et de fourrure, brochés de diamants, de fils d'or ou d'argent, et autres matériaux précieux.

Placard (D) : verrouillé magiquement. Il est rempli d'objets fabuleux tels que des armes et des outils en fer, des armures en bronze et également en fer, ainsi que des armes ayant certaines propriétés magiques.

Placard dissimulé (E) : de la même manière qu'il l'avait fait dans sa chambre, Gringle a maquillé grossièrement les contours d'une cache secrète qui n'est là que pour tenter l'avidité des éventuels voleurs. Derrière ne se trouve qu'une lourde arbalète dans laquelle il a lié un esprit (INT 10,POU 8) qui a pour instruction de lancer un sort Daredard sur l'arbalète à chaque fois qu'un étranger ouvre ce placard.

Note au MJ: toute personne tentant de découvrir la cache secrète devra réussir un jet de Chercher modifié par un malus de 40%.

Les dégâts d'un carreau d'Arbalète sont égaux à 2D6+2; ce placard renferme également un oeuf rouge en fer, un grimoire scellé de plomb et un oeuf de demi-oiseau.

Placard secret (F) : ce placard astucieusement dissimulé renferme un cristal magique dans lequel est lié un esprit qui protège la maison de Gringle d'éventuels ennemis. L'esprit attaque toute personne ouvrant le placard. Il s'appelle Quatre Vingt Yeux et ses caractéristiques sont répertoriées avec celles de Gringle.

Note au MJ: toute personne tentant de découvrir cette cache devra réussir un jet de Chercher modifié par un malus de 80%.

15) Couloir du 1er étage

Tout comme les autres, ce couloir est vide de toutes décorations.

16) Grande Salle de Stockage

Cette pièce étanche ne renferme aucune humidité. Elle contient plusieurs barils remplis de sel ainsi que de la fine porcelaine des Iles d'Orient. Sur des étagères reposent des alambics, des vases, ainsi que d'autres verreries de valeur. On peut y voir également une cage cubique toute en verre de 25 cm de côté, une horloge en verre de facture naine assurément, ainsi qu'un buisson de verre dissimulant trois oiseaux d'ambre chantant lorsqu'on les emplit d'eau. La porte de cette pièce est actuellement fermée à clé.

17) Petite Salle de Stockage

Cette pièce est remplie de trophées, de décorations, de ruban et de parties d'uniformes de toute région. Une douzaine de têtes empaill-

lées de cerf, d'original et autres sont accrochées au mur. L'une d'entre elles, une tête d'ours est rayée de rouge et de blanc et ne comporte pas d'yeux. Tous les objets se trouvant dans la pièce sont très poussieux. La porte de cette pièce est actuellement fermée à clé.

18) Salle de Stockage Rudimentaire.

Ici sont alignés 5 tonneaux emplis de nourriture salée et fumée, deux barils d'eau de pluie fraîche et 7 caisses en bois renfermant un bon nombre de vêtements. Une fenêtre d'environ 2 mètres de large et 1 mètre de haut, la seule de la maison, donne sur le toit et permet de voir les vergers se trouvant au nord. Une trappe mène au grenier; une échelle posée contre le mur permet d'y accéder.

19) Le Grenier

Le grenier ne s'étend que sur le périmètre du premier étage. Sa hauteur maximum par endroit est de deux mètres. La pièce est vide et ne comporte aucune fenêtre ou ventilation. La trappe dans le plancher menant à la salle de stockage rudimentaire ne comporte aucun battant. Elle doit être ôtée puis remise à sa place quand on veut accéder au grenier. La trappe étant étroite (moins d'un mètre carré), seule une personne peut y passer à la fois.

Les Voleurs

La divination de Gringle s'avère exacte, du moins en partie: huit babouins s'apprentent à attaquer la boutique.

Seul Kochaz, le chef, est réellement aguerri au combat. Le reste de la bande, en dépit de quelques capacités magiques ne vaut guère mieux qu'une troupe de paysans en colère armés de bâtons et de pierres. Les meilleurs combattants ont péri dans la lutte les opposant à l'aventurier qui vendit le croc à Gringle.

Le marchand a omis de demander à son dieu si les babouins attaqueraient seuls. A la surprise probable des aventuriers gardant la boutique, les babouins se sont adjoints les services d'une petite bande de coupe-jarrets. Cette troupe hétéroclite se compose de Xarban, le chef, un dragonewt guerrier, de deux dragonewts éclaireurs, d'un Centaure et d'un Canard.

Les Babouins

Ce paragraphe décrit la troupe des babouins. L'importance et le rôle du chef sont primordiaux chez ces humanoïdes. Le clan suit les ordres du mâle dominant sans jamais récriminer.

Si jamais, au cours de l'aventure, les babouins assistent ou apprennent la mort de leur meneur, ils perdront toute confiance, se désorganiseront, chercheront à s'enfuir ou se rendront. Ils mettront autant de volonté à se battre afin de défendre Kochaz que lui à les protéger. Mais avant tout, ils obéiront à ses ordres. Chacun d'eux désire retrouver l'héritage de leur clan ainsi que venger l'honneur de leur famille. Pour cela, ils sont prêts à prendre les plus grands risques.

Kochaz, le chef, est un guerrier émérite. Il possède une armure et un bouclier ainsi qu'un heaume à lamelles dont il est très fier. De plus, il connaît quelques rudiments de magie qui lui sont forts utiles en combat. Il est le fils d'un ancien chef babouin et de Barzeek, le seul autre membre pleinement adulte du clan encore en vie.

Depuis la mort des siens, il a pour tâche de protéger les survivants. Cette mission totalement nouvelle, pèse lourd sur ses épaules. Il n'exposera pas inutilement sa famille et sacrifiera le croc si c'est pour sauver les siens. Cependant, son désir de vengeance est grand de même que son attrait pour le pouvoir de la relique.

Kochaz

Guerrier/Chef des babouins.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	13	Mouvement 5
CON	10	Points de Vie 10
TAI	9	Points de
INT	14	Fatigue 23-7=16
POU	14	Points de Magie 14
DEX	20	DEX RA 1

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	4/4
Patte G	05-08	04-06	4/4
Abdomen	09-11	07-10	4/4
Poitrine	12	11-15	4/5
Bras D	13-15	16-17	3/3
Bras G	16-18	18-19	3/3
Tête	19-20	20	7/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance 2M	5	58%	1D10+1	40%	10
Dague	7	59%	1D4+2	36%	6
Morsure	7	53%	1D8	-	-
Fronde	1/5/9	51%	1D8	-	-

Esquiver : 59-7=52%

Magie de l'Esprit : (70-7=63%) Vivelame 2, Contre Magie 2, Disruption (1), Soins 1, Miroir 2.

Compétences : Grimper 84%, Inventer 47%, Scruter 66%, Chercher 57%, Déplacement Silencieux 58-7=51%.

Notes : 1 point de fourrure plus une armure en cuir bouilli avec des manchettes en cuir et un heaume à couleur vive à lamelles valant 300 lunars. Sa canine droite est incrustée de cuivre et d'argent et vaut 143 lunars.

Barzeek, la mère de Kochaz, est la première femelle de la famille et la plus âgée. Elle est très intelligente et sait se faire obéir. En l'absence de Kochaz, elle commande le clan d'une poigne de fer. Personne ne met en doute ses capacités qui, du reste, peuvent s'avérer fort utiles. Barzeek, du fait de son âge, répugne à se trouver en plein cœur d'une bataille. Si une lutte s'engage, elle s'arrangera pour se placer en dernière ligne à moins que les choses tournent mal.

Barzeek

Mère des Babouins

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	11	Mouvement 5
CON	16	Points de Vie 12
TAI	8	Points de
INT	10	Fatigue 27-4=23
POU	14	Points de Magie 14
DEX	16	DEX RA 2

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	3/4
Patte G	05-08	04-06	3/4
Abdomen	09-11	07-10	4/4
Poitrine	12	11-15	4/5
Bras D	13-15	16-17	3/3
Bras G	16-18	18-19	3/3
Tête	19-20	20	4/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	8	64%	1D6	-	-
Griffes	8	67%	1D8	-	-
Fronde	2/7	43%	1D8	-	-

Esquiver : 49-4=45%

Magie de l'Esprit : (70-4=66%) Contre Magie 3, Démoralisation 2, Disruption 1, Soins 4

Compétences : Grimper 63%, Inventer 23%, Sauter 55%, Chercher 53%, Déplacement Silencieux 58-4=54%

Notes : 1 point de fourrure plus une armure en cuir rigide renforcée sur le torse et la tête.

Bazoo est une jeune femelle. Elle est aussi la meilleure guerrière du clan. Seul Kochaz est capable de la vaincre.

Elle connaît des rudiments de magie qu'elle utilise en combat.

Bazoo

Babouin femelle, le deuxième meilleur guerrier.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	12	Mouvement 5
CON	11	Points de Vie 11
TAI	10	Points de
INT	16	Fatigue 22-6=16
POU	12	Points de Magie 12
DEX	20	DEX RA 1

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	3/4
Patte G	05-08	04-06	3/4
Abdomen	09-11	07-10	4/4
Poitrine	12	11-15	4/5
Bras D	13-15	16-17	3/3
Bras G	16-18	18-19	3/3
Tête	19-20	20	5/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance 2M	4	56%	1D10+1	43%	10
Griffes	6	44%	1D6	-	-
Morsure	6	65%	1D8	-	-
Fronde	1/5/9	46%	1D8	-	-

Esquiver : 43-6=37%

Magie de l'Esprit : (60-6=54%) Disruption 1, Soins 2, Protection 4.

Compétences : Grimper 36%, Déplacement Silencieux 37-6=31%.

Notes : 1 point de fourrure plus cuir bouilli sur les membres, et le torse, un heaume en cuir bouilli renforcé.

Dozak, est jeune et inexpérimenté. Sa technique des armes est sommaire et il préfère largement se servir de ses griffes et de ses crocs. D'ailleurs au cours d'un combat, s'il rate sa cible par deux fois avec son épée, il l'abandonnera afin d'empoigner son adversaire et le vaincre à mains nues.

Dozak

Jeune Babouin.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	8	Mouvement 5
CON	12	Points de Vie 10
TAI	8	Points de
INT	8	Fatigue 20-2=18

POU	17	Points de Magie	17
DEX	20	DEX RA	1
Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	1/4
Patte G	05-08	04-06	1/4
Abdomen	09-11	07-10	3/4
Poitrine	12	11-15	3/5
Bras D	13-15	16-17	1/3
Bras G	16-18	18-19	1/3
Tête	19-20	20	3/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée courte	7	37%	1D6+1	42%	10
Morsure	8	45%	1D8	-	-
Fronde	1/5/9	35%	1D8	-	-

Esquiver : 35-2=33%.

Magie de l'Esprit : (85-2=83%) Soins 2.

Compétences : Grimper 67%, Scruter 35%, 45-2=43%.

Notes : 1 point de fourrure plus un haubert et un heaume en cuir rigide.

Borban, Kolark et Beekor ne sont pas encore adultes. Volontaires et courageux, ils sont peu entraînés et font de piètres combattants. Toutefois, tous trois ont appris le sort de disruption, la spécialité du groupe et savent l'utiliser à bon escient.

Borban

Jeune adolescent.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	11	Mouvement	5
CON	17	Points de Vie	13
TAI	6	Points de	
INT	14	Fatigue	18-2=16
POU	14	Points de Magie	14
DEX	9	DEX RA	4

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	2/5
Patte G	05-08	04-06	2/5
Abdomen	09-11	07-10	2/5
Poitrine	12	11-15	2/6
Bras D	13-15	16-17	2/4
Bras G	16-18	18-19	2/4
Tête	19-20	20	2/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée Courte	7	23%	1D6+1	20%	10
Griffes	8	31%	1D6	-	-
Morsure	8	29%	1D8	-	-
Fronde	4/10	23%	1D8	-	-

Esquiver : 17-2=15%

Magie de l'Esprit : (70-2=68%) Disruption 1.

Compétences : Grimper 41%, Scruter 32%, Chercher 24%, Déplacement Silencieux 15-2=13%.

Notes : 2 points (fourrure et cuir).

Kolark

Jeune adolescent.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	10	Mouvement	5
CON	15	Points de Vie	13
TAI	11	Points de	
INT	9	Fatigue	25-1=24
POU	15	Points de Magie	15
DEX	15	DEX RA	3

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	1/5
Patte G	05-08	04-06	1/5
Abdomen	09-11	07-10	1/5
Poitrine	12	11-15	1/6
Bras D	13-15	16-17	1/4
Bras G	16-18	18-19	1/4
Tête	19-20	20	1/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée courte	7	22%	1D6+1	29%	10
Griffes	8	32%	1D6	-	-
Morsure	8	25%	1D8	-	-
Fronde	3/9	36%	1D8	-	-

Esquiver : 21-1=20%.

Magie de l'Esprit : (75-1=74%) Disruption 1

Compétences : Grimper 31%, Scruter 43%, Chercher 32%, Déplacement Silencieux 17-1=16%.

Notes : 1 point de fourrure.

Beekor

Jeune adolescent

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	8	Mouvement	5
CON	15	Points de Vie	11
TAI	6	Points de	
INT	5	Fatigue	23-1=22
POU	15	Points de Magie	15
DEX	16	DEX RA	2

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	1/4
Patte G	05-08	04-06	1/4
Abdomen	09-11	07-10	1/4
Poitrine	12	11-15	1/5
Bras D	13-15	16-17	1/3
Bras G	16-18	18-19	1/3
Tête	19-20	20	1/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance					
Lourde 2M	7	27%	1D8+1	21%	10
Griffes	8	39%	1D6	-	-
Morsure	8	42%	1D8	-	-
Fronde	2/7	36%	1D8	-	-

Esquiver : 13-2=11%.

Magie de l'Esprit : (75-2=73%) Disruption 1.

Compétences : Grimper 35%, Scruter 32%, Chercher 27%, Déplacement Silencieux 13-2=11%.

Armure : 1 point (fourrure)

Kareek est le plus jeune babouin du groupe. Il représente plus une gêne qu'une véritable aide. Il était impossible de le laisser

seul dans des territoires hostiles. Son rôle est principalement de faire diversion lors d'un combat, tâche dont il s'acquitte fort bien.

Kareek

Mâle très jeune, pratiquement inutile.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	10	Mouvement 5
CON	6	Points de Vie 6
TAI	5	Points de
INT	12	Fatigue 16-2=14
POU	9	Points de Magie 9
DEX	16	DEX RA 2

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte D	01-04	01-03	1/2
Patte G	05-08	04-06	1/2
Abdomen	09-11	07-10	1/2
Poitrine	12	11-15	1/3
Bras D	13-15	16-17	1/2
Bras G	16-18	18-19	1/2
Tête	19-20	20	1/2

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance 2M	6	24%	1D10+1	20%	10
Griffes	8	31%	1D6	-	-
Morsure	8	36%	1D8	-	-
Fronde	2/7	29%	1D8	-	-

Esquiver : 22-2=20%.

Compétences : Grimper 33%, Scruter 31%, Chercher 19%, Déplacement Silencieux 16-2=14%.

Armure : 1 point de fourrure.

Les Tactiques de Combat des Babouins

Leur tactique est simple. S'ils rencontrent une opposition, ils lanceront une attaque massive sous la direction de Kochaz ou de Barzeek dirigée sur une cible choisie.

Le reste du clan suivra en lançant des pierres ou un sort de disruption sur la cible désignée. Les babouins ne sont pas entraînés pour le combat de mêlée, mais en cas de nécessité, ils combattent en rangs serrés.

Les babouins n'ont qu'un seul but : récupérer leur héritage. Si leur tentative est un échec, ils s'enfuient en ne prenant que ce que leur chef leur aura ordonné. Toutefois, chacun d'eux chapardera de la nourriture si l'occasion se présente. Les babouins ne s'embarrasseront pas d'un otage, ils n'ont que faire d'un rançon et tueront quiconque se trouvera sur leur chemin.

Si par malheur, les deux chefs venaient à mourir, le reste de la troupe s'enfuira pris de panique.

La Bande de Hors-la-Loi

Ce paragraphe décrit la bande de coupe-jarrets commandée par Xarban.

Xarban Fiolareen est un dragonewt du deuxième stade.

Habile guerrier, il n'évite jamais un combat équitable et tentera toujours de secourir un de ses compagnons en danger. Pourtant, il en reste que Xarban est tout de même un hors-la-loi, à jamais

coupé du cycle de vie habituel des dragonewts. Il ne se réincarnera plus lorsqu'il perdra la vie. Cette perte est immense et il en déplore les conséquences.

Ainsi, si le total des points de vie de Xarban tombe en dessous de 6 au cours d'un combat, celui-ci déposera les armes et se constituera prisonnier dans le cas où il n'a aucune chance de pouvoir s'échapper.

Xarban Fiolareen

Guerrier Dragonewt, hors-la-loi, chef de la bande.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	19	Mouvement 2
CON	17	Points de Vie 18
TAI	18	points de
INT	10	Fatigue 36-7=29
POU	16	Points de Magie 16
DEX	13	DEX RA 3

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	6/5
Jambe D	03-05	02-04	6/6
Jambe G	06-08	05-07	6/6
Abdomen	09-11	08-11	6/6
Poitrine	12	12-15	6/8
Bras D	13-15	16-17	6(12)/5
Bras G	16-18	18-19	6/5
Tête	19-20	20	6/6

Armes	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Klath MG	6	48%	1D10+1+1D6	53%	12
Utuma MD	6	24%	1D6+1+1D6	33%	8
Utuma MG	6	45%	1D6+1+1D3	47%	8
Chokin*	3	73%	1D6+1D3	-	2
Arc long	3/9	46%	1D10+1	-	8
Griffes de Dragon	7	52%	3D6	61%	12

* Peut empaler. Xarban porte 9 de ces missiles sur lui, et peut en lancer plusieurs à la fois.

Pour chaque chokin supplémentaire lancé en même temps, on retire 10% à la chance de toucher de chaque missile.

En général, Xarban lance 3 chokin à la fois, ce qui abaisse ainsi sa chance de toucher à 53% pour chacun d'entre eux.

Esquiver : 74%-7=67%.

Magie de l'Esprit : (80-7=73%) Vivelame 2, Contre Magie 2, Disruption 1, Soins 2, Miroir 3.

Compétences : Grimper 41%, Dissimuler 73%, Inventer 32%, Se Cacher 86%, Ecouter 54%, Scruter 43%, Chercher 56%, Déplacement Silencieux 36-7=29%.

Magie Draconique : Griffes de Dragon. Xarban peut transformer sa main droite en une patte de dragon se terminant par des griffes acérées comme des rasoirs, avec 12 points d'armure.

Il peut faire cette transformation à volonté; elle prend effet au RA 1, et ne coûte aucun point de magie de POU.

Le nombre de points d'armure ne diminuera pas avec l'accumulation des dommages.

Xarban fait beaucoup trop confiance à sa magie -un défaut qui fut peut être la cause de son état de hors-la-loi.

Armure : 6 points (peau écailleuse).

Peloi et Noramii sont deux dragonewts du premier stade, peu préparés aux techniques et à l'art de la guerre. Ils sont sous l'emprise totale de Xarban.

Peloi

Dragonewt Eclairer hors-la-loi.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	7	Mouvement	3
CON	11	Points de Vie	9
TAI	7	Points de	
INT	10	Fatigue	18-4=14
POU	5	Points de Magie	5
DEX	12	DEX RA	3

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	1/3
Jambe D	03-05	02-04	1/3
Jambe G	06-08	05-07	1/3
Abdomen	09-11	08-11	1/3
Poitrine	12	12-15	1/4
Bras D	13-15	16-17	1/3
Bras G	16-18	18-19	1/3
Tête	19-20	20	1/3

Armes	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Utuma MG	8	23%	1D6+1	21%	8
Chokin*	3	31%	1D6	-	2
Fronde	3/9	31%	1D8	-	-

* Peut empaler. Peloi possède 6 chokins, et peut en lancer plusieurs à la fois. Pour chaque chokin supplémentaire lancé en même temps, on retire 10% à la chance de toucher de chaque missile.

Comme il n'est pas très adroit, Peloi ne lance en général qu'un seul chokin à la fois.

Esquiver : 31-4=27%.

Magie de l'Esprit : (25-4=21%)Miroir 2.

Compétences : Dissimuler 23%, Se Cacher 31%, Déplacement Silencieux 24-4=20%.

Armure : 1 point d'armure (peau écailleuse).

Noramii

Dragonewt Eclairer hors-la-loi.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	8	Mouvement	3
CON	10	Points de Vie	8
TAI	5	Points de	
INT	12	Fatigue	18-4=14
POU	10	Points de Magie	10
DEX	13	DEX RA	3

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	1/3
Jambe D	03-05	02-04	1/3
Jambe G	06-08	05-07	1/3
Abdomen	09-11	08-11	1/3
Poitrine	12	12-15	1/4
Bras D	13-15	16-17	1/3
Bras G	16-18	18-19	1/3
Tête	19-20	20	1/3

Armes	RA	Att.	Dégâts	Par.	Points
Utuma MG	8	29%	1D6+1	35%	8
Chokin*	3	44%	1D6	-	2
Fronde	3/9	20%	1D8	-	-

* Peut empaler. Noramii possède 8 chokins, et peut en lancer plusieurs à la fois. Pour chaque chokin supplémentaire lancé en même temps, on retire 10% à la chance de toucher de chaque missile.

Noramii lancera 2 chokins à la fois, ce qui lui donne une chance de toucher de 34% pour chacun d'entre eux.

Esquiver : 52% - 4 = 48%.

Magie de l'Esprit : (50-4=46%). Protection 4.

Compétences : Dissimuler 34%, Se Cacher 21%, Déplacement Silencieux 33-4=29%.

Armure : 1 point d'armure (peau écailleuse).

Le centaure est surnommé Grosrire Grosgourdin, par ses amis, car son nom est impossible à dire en langage commun. Il ne brille pas par son intelligence mais reste toutefois un adversaire redoutable. Il utilise une grande lance à deux mains en terrain découvert, et un énorme gourdin dans les combats rapprochés.

Grosrire Grosgourdin

Centaure

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	21	Mouvement	10
CON	13	Points de Vie	19
TAI	26	Points de	
INT	10	Fatigue	34-15=19
POU	8	Points de Magie	8
DEX	14	DEX RA	3

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte arrière D	01-02	01	2/6
Patte arrière G	03-04	02	2/6
Arrière-Train	05-06	03-06	2/9
Poitrail	07-08	07-10	0/9
Patte avant D	09-10	11	2/6
Patte avant G	11-12	12	2/6
Poitrine	13-14	13-17	2/9
Bras D	15-16	18	2/6
Bras G	17-18	19	2/6
Tête	19-20	20	3/7

Armes	RA	Att.	Dégâts	Par	Points
Grande Lance	1+	32%	1D10+1+2D6	-	10
Lance à 2M	4	41%	1D10+1+2D6	29%	10
Gourdin 1M	5	49%	D6+2D6	12%	10
Arc					
Composite	3/9	36%	1D8+1	-	7
Targe	-	-	-	37%	12
Ruade *	6	48%	3D6	-	-

* Grosrire pourra effectuer une ruade 3 rangs d'action après une attaque à la lance 2M ou avec toute autre arme de mêlée, mais non après s'être servi de sa lance 2M comme grande lance.

Esquiver : 00%.

Magie de l'Esprit : (40-15=25%) Soins 2.

Compétences : Premiers Soins 32%, Sauter 53-15=38%, Ecouter 31%, Jouer de la Lyre 64%, Chanter 27%.

Notes : armure de cuir, heaume composite.

Plume d'Épingle, le canard est passé maître dans le vol. Mauvais combattant, il préfère désertier le combat pour exercer ses talents sur les serres réticentes.

Plume d'Épingle

Canard Voleur Hors-la-Loi

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	7	Mouvement	2
CON	11	Points de Vie	8
TAI	5	Points de	
INT	12	Fatigue	18-7=11
POU	12	Points de Magie	12
DEX	17	DEX RA	2
APP	9		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-04	01-03	2/3
Jambe G	05-08	04-06	2/3
Abdomen	09-11	07-10	3/3
Poitrine	12	11-15	3/4
Bras D	13-15	16-17	2/3
Bras G	16-18	18-19	2/3
Tête	19-20	20	3/3

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Points
Épée courte	8	28%	1D6+1-1D4	32%	10
Dague	8	43%	1D4+2-1D4	34%	5
Dague de Lancer*	2	45%	1D4	-	6
Ecu	-	-	-	41%	8

* Plume d'Épingle a quatre dagues, plus légères que celles de combat normales, qu'il peut utiliser comme armes de mêlée ou de jet.

Esquiver : 46-7=39%.

Magie de l'Esprit : (60-7=53%) Vivélame 4, Protection 3, Dardard 2.

Compétences : Canoter 43%, Inventer 84%, Baratin 56%, Se Cacher 48%, Scruter 45%, Chercher 54%, Nager 89%.

Notes : protection en cuir bouilli sur la poitrine, l'abdomen et la tête, cuir sur les membres.

L'Attaque

Kochaz a fait affaire avec Xarban et sa bande afin que ces derniers fassent diversion pendant que lui et sa famille, chercheront à reprendre le croc. Se doutant de l'avidité de ces hors-la-loi, Kochaz espère qu'ils tenteront de piller la boutique, ce qui ne manquera pas d'attirer les aventuriers et ainsi leur permettra, à lui et le reste du clan de s'enfuir sans encombre. De plus cette transaction a involontairement faussé la divination de Gringle.

L'Attaque des Babouins

Kochaz sait qu'il doit lui-même ouvrir le combat afin de prouver ses intentions et son honnêteté envers Xarban.

Les babouins vont tout d'abord créer des diversions à la porte d'entrée et à la fenêtre du premier étage afin d'y attirer les aventuriers. Ils tenteront ensuite de pénétrer dans le bâtiment par le toit. Dès le début de l'attaque des babouins, le centaure profitera du raffut pour enfoncer la porte de la cuisine.

Kareek et Borban, escaladeront le mur de la boutique jusqu'à la fenêtre et à l'aide de leur massue tenteront de fracasser les volets. Si



par chance, leur projet réussit, ils se borneront à lancer des torches enflammées dans la salle des denrées brutes. Ils n'entreront qu'à la demande de Kochaz ou si celui-ci est en difficulté.

Beekor et Kolark utilisent la même stratégie au niveau de la porte d'entrée.

Barzeek et Kochaz resteront tout d'abord non loin de la fenêtre, prêts à aider Kareek et Borban au moindre problème. Pendant ce temps, Dorzak et Bazoo inspectent le toit de la boutique, cherchant avec l'aide de leurs gourdins les endroits où les tuiles paraissent les moins solides.

Note au Maître du Jeu : afin de déterminer dans quel pièce au placard vont se retrouver les babouins, il vous suffira de lancer 1D10 à chaque tour de jeu. En vous reportant au plan de la boutique, vous pourrez alors connaître la section que les babouins inspectent.

Les limites de chaque section correspondent en général aux murs délimitant les pièces et le couloir. Dans certains cas, plusieurs pièces sont délimitées par une même section. Ce sera alors à vous de déterminer la localisation exacte des babouins.

Dorzak et Bazoo inspectent le toit chacun de leur côté, se déplaçant aisément sur les tuiles glissantes grâce à leur agilité naturelle et frappant ces dernières à l'aide de gourdins.

Dès qu'ils ont trouvé l'endroit propice (en 1D6+3 rounds de mêlée), l'un d'eux prévient Kochaz. A cet instant, ils unissent leur force afin de pratiquer une trouée capable de leur permettre de lancer des projectiles sans être gênés. Après 1D6 rounds, la trouée pratiquée fait 2 mètres de diamètre. Barzeek rejoindra alors le groupe et ensemble, ils lanceront dans la pièce un nombre suffisant de torches afin de permettre d'amorcer un petit feu.

Ensuite, ils resteront en attente, bombardant de pierres le premier défenseur visible, le reste du clan les ayant rejoints.

Lorsque le moment semblera le plus favorable, ils se jetteront tous dans la pièce.

Kochaz prendra la tête suivi de Bazoo et du reste du clan. Barzeek fermera les rangs et protégera les arrières. La trouée est assez large pour qu'ils puissent pénétrer deux par deux dans le bâtiment tout en évitant le feu qui se répand aux alentours.

Note au Maître du Jeu : l'esprit gardien de la maison, ainsi que la salamandre sont capables d'éteindre les feux de moindre importance.

Les babouins sont maintenant dans la place. Leur but est simple : inspecter chaque pièce rapidement de fond en comble. Si leur recherche est infructueuse, ils passent alors à la pièce suivante. S'ils rencontrent une forte opposition, ils emploieront leur principale technique de combat, frappant ensemble le même adversaire à l'aide de leurs armes.

Note au Maître du Jeu : Du fait de leur affinité avec l'objet de leur recherche, la compétence Chercher des babouins est augmentée de 20% en ce qui concerne la recherche de la relique.

Afin d'utiliser leur sort Disruption dans les conditions optimales, les babouins attendront d'être certains de leur chance de réussite, à moins qu'ils ne se trouvent en danger. Dans le cas où certains membres de la famille seraient capturés, ceux qui ont réussi à s'enfuir chercheront à délivrer leurs compagnons offrant même une rançon pour les revoir vivants.

L'Attaque des Hors-la-Loi

Note au Maître du Jeu : les joueurs ne doivent en aucun cas se douter de la présence de la bande de Xarban tant que ces derniers n'ont pas pénétré dans le bâtiment.

Le centaure attendra que les babouins commencent leur diversion pour enfoncer la porte en 1D6+1 rounds de mêlée.

Dès que la porte vole en éclats, les hors-la-loi feront irruption dans la boutique, menés par le centaure.

Durant le premier round, ce dernier peut uniquement parer avec son bouclier du côté gauche et attaquer ou parer de son gourdin du côté droit. Dès le deuxième round, il peut employer aussi bien ses sabots que ses armes.

Dès le moment où Grosrire est dans la place, les deux dragonewts éclaireurs positionnés de chaque côté de l'embrasure de la porte, envoient leurs armes de jet sur les éventuels adversaires, ceci s'ils en ont la possibilité. Dans le cas contraire, ils battront en retraite afin d'attirer leurs poursuivants à l'extérieur et ainsi opérer une contre attaque. Si effectivement, ce cas se présente, Xarban et Plume d'Épingle leur prêteront main forte.

Si le centaure, à l'intérieur a des difficultés à se défaire de ses adversaires, Xarban viendra à son secours. Xarban, dans les limites du raisonnable, tentera d'économiser au maximum ses points de Magie. Le seul sort qu'il utilisera d'une manière sûre est un sort de Protection avant d'entrer dans le combat.

Note au Maître du Jeu : le centaure est capable à l'aide de ses sabots de faire voler en éclat n'importe quelle porte de la boutique en 1D3 round, celles fermées magiquement y compris.

Si jamais le centaure est mis hors de combat, Xarban le soignera pendant que les éclaireurs tenteront de contenir les aventuriers. Dès qu'il est remis sur pied, Grosrire se lancera à nouveau dans la bataille.

Dans le cas où Xarban est capturé, ce dernier proposera une rançon pour sa libération et celle de ses compagnons ayant survécu. Le butin des hors-la-loi s'élève à 2361 lunars, mais ils n'ont nullement l'intention de sacrifier tout le fruit de leur rapine. Xarban

attendra la proposition des aventuriers et saisira l'offre qui lui paraîtra la plus rentable. Dans le cas où un accord est conclu, Xarban tiendra promesse, il tient trop à la vie pour tenter une action qui pourrait le mettre en péril.

Le but des bandits est fort simple : s'emparer des plus belles pièces de valeur se trouvant dans la boutique ainsi que de tout l'argent et pierrerie qu'ils pourront emporter. Dans chaque pièce, ils tenteront d'annihiler tout danger physique, afin de permettre à Plume d'Épingle d'exercer ses talents sur les serrures récalcitrantes.

Gringle et Quackjohn en Défense

Comme les aventuriers ont pu s'en rendre compte, la boutique de Gringle est un véritable sanctuaire. Ce dernier est un prêtre d'Issaries, Dieu des Routes, du Commerce et de la Communication.

Malgré sa magie puissante et l'aide de son dieu, le marchand ne peut être constamment sur ses gardes, particulièrement les jours où il doit faire ses dévotions. Afin de palier ces inconvénients, il a pris l'habitude d'engager des aventuriers les jours où il s'attend à des ennuis. Le reste du temps, Quackjohn et lui-même sont de taille à défendre le temple.

Si au cours de la nuit, ils sont obligés de se battre, ils adopteront alors des tactiques qui ont déjà prouvé leur efficacité.

Quatre Vingt Yeux voit sur le plan des esprits. Si l'entité détecte la présence d'étrangers, elle alertera Gringle de l'approche de ces derniers. L'esprit gardien veille également à la sauvegarde de l'intégrité du bâtiment, réparant magiquement les dommages grâce aux sorts Réparation et Extinction.

Gringle est un combattant qui a déjà fait ses preuves. Il a le respect de la vie et essaie toujours de mettre ses adversaires hors d'état de nuire plutôt que de les massacrer sans pitié. Il déteste par dessus tout le vol des biens d'autrui, et malheur à celui qui tenterait de le déléster de quelques objets de valeur. Dans ce cas, il risquerait de n'être plus aussi magnanime.

Si des intrus tentent de pénétrer dans la chapelle, Gringle et Quackjohn les attendront de pieds fermes. La pièce est plongée dans l'obscurité et dès qu'une personne y pénètre, Gringle et Quackjohn font feu de leurs arbalètes, utilisant le sort de Seconde Vue pour localiser les cibles dans la pénombre. Gringle demandera alors aux imprudents de se rendre en se couchant à terre et en déposant leurs armes. S'ils refusent, Quackjohn décochera un autre carreau à l'aide d'une deuxième arbalète prévue à cet effet.

Ensuite le canard opérera une retraite derrière Gringle rechargeant si possible l'une des armes.

Gringle dispose d'énormes moyens de défense. En commençant par sa magie très puissante, il fera face au danger. Il compte sur son esprit allié et Quackjohn pour défendre ses arrières. S'il doit se battre au contact, il utilisera son bâton de combat ferré sur lequel il aura préalablement lancé un sort Laminer 3.

Gringle dispose aussi d'une épée large. Et dans le cas où les choses se gâtent, il pourra faire appel à sa salamandre ou à la gargouille.

Note au Maître du Jeu : la gargouille représentée par la lettre B sur le plan, se trouve dans la chapelle. Elle est activée sur l'ordre de Gringle, chose que ce dernier cachera aux aventuriers. En dépit de ses avertissements, rien ne se passe si un des personnages touche l'une ou l'autre statue de la chapelle. Servez-vous de la gargouille pour équilibrer la partie. Si les défenseurs de la boutique sont dépassés par les événements et succombent sous le nombre des opposants, n'hésitez pas à envoyer la gargouille à leur rescousse. Mais souvenez-vous que Gringle n'aime pas lui faire courir de trop grands risques. Elle l'a toujours fidèlement servi et coûte peu en entretien.

Gargouille

Statue B de la chapelle, loyale envers Gringle, sans âge.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	28	Mouvement	2/5 en Vol
CON	14	Points de Vie	10
TAI	6	Points de Fatigue	42
INT	4	Points de Magie	12
POU	12	DEX RA	4
DEX	8		
Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe D	01-03	01-02	6/4
Jambe G	04-06	03-04	6/4
Abdomen	07-09	05-08	6/4
Poitrine	10	09-13	6/5
Aile D	11-12	14-15	6/4
Aile G	13-14	16-17	6/4

Bras D	15-16	18	6/4
Bras G	17-18	19	6/4
Tête	19-20	20	6/5
Armes	RA	Att.	Dégâts
Griffes	10	88%	1D10+1D6
Esquiver : 0%			
Armure : 6 points de peau en cuir épais.			
Magie de l'esprit : (60%) Main de Fer 3			
Compétences : Grimper 32, Sauter 58%, Ecouter 73%, Scruter 45%.			

Gringle est un citoyen important et apprécié dans le village du Sentier de la Pomme. Si l'un des habitants se rend compte qu'il se passe quelque chose à la boutique, il amènera la milice locale. Cette milice est constituée de tous les citoyens sachant se battre. Les premiers à répondre seront le shérif, les maîtres d'armes et les maîtres d'équitation, tous des combattants éprouvés.



SOMMAIRE



Les Monts Arc en Ciel 37

La Situation 37

La Préparation de l'Expédition . 37

La Fête 38

Le Départ 38

La Ferme de Kardwin. 39

La Bande de Hors-la-Loi :	39
Oreille Percée	39
Les Trollinets	40
Kardwin et ses Fils	40
Kardwin	40
Perin	40
Cameron	40

Le Chariot 41

Le Chaman	41
Jablong	41
Sheena	42

Les Monts Arc en Ciel 43

Remarques Générales Concernant les Cavernes	45
1) l'Entrée de la Caverne	45
2) la Salle des Champignons :	45
3) le Couloir Blanc	46
4) la Caverne du Lac	46
4a) le Tunnel Sinueux	46
5) le Couloir Jaune	46
6) la Salle Orange	46
Scarabée Géant	47
7) le Quartier des Trollinets	47

8) la Salle Plate	47
9) le Tunnel Pâle	48
10) la Caverne aux Peintures	48
11) l'Antichambre	48
Slud, Initié de Xiola Umbar	48
Les Trollinets	49
Oeil Blanc	50
12) la Salle des Tertres	50
13) la Chapelle	51
14) l'Autel de Zorak Zoran	51
15) le Passage	51
16) la Traversée du Cours d'Eau	51
17) le Repère d'Oeil Blanc	51

Les Newtlings 51

Le Pacte.	52
Les Newtlings	52
Oeil Bleu	52
Raleur	52
Langue courte	52
Grande Langue	53
Gobeur de Mouche	53
Queue Rouge	53
18) la Caverne des Newtlings	53
18a) le Passage du Grand Combat	53
18b) le Passage Secret	53
19) la Salle du "Trésor"	53
20) la Grotte des Dragonewts	54
21) la Caverne Grise	54
Le Fantôme de l'Ancien	54
Lézard des Rocs	55
22) Le Nid des Lézards des Rocs	55
Grand Mère Lézard	55
23) la Caverne Immergée	55
Epilogue	56



Les Monts

Arc en Ciel



La Situation

Le Sentier de la Pomme se situe dans une vallée non loin d'une petite chaîne de collines escarpées appelées les Monts Arc en Ciel. Ce nom provient de la couleur des murs des cavernes, ces dernières formant de véritables réseaux sous ce massif calcaire. Ces monts se caractérisent aussi par la présence de deux formations granitiques inhabituelles. La première que l'on nomme la Dent du Dragon est un socle gravé de runes qui d'après les rumeurs servirait de lieu de culte aux dragonewts, l'autre est une structure gigantesque appelée la Table des Géants.

Les habitants de la région environnante évitent en général les Monts Arc en Ciel. On raconte que l'endroit serait un lieu empli de magie, et de nombreuses légendes font état de l'existence d'une communauté de trolls sombres. Peu de gens y sont allés pour vérifier ces dires, ou du moins peu en sont revenus. La seule chose que l'on peut affirmer, c'est qu'il est fréquent de rencontrer des trolls aux alentours du village. Ils ne sont pas toujours hostiles et l'on peut même en voir quelquefois loger à l'Auberge d'Étain, marchander avec Gringle ou bien encore pendant la saison de l'Obscurité, louer le Temple de toute les Divinités. Une certaine méfiance et réticence a toujours existé entre ces deux races, et les événements survenus ces derniers jours n'arrangent en rien les choses.

Depuis quelques semaines, la région est en émoi. Une bande de trollinets écume les alentours. D'habitude, ces derniers ne s'en prennent qu'à la volaille ou exceptionnellement attaquent une bête isolée d'un troupeau. Mais si l'on en croit les dires de certains ouvriers saisonniers venus se réfugier au village, cette bande s'en est pris directement aux humains. Tout d'abord, un fermier dut défendre courageusement sa famille contre cette troupe insolite, cette dernière tentant d'enlever le fils du pauvre homme. Armé d'une faux, il réussit à les repousser. Dès le lendemain, sa ferme fut incendiée et son bétail dispersé. Depuis ce jour, plusieurs fermes ont été ravagées par les flammes ou cambriolées. Plusieurs paysans ont déjà perdu la vie. Plusieurs témoignages font acte de la présence de deux trolls sombres accompagnant quelquefois les trollinets. L'un d'eux est fort reconnaissable car il est borgne.

Dronlan le shérif en a déduit qu'il ne pouvait s'agir que d'Oeil Blanc, un troll sombre à la mauvaise réputation, qu'il a déjà combattu dans le passé. Le troll avait disparu depuis des années sans laisser aucune trace. Réputé pour sa hargne au combat et sa méchanceté, Oeil Blanc voue une haine farouche à l'encontre des humains et a juré un jour d'asservir la région. Cette violence irréfléchie remonte à sa jeunesse. Un jour, une troupe de mercenaires sans scrupules massacrèrent ses parents et pillèrent leur demeure. Lui fut torturé et laissé ensuite pour mort. Il en garde encore de profondes cicatrices marquant son corps et son visage ainsi qu'un oeil crevé. Grâce à sa robustesse naturelle

et à la haine qui le rongait, il réussit à survivre. A l'âge adulte, il rejoignit les rangs des adeptes de Zorak Zoran où il fut considéré comme un guerrier redoutable et sans pitié. Mais il n'a pas oublié la promesse qu'il s'est faite. Sa première tentative fut un échec cuisant. Cette fois-ci, son but est d'instaurer la terreur dans sa région natale, en usant de la force, du rapt d'enfant et du vol. Il pense ainsi devenir le maître du Sentier de la Pomme.

Dronlan connaît l'histoire du troll, celui-ci s'en étant assez vanté mais ne connaît pas ses intentions.

Fort de cette information, le shérif tente à présent d'organiser une petite troupe afin qu'une fois pour toute, elle débarrasse le pays de cette bande de hors-la-loi. Elle parcourra la région à la recherche des bandits. Oeil Blanc ne commettra plus les erreurs du passé et sa cache doit être bien défendue. Après moult hésitations, le shérif pense que son repaire doit se situer dans les Monts Arc en Ciel. Il base ses affirmations sur les différents témoignages des paysans. Tous ont vu la troupe se diriger vers les collines calcaires. De plus l'aura de mystère qui entoure ce lieu, est un point non négligeable. Dronlan à la tête de la milice du village, assurera la protection des gens y résidant au cas où les trolls tenteraient une attaque. Tous les fermiers de la région se sont cotisés afin d'offrir une récompense aux valeureux volontaires qui tenteront l'aventure. La somme de 2500 Lunars sera donnée à celui ou à ceux qui ramèneront la dépouille d'Oeil Blanc. Il est sûr que les aventuriers ne resteront pas insensibles à cette offre. S'ils ont déjà brillé en défendant vaillamment la boutique de Gringle, Dronlan ainsi que certains notables viendront eux-mêmes les trouver pour leur proposer la mission.

La Préparation de l'Expédition

Les Monts Arc en Ciel sont à deux journées de voyage au Nord-Est du Sentier de la Pomme. Lipiccus, le Maître d'Équitation, offrira gracieusement de mettre à la disposition de chaque membre de l'équipée, une de ses mules. Ces animaux, indéniablement moins rapides dans la plaine, sont les seules montures susceptibles de conduire les aventuriers à leur but, à travers les chemins escarpés du massif calcaire.

Squinch le marchand offrira de compléter l'équipement des courageux volontaires, leur proposant à chacun, un crédit à faible intérêt sur chaque article de son magasin. Il leur accordera une avance de 1500 Lunars. Si, au retour, un aventurier se trouvait dans l'incapacité de rembourser Squinch, ce dernier lui proposera de l'employer pour un temps afin qu'il se délivre de ses obligations.

Ceci peut très bien donner lieu à une suite aux deux aventures proposées dans ce recueil.

A titre d'intérêt, le marchand demandera seulement 10% de plus que la valeur réelle des objets. Il comprend très bien les risques encourus par les aventuriers, mais lui aussi risque sa réputation. Il refusera tout marchandage, l'offre étant à prendre ou à laisser. Une faiblesse de sa part entraînerait la venue de profiteurs et il perdrait alors tout crédit. Chaque personne vivant au village leur apportera soutien et réconfort, comprenant qu'elle risque de ne plus jamais les revoir.

La Fête

Avant le départ des aventuriers, une grande fête est donnée en leur honneur dans les vergers bordant le village. Tout le village est réuni et savoure avec joie la bière de Bulster. La soirée s'annonce radieuse, le temps est clément et l'humeur est aux chants et à la danse. Pramble donnera le ton de son luth. Le seul incident majeur surviendra quand Quackjohn tentera d'accompagner le troubadour de sa voix si particulière. Au fur et à mesure que la soirée avance, la bière coulant à flot, les conversations vont bon train au sujet des événements tragiques qui secouent la région. Les plus extravagantes légendes sont contées au sujet des Monts Arc en Ciel, ce qui ne rassurera sûrement pas les aventuriers car tout le monde sait que dans tout conte, il y a une part de vérité. Très tôt, les principaux dignitaires du village se retireront en commençant par les maîtres d'armes et le shérif, suivis peu après par Bulster que sa femme invective vertement. Il faudra d'ailleurs l'aide de Beck et de Posal pour le ramener jusqu'à l'auberge. La fête continuera de plus belle, cependant certains paysans venus se réfugier au village, profiteront de l'absence des figures majeures du Sentier de la Pomme pour haranguer le peu de villageois restant. Ils ont décidé de se venger des malheurs qui les accablent en lynchant Shuffle le vieux trollinet vivant sous les pommiers à une lieue du village. La bière aidant, bientôt une dizaine de personnes armées de faux, de fourches et de fléaux à grain se dirigent vers les vergers.

Note au Maître de Jeu : Il est bien sûr entendu, que les dignitaires du Sentier de la Pomme qui n'ont pas été cités, tels Lipiccus ou Gringle, se sont eux aussi retirés. Leur aura et leur importance au sein du village suffisent à dissuader les paysans.

La bière de Bulster est réputée pour son goût et aussi pour son degré d'alcool. Chaque chope contient environ un litre de ce fameux breuvage. Toute personne qui absorbe plus d'une chope en commençant par les aventuriers doit réussir un jet sous 4x CON, un échec équivaut à un état d'ébriété léger : le personnage a des difficultés d'élocution. Il est euphorique et perd 10% dans toutes ses compétences. Si l'un d'entre eux insiste, il devra alors réussir un jet sous 3x CON et ainsi de suite. Deux échecs sont interprétés comme un état d'ébriété avancé : le personnage a du mal à tenir debout. Il peut à peine se mouvoir et toutes ses compétences sont divisées par deux. Trois échecs correspondent à un coma éthilique. Le personnage perd connaissance. Le lendemain, il ressentira encore les effets de l'alcool et perdra 10% dans toutes ses compétences pour la journée.

Si les aventuriers tentent de prendre la défense de Shuffle, tenez compte de ces malus, s'ils ont abusé de l'alcool.

Les caractéristiques suivantes correspondent à un paysan standard. Tous les opposants en présence sont définis suivant les mêmes pourcentages.

FOR	12	Mouvement	3
CON	14	DEX MRA	3
TAI	11	Points de Vie	13
INT	11	Points de Fatigue	26
POU	10		
DEX	14		
APP	11		

Localisation	Armure/Points
Jambe Droite	-/5
Jambe Gauche	-/5
Abdomen	-/5
Poitrine	-/6
Bras Droit	-/4
Bras Gauche	-/4
Tête	-/5

Armes	Ra	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Faux	6	20%	2D6	15%	8
Fourche	6	25%	1D6+1	30%	8
Fléau à grains	7	15%	1D6	10%	6

3 paysans sont armés de faux, 2 de fourches et 5 de fléaux à grain. Tous sont dans un état d'ébriété avancée, les pourcentages aux armes ont déjà été modifiés suivant les règles concernant l'ingestion d'alcool.

Les motivations animant ce groupe sont de nature émotionnelle. Certains d'entre eux ont perdu un parent, d'autres sont totalement ruinés. Dans une situation normale aucun d'entre eux ne se serait abaissé à un tel acte. Individuellement, pas un seul ne serait de force à combattre un des aventuriers. Mais l'effet de groupe et l'alcool qu'ils ont bu, les pousseront à les défier si ceux-ci tentent de les arrêter. Si un combat survient, dès le premier blessé grave quel que soit le camp, la rage animant les paysans s'éteindra d'elle-même. Si la lutte dure plus de 5 rounds le shérif accourra accompagné de Lipiccus et de Posal. Il apaisera les esprits et conduira ensuite les fauteurs de trouble à la prison le temps nécessaire pour leur permettre d'avoir à nouveau les idées claires. Si Shuffle a échappé à la mort, Dronlan les relâchera le lendemain matin. Dans le cas contraire, ils resteront derrière les barreaux attendant le châtement qu'ils méritent.

Le Départ

Au matin, tout le village est un peu honteux de ce qui s'est déroulé dans la nuit. Le départ est prévu dans la matinée à moins que tous les aventuriers aient un peu trop abusé de la bière de Bulster. Dans ce cas peu probable, le départ sera reporté au lendemain; les aventuriers seront alors un peu délaissés, les villageois se demandant s'ils ont eu raison de laisser l'avenir du Sentier de la Pomme entre les mains d'ivrognes !

Dans tous les cas, au matin, Lipiccus a déjà préparé les mules et propose aux aventuriers de leur confier Baltho, un de ses fils adoptifs. Ce dernier ne leur sera d'aucune utilité dans un combat mais il connaît parfaitement la région, est bon cuisinier et excellent muletier. De plus, dans le cas où les aventuriers aient à visiter des cavernes, il pourra très bien s'occuper des mules en leur absence. Tout le monde sera réuni pour les voir partir, une mule supplémentaire sera mise à leur disposition pour transporter la nourriture et le matériel dont ils auraient besoin.

Chacun ira de sa phrase d'encouragement. Valeeda, la femme du forgeron leur donnera à chacun un de ses pâtés qu'elle a préparé spécialement pour l'occasion. Si Shuffle est encore en vie, Oolina, la femme du shérif viendra les remercier de leur intervention et leur souhaitera bon courage. Si les aventuriers sont originaires de la région et si l'un d'entre eux a été l'élève de Navarok, ce dernier viendra lui donner les dernières recommandations d'usage, et lui fera don de son arc et de son carquois. Cette arme de toute beauté est un arc composite fait dans un bois venant des Jungles de Kralorela lui donnant souplesse et équilibre. Les flèches sont faites du même bois. Ce n'est pas une arme magique mais du fait de sa maniabilité et des matériaux qui la constituent, les dégâts occasionnés par une flèche sont de 1D10. Il y a 4 flèches identiques dans le carquois. Les dégâts occasionnés par une flèche normale sont de 2D4+1. Navarok tient cet

arc de son maître d'arme. Tout le long de sa vie de mercenaire, il l'a gardé avec lui et plus d'une fois, il lui a sauvé la vie.

Bientôt, le groupe laissera derrière lui le village et s'enfoncera dans la prairie. Un doux vent souffle au Sud et l'air est empli des senteurs du printemps. Toute la journée, les aventuriers chevauchent à travers les prairies et les champs, croisant de temps à autre quelques fermes isolées.

La Ferme de Kardwin

A la fin de la journée, les aventuriers découvrent les ruines d'une ferme vraisemblablement détruite récemment par les flammes. Un jet de Chercher réussi permettra aux aventuriers de découvrir un médaillon en cuir où les runes de Zorak Zoran sont gravées. Il n'y a aucune trace de vie. Si Balto accompagne le groupe ou si les aventuriers sont originaires de la région, ils apprendront que le propriétaire de cette ferme était l'un des fermiers qui a participé à l'expédition punitive de la nuit dernière. La toiture du bâtiment principal ainsi que celle des annexes sont effondrées. L'endroit n'est plus habitable mais peut faire un bon campement. Certains murs sont encore intacts et constitueront une bonne protection contre le vent et d'éventuels opposants. Ils savent aussi que la ferme de Kardwin, le père de Beck, le garde du corps de Bulster, n'est qu'à 1/2 lieue de ces ruines. Les aventuriers ont donc le choix, rester là où ils sont ou se rendre chez Kardwin. Quelle que soit leur décision, ils pourront apercevoir dans le cas où ils réussissent un jet de Scruter, une colonne de fumée noire monter dans le ciel alors que Yelm descend dans l'horizon. Cette fumée provient sans erreur possible, de la ferme de Kardwin !

Les aventuriers mettront un certain temps à rejoindre l'endroit du sinistre, une mule n'ayant rien d'un pur sang !...

A leur arrivée, les choses semblent mal engagées pour les habitants des lieux. Les bâtiments sont en flammes et la panique est à son comble. Devant le bâtiment principal, Kardwin et deux de ses fils sont aux prises avec quatre trollinets conduits par un troll immense. Quatre cadavres jonchent le sol, celui d'un homme, au visage méconnaissable, la boîte



crânienne enfoncée ainsi que trois trollinets. Kardwin lutte tant bien que mal contre le troll visiblement plus aguerri au combat. Perin et Cameron, ses deux fils retiennent jusqu'à maintenant les assauts répétés des trollinets encore vivants. Non loin de là, une femme gisant à terre, le visage ensanglanté demande de l'aide. Près de l'étable en feu, un jeune garçon d'une quinzaine d'années, le haut du corps protégé par un linge humide, s'appête à pénétrer dans le bâtiment pour y libérer les chevaux que l'on entend hennir de terreur.

Note au Maître de Jeu : Les aventuriers ont donc trois possibilités : entrer dans la mêlée, aider la femme visiblement très agitée malgré sa blessure ou encore porter main forte au jeune garçon qui prend là un risque inconsidéré.

a) La Mêlée

Kardwin et ses deux fils sont tous trois des hommes robustes et résistants. Mais ce sont avant tout des fermiers et le maniement des armes leur est peu familier. L'intervention des aventuriers a toutes les chances de donner l'ascendant nécessaire pour vaincre la bande de trolls. Seul Oreille percée est un guerrier redoutable, les trollinets l'accompagnant sont peu versés dans l'art du combat et jouent surtout sur leur nombre.

La Bande de Hors-la-Loi :

Oreille Percée

Troll sombre initié de Zorak Zoran.

FOR	20	Mouvement	3
CON	14	Points de Vie	17
TAI	19	Points de Fatigue	34
INT	8	Bonus aux dégâts	+1D6
POU	12	Points de Magie	12
DEX	10	DEX MRA	3
APP	18		

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	6	80%	1D10+1D6	68%	10
Bouclier rond	6	35%	1D6+1D6	77%	10
Fronde	1/m	55%	1D8+1D3	/	/

Armure : 1 point d'armure naturelle (peau) + 1 cotte d'anneaux sur tout le corps à l'exception de la tête.

Localisation	Armure/Point de Vie
Jambe droite	6/6
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6 ⁵
Poitrine	6/8
Bras droit	6/5
Bras gauche	6/5
Tête	10/6

Magie de l'Esprit (60%-20=40%) : Flèche de Feu, Démoralisation, Mortelame 1, Protection 2, Soins 2, Laminer 2+Fanatisme (il ne l'utilise que si son ennemi l'a blessé au visage dans le cas bien sûr où il est encore vivant).

Oreille Percée est très fier de son apparence. Son nom vient d'ailleurs de son habitude de décorer ses oreilles de tout ornement qu'il trouve à son goût : os, pierrerie, morceau de bois, etc... Son côté narcissique lui fait prendre quelquefois de très gros risques : il refuse de porter une quelconque protection sur sa tête, préférant que son ennemi le jalouse et perde contenance devant ce physique si avantageux. En revanche, si Oreille Percée reçoit un quelconque choc à la tête, il

deviendra fou de rage, détestant qu'on touche à l'intégrité et à l'harmonie de son minois.

Oreille Percée est un peu stupide et il fut très facile à Oeil Blanc de le persuader de le suivre dans ses exactions. Il lui a promis richesses et renommée afin de lui permettre de mettre encore plus en valeur ce physique exceptionnel.

Les Trollinets

Caractéristiques	SLUF	PULUF	LETUF	ILUF
FOR	12	11	10	9
CON	10	8	14	11
TAI	9	11	12	11
INT	12	10	11	11
POU	5	8	10	7
DEX	16	12	17	18
APP	8	5	6	6

Attributs

Points de Fatigue	22	19	24	20
Points de Vie	10	10	13	11
Points de Magie		5	8	10
DEX MRA	2	3	2	2

Magie de l'Esprit : Sluf (25-9=16%) Disruption 3, Puluf (40-9=31%) Soins 2, Letuf (50-9=41%) Contre Magie 2.

Localisation

Jambe droite	3/4	3/4	3/5	3/4
Jambe gauche	3/4	3/4	3/5	3/4
Abdomen	3/4	3/4	3/5	3/4
Poitrine	3/5	3/5	3/6	3/5
Bras droit	3/3	3/3	3/4	3/3
Bras gauche	3/3	3/3	3/4	3/3
Tête	3/4	3/4	3/5	3/4

Armure : 1 point d'armure naturelle + armure de cuir souple sur tout le corps et cagoule de cuir souple sur la tête.

Aucun des trollinets n'a de bonus de force et tous ont le même pourcentage aux armes.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance 2M	7/6*	47%	1D8+1	46%	10
Masse légère	7/6*	37%	1D8	31%	6
Fronde	1/m	39%	1D8	/	/
Bouclier	8/7*	16%	1D4	49%	8

*le premier chiffre correspond au rang d'action de SLUF et PULUF, le second correspond au rang d'action de LETUF et ILUF.

Note au Maître de Jeu : les trollinets possédant des noms rimant ensemble sont issus de la même nichée et sont généralement ensemble. Mais souvent, Oeil Blanc ne tient pas compte de ce lien.

Kardwin et ses Fils

Kardwin

FOR	16	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	3
TAI	16	Points de Vie	16
INT	13	Points de Fatigue	31
POU	11	Bonus aux Dégâts	+1D4
DEX	11	Points de Magie	11
APP	9		

Compétences : Lancer 35%, Charpenterie 60%, Premiers Soins 48%, Connaissance des Animaux 68%, Connaissance des Plantes 63%, Connaissance du Monde 35%, Inventer 42%, Scruter 59%, Chercher 74%.

Armure : Kardwin porte une armure de cuir souple tout comme ses fils (depuis les événements tragiques qui ont secoué la région, tous les hommes de la ferme sont en permanence armés et protégés).

Magie de l'Esprit (55-1=54%) : Daredard, Laminer 3, Réparation, Soins 4, Protection 2.

Perin

FOR	17	Mouvement	3
CON	14	DEX MRA	4
TAI	18	Points de Vie	16
INT	10	Points de Fatigue	31
POU	10	Points de Magie	10
DEX	9		
APP	11		

Armure : cuir souple

Magie de l'Esprit (50-1=49%) : Daredard, Détecter Eau, Protection 1, Laminer 1

Cameron

FOR	14	Mouvement	3
CON	16	DEX MRA	2
TAI	15	Points de Vie	16
INT	9	Points de Fatigue	30
POU	13	Points de Magie	13
DEX	16		
APP	12		

Magie de l'Esprit (65-1=64%) : Daredard, Réparation, Silence 2, Soins 2, Laminer 1, Longue Vue

Localisation

	Armure/Point de vie		
	Kardwin	Perin	Cameron
Jambe droite	2/6	2/6	2/6
Jambe gauche	2/6	2/6	2/6
Abdomen	2/6	2/6	2/6
Poitrine	2/8	2/8	2/8
Bras droit	2/5	2/5	2/5
Bras Gauche	2/5	2/5	2/5
Tête	2/6	2/6	2/6

Arme	RA	Attaque	Dégât	Parade	Point
Kardwin					
Bâton*	6	70%	1D8+1D4	65%	7
Arc	3/9	59%	1D8+1+1D2	/	6
Dague	7	56%	1D4+2	51%	6
Perin					
Bâton*	7	46%	1D8+1D6	41%	7
Arc	4	48%	1D8+1+1D3	/	6
Dague	8	45%	1D4+2+1D6	38%	6
Cameron					
Bâton*	6	53%	1D8+1D4	54%	7
Arc	2/7	65%	1D8+1+1D2	/	6
Dague	7	35%	1D4+2+1D4	29%	6

* les bâtons employés par Kardwin et ses fils sont renforcés avec une plaque de bronze à leurs extrémités, ce qui explique les dégâts supérieurs à la normale.

b) la Femme Blessée

Si un ou plusieurs aventuriers délaissent le combat afin de porter secours à la malheureuse, ils pourront assister à une scène étrange : Malgré la blessure qui l'handicape sérieusement, elle tente apparemment de vouloir pénétrer dans la bâtisse en flammes. L'aventurier qui l'arrêtera apprendra qu'elle est Iselda, la femme de Kardwin. Elle lui dira surtout que sa fillette de 9 ans, Azora, est encore à l'intérieur. C'est en voulant aller la chercher, qu'elle a failli mourir asphyxiée. Elle l'avait envoyée dans le cellier chercher de la viande fumée quand l'incendie s'est déclaré, la porte étant en chêne massif, il y a encore une chance qu'elle soit en vie. Iselda précisera qu'elle était à l'étable quand le malheur est arrivé.

Note au Maître de jeu : un aventurier va devoir risquer sa vie pour sauver la fillette. Afin de vous faciliter la tâche, utilisez la table suivante :

Lancer 1D6

1 : une poutre enflammée tombe sur l'aventurier. Un jet réussi en Esquiver ou à 3 x DEX permettra au courageux personnage de n'endurer que la moitié des dégâts. Si ce dernier possède une armure, une partie des dégâts sera absorbée. Dégâts : 1D8+2D6

2 : le feu se répand aux vêtements de l'aventurier. Si ce dernier est protégé par une armure en métal, les dégâts seront en partie absorbés. Si au contraire il porte une armure de cuir, la protection est diminuée de moitié. Dégâts : 2D6

3 : les flammes forment un mur infranchissable et entourent l'aventurier de toutes parts. Le seul moyen de traverser ce mur de feu est de réussir un jet sous la compétence Sauter. Un échec serait interprété comme la situation n2.

4 : la fumée asphyxie l'aventurier, un jet sous 3 x CON lui permettra de retenir sa respiration. S'il rate son jet, la fumée lui brûlera la gorge. Dégâts : 1D8

5 : la fumée âcre et épaisse, aveugle l'aventurier ; si ce dernier veut se repérer et retrouver la sortie, il faudra qu'il réussisse un jet sous la compétence Chercher ajustée d'un malus de 10%. Si le résultat est un échec, relancer une seconde fois 1D6 sur cette table.

6 : l'aventurier trouve son chemin à travers les flammes et ne subit aucun dommage.

Cette table n'est pas faite pour tuer les aventuriers. Chaque événement correspond à une situation possible dans la réalité. Il est d'ailleurs conseillé de ne tirer qu'une fois les dés sur cette table, la situation décrite devenant l'évènement marquant du périple du héros. Pour donner plus de sel à la situation, demandez au joueur d'effectuer plusieurs jets pendant votre récit. Ils ne servent à rien hormis à le mettre dans une situation de stress. Décrivez-le, évitant des poutres enflammées, bondissant à travers les flammes, etc.

A leur arrivée à la ferme, il est impératif qu'un aventurier se dirige vers Iselda. Si aucun ne choisit cette option, décomptez trois rounds ; passé ce délai, l'enfant périra par les flammes...

Dans le cas contraire, l'enfant s'en tirera avec quelques brûlures et un mal de gorge pendant plusieurs jours.

c) le Jeune Garçon

La fortune de Kardwin provient en grande partie de son cheptel. Il possède cinq chevaux et une trentaine de vaches. Nous sommes au printemps, et pratiquement tout le bétail est dans la prairie environnante. L'étable contient les cinq chevaux, ainsi que trois vaches qui viennent de mettre bas.

Le jeune garçon est un commis de Kardwin, et son amour pour les bêtes l'a poussé à ce geste suicidaire.

Note au Maître de Jeu : si un aventurier vient prêter main forte au

jeune commis, utilisez la table des incendies donnée plus haut.

Une bête dans un tel état de terreur, saura à l'instinct, une fois libérée, trouver la sortie. Il suffit pour libérer les animaux, de couper la longe qui les lie à leur box. Le commis le sait parfaitement, l'aventurier peut-être pas. Demandez à votre joueur de quelle manière il procède. Si ce dernier tente de guider l'animal vers la sortie, en s'emparant de la longe, il y a 30% de chance pour qu'il subisse une ruade ou un cabrage dans le cas des chevaux. Dégâts : 1D6+2D6, s'il s'agit d'une vache ; 2D6+3D6 s'il s'agit d'un cheval.

Le combat terminé, les survivants viendront prêter main forte aux blessés. Kardwin est effondré et maudira ses ennemis. Les aventuriers pourront alors lui être d'un grand secours moral. Il les remerciera pour tout ce qu'ils ont fait, surtout s'ils ont sauvé sa fille. Dans le cas où cette dernière est décédée, le fermier voudra à l'instant partir vers les Monts Arc en Ciel, afin de débusquer le reste de la bande mais ses deux fils l'en dissuaderont. Le reste de la nuit sera calme, et en d'autres moments, les aventuriers auraient pu passer de bons moments au sein de cette famille.

Le Chariot

Le lendemain matin, les aventuriers pourront reprendre leur route. Pendant une partie de la nuit, Perin et Cameron ont rattrapé les chevaux, qui affolés, s'étaient enfuis. Kardwin et les siens ont décidé de partir se réfugier au village. Ils remercieront encore les aventuriers et leur souhaiteront bon courage. La matinée à l'image de la veille, va être calme. Vers midi, les aventuriers s'ils réussissent un jet de Scruter pourront apercevoir un chariot tiré par deux boeufs se diriger dans la direction des Monts Arc en Ciel. En poussant un peu les mules, ils auront tôt fait de rattraper cet équipage. Un homme à pied, est à la tête du chariot, et un autre est assis et tient les guides. A l'approche des aventuriers, ils tireront leur épée du fourreau. Ce sont deux guerriers du clan des Malani, reconnaissable aux vêtements en peau d'ours qu'ils portent. Si Baltho accompagne les aventuriers, ou si ceux-ci sont originaires de la région, ils rengaineront leurs armes. Dans le cas contraire, ils demanderont quelles sont les intentions des personnages. Après quelques explications, ils seront moins méfiants et confieront leur but aux aventuriers. A l'arrière du chariot se trouve un homme visiblement très malade. Ce dernier est Solm Jomel le meilleur guerrier du clan. Il était parti accompagné de quatre autres guerriers, à la poursuite d'une troupe de trollinets qui avait massacré un groupe de chasseurs de la tribu. Tout ce que l'on sait, c'est qu'ils avaient pris la direction des Monts Arc en Ciel. Seul Solm est revenu dans cet état et à part quelques délires dus à la fièvre, il n'a pas encore parlé. Les deux le conduisent jusqu'au Chaman de la tribu. Celui-ci vit isolé dans les bois bordant les Monts Arc en Ciel.

Le Chaman

Jablong, le Chaman de la tribu des Malanis, vit depuis de longues années isolé des siens. C'est un homme d'une grande sagesse et assurément l'homme le plus vieux de la région. Il y a de cela une trentaine d'années, il s'est retiré dans la forêt ; le calme et la sérénité des lieux étant plus propices à ses recherches que la vie au milieu des humains. C'est un homme d'une grande puissance et à part son clan, personne ne l'a vu depuis ce temps. Beaucoup d'ailleurs pensent qu'il est mort.

Jablong

Chaman des Malanis.

Age 87 ans.

FOR	9	Mouvement	3
CON	11	Points de Vie	14
TAI	17	Points de Fatigue	20

INT	18	Points de Magie	18
POU	18	+ esprit intérieur	80
DEX	12	+ esprits de pouvoir	20
APP	10		= 118
		DEX MRA	3

Arme	RA	Attaque	Domage	Parade	Points
Bâton	6	36%	1D6	31%	5

Magie de l'Esprit : (90%) : Contrôler Esprits de Maladie, Démoralisation, Détecter Magie, Dissiper la Magie 5, Ecran Spirituel 4, Seconde Vue, Visibilité

Esprit Intérieur (400%) : Soins 8, Détecter Ennemi, Silence 5, Laminer 4, Ignition, Confusion, Communication Mentale, Extinction 3. L'esprit intérieur du Shaman possède une intelligence de 16 et un pouvoir de 80. Il contrôle un certain nombre d'esprits

un esprit de peur : POU 20

un esprit de folie : POU 14

un esprit de pouvoir : 11

un esprit de pouvoir : 9

Compétence : Connaissance des Animaux : 70%, Connaissance des Plantes : 63%, Déplacement Silencieux 62%, Se Cacher 97%, Cérémonie 84%, Enchantement 74%, Premiers Soins 74%, Chercher 51%, Ecouter 46%, Invocation 69%, Connaissance du Monde 53%, Eviter 48%.

Jablorg ne possède aucun objet magique. Sa hutte se trouve dans un arbre, là où la forêt est la plus dense. Il ne vit pas seul, un adolescent d'une quinzaine d'années vit depuis peu à ses côtés et est devenu son élève. Le Chaman a un autre compagnon, un chat de l'ombre, don d'un prêtre runique d'Orlanth qui vivait à Boldhome, avant que les Lunars ne prennent la ville. Cet animal est éveillé et reste en contact télépathique avec lui.

Sheena

Chat de l'ombre, femelle

FOR	11	Mouvement	8
CON	17	Point de Vie	12
TAI	6	Points de Fatigue	28
INT	12	DEX RMA	1
POU	24		
DEX	27		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte arrière droite	01-02	01-02	0/4
Patte arrière gauche	03-04	03-04	0/4
Arrière Train	05-07	05-09	0/5
Poitrail	08-10	10-14	0/5
Patte avant droite	11-13	15-16	0/4
Patte avant gauche	14-16	17-18	0/4
Tête	17-20	19-20	0/4

Arme	RA	Attaque	Domage
Griffes	7	85%	1D6
Morsure	10	90%	1D10
Déchiquter	7	90%	2D6

Au combat, un chat de l'ombre utilise d'abord simultanément ses deux griffes pour mordre 3 rang d'action plus tard.

Si les deux griffes touchent, le chat, tout en continuant à mordre, s'accrochera à sa victime et la déchiqutera à l'aide de ses deux pattes postérieures au cours du round suivant.

Compétence : Déplacement Silencieux 100%, Se Cacher

90%, Eviter 79%, Sauter 75%, Pister 80%.

Les aventuriers ont tout intérêt à suivre les Malanis dans leur périple. Un homme si puissant vivant aux pieds des collines mystérieuses peut leur apprendre beaucoup. Les Malanis accepteront sans problème un peu de compagnie, ils préviendront seulement les aventuriers qu'il n'est pas sûr que Jablong désire les rencontrer.

La petite troupe cheminera alors vers la forêt. Ils l'atteindront dans l'après-midi. Là, Sarkan et Molfar abandonneront le chariot. Sarkan portera Solm sur son dos et Molfar l'attachera avec des lanières de cuir.

L'endroit où vit Jablong n'est accessible qu'à pied. Les aventuriers vont être contraints d'abandonner leurs montures. Il suffira alors d'attacher leur longe à un arbre ou à un buisson. Si Baltho les accompagne, il se proposera naturellement pour les surveiller même si la pensée de rester seul, ne le rassure pas.

La marche à travers bois s'avère très pénible. De plus les deux Malanis s'arrangent pour bifurquer sans cesse à travers les buissons d'épineux et les taillis. Au bout d'une heure, les aventuriers auront perdu tout sens de l'orientation. Cette manoeuvre habile est faite pour que les aventuriers ne retrouvent pas leur chemin. Si l'un d'entre eux tente de marquer sa route, il ne retrouvera pas ses traces. Sheena et Free l'élève du Shaman, les observent depuis leur entrée dans la forêt, et le jeune garçon effacera les marques laissées par le personnage. Jamais aucun d'eux ne pourra les repérer. Seul par instant, ils auront la sensation d'être épiés. Au bout de deux heures de marche intensive, Free et Sheena surgiront d'un fourré. Le jeune garçon s'entretiendra en particulier avec Molfar, adressant seulement quelques regards sombres aux aventuriers. Le guerrier viendra alors trouver les personnages. Jablong va recevoir les Malanis et soigner Solm Jemel. Mais les aventuriers sont tenus de rester sur place le temps que durera l'opération, surveillés par Sheena et Free. Le jeune garçon restera silencieux pendant tout ce temps, ne prêtant aucune attention aux éventuelles questions des personnages.

Si ceux-ci tentent de l'approcher, Sheena se mettra en position d'attaque prête à bondir sur les malheureux irréfélchis.

Au bout de trois heures, la nuit s'apprêtant à tomber, Jablong communiquera mentalement à Free son désir de rencontrer les aventuriers. Le jeune garçon se lèvera alors et fera signe aux personnages de le suivre. Cinq minutes plus tard, les aventuriers arriveront au pied d'un arbre au sommet duquel une hutte est habilement camouflée. Là, ils retrouveront les deux guerriers, Solm étendu à terre, le corps recouvert de runes. Il semble être endormi profondément, son visage étant serein. Jablong assis sur une souche à ses côtés, semble lui aussi endormi. Il est d'une taille imposante pour son âge, mais sa peau est ridée et la peau d'ours qui le recouvre cache un corps maigre et décharné. Le Chaman se lèvera alors, et se tournera vers les aventuriers leur montrant une peau où se trouve un repas constitué d'un cuisseau de chevreuil, de miel et de fruits des bois. "Veuillez partager mon repas, jeunes guerriers et contez moi votre aventure". Jablong écoutera attentivement les détails de la mission, souriant par moment et scrutant attentivement chaque personnage. Ensuite, il se lèvera et fera un signe à Free. Ce dernier montera à l'arbre, et ressortira de la hutte avec un gobelet en bois, à la main. Le Chaman se tournant vers les aventuriers s'adressera à eux en ces termes "Jeunes gens, votre quête est bien plus dangereuse que vous ne le pensez, beaucoup de légendes parlent des Monts Arc en Ciel, mais personne ne les connaît vraiment. J'ai décidé de vous aider, les esprits guideront mes paroles. Voyons maintenant de quelle manière ! Je vous parlerai ensuite de ce que vous devrez faire en échange de mon aide". Le Chaman se saisira du gobelet et s'approchera du premier aventurier. Il videra à ses pieds son contenu : des petits ossements.

Note au Maître du jeu : suivant la configuration des ossements, le Chaman donnera un renseignement. Il vous suffira de lancer un D6 et suivant le résultat, vous référer à la table qui suit. Si vous obtenez

deux fois le même chiffre au dé, interprétez ce résultat comme étant un signe des esprits. Les ossements n'auront jamais deux fois la même configuration. Le Chaman dira simplement que l'aventurier n'est pas préparé à recevoir son enseignement.

- 1-Les Monts Arc en Ciel sont des lieux emplis d'une magie ancestrale. On dit même qu'enfui profondément sous la terre, un dragon est endormi.
- 2-Aucun troll n'a jamais habité dans ces collines. Les cavernes servent de tombes à leurs ancêtres et ils ne viennent que rarement pour célébrer leurs morts. Depuis quelques semaines, elles servent de refuge aux bandits.
- 3-La Dent du Dragon et la Table du Géant sont deux pierres mystérieuses. Elles sont là depuis l'Age d'Or des Dieux et ce sont les dragonewts qui les ont érigées. Par leur entremise et le pouvoir qu'elles recèlent, un dragon sera réveillé. Il existe sûrement d'autres pierres dans la région mais celles-ci sont cachées loin des regards des mortels.
- 4-Ces cavernes sont très anciennes et sont le site d'une lutte ancestrale entre deux races. Vous serez peut-être l'instrument qui permettra d'en amener la fin.
- 5-L'état de Solm Jomel prouve que certains lieux sont interdits aux humains. Les esprits qui les défendent sont forts et cruels.
- 6-L'entrée de la grotte se trouve sous la pierre appelée la Table des Géants.

Après avoir parlé, le Chaman sortira de sa transe et exposera son désir. "Il existe, dit-on, à l'intérieur des grottes une salle couverte de champignons. Certains ont des propriétés magiques. On dit qu'ils tuent ou qu'ils procurent de grands pouvoirs à celui qui les mange. On les appelle les Miettes d'Eurmal ; ils sont reconnaissables à leur couleur noire, à leur petite taille, ainsi qu'à leur forme de déjection. Je vous demande de m'en rapporter si jamais vous revenez vivants de votre périple. Dès que vous entrez dans la forêt, je le saurai. Laissez les champignons là où se trouvent vos montures. Maintenant je vais me retirer, il est temps pour moi de m'occuper d'autres affaires".

Le Chaman ira tout d'abord s'occuper de Solm qui n'a toujours pas repris connaissance. Il le couvrira de son manteau, et nu, montera jusqu'à sa hutte. Sheena, d'un bond agile, viendra le rejoindre et se couchera à l'entrée, montant la garde. Les aventuriers pourront alors entendre une litanie monter dans le silence de la nuit.

Les Monts Arc en Ciel

Le lendemain matin, Free et Sheena reconduiront les aventuriers jusqu'à leurs montures, Jablong n'ayant pas daigné les accompagner. Une nouvelle fois, le chemin sera long, tortueux et pénible, et enfin au bout de deux heures, ils retrouveront leurs montures ainsi que Baltho si ce dernier les accompagne.

Au bout d'une heure de route, ils arriveront aux pieds des collines. La Dent du Dragon et la Table du Géant sont perceptibles à cette distance. Un jet réussi en Scruter leur permet d'apercevoir une statue érigée sur la Dent du Dragon. Ils ne distinguent qu'une forme aux contours peu précis. L'escalade débutera alors. Les mûles habituées à ce rude relief, dérapent pourtant souvent sur ces chemins que peu d'humains ont empruntés. La végétation tout d'abord luxuriante, va laisser place à des fougères, des lichens et des buissons d'épineux s'accrochant désespérément sur cette roche friable. Les aventuriers se rapprocheront de la statue et pourront enfin discerner les contours ; elle a tout l'air de représenter un dragonewt. Plus ils s'en approchent, et plus cette statue leur semble bizarre : elle semble peinte et criante de vérité. C'est seulement au pied du socle qu'ils se rendront compte qu'il s'agit d'un spécimen de dragonewt en chair et en os ! Ce dernier se trouve dans un état de béati-

tude absolue. Il est debout sur le socle, les bras tendus, et sa transe est si profonde, qu'il n'a pas conscience de la présence physique des aventuriers, même si ses sens l'en avertissent. Les personnages risquent d'être fort dépités quand ils se rendront compte qu'il les ignore totalement, ce dernier ne répondant à aucune interrogation ou injure. Le fait de le toucher ne changera rien à son mutisme, et à sa méditation. Les aventuriers comprendront bien vite qu'il ne sert à rien de le déranger, et ils continueront alors leur route. A cet endroit, on discerne parfaitement la Table du Géant, ainsi que la bouche béante et sombre de l'entrée des cavernes. La Table du Géant est formée de deux énormes colonnes en granit de formes irrégulières. Elles font 10 mètres de haut et ont 4 mètres de circonférence. Elles sont surmontées par une plaque de granit de 12 mètres de long sur 5 mètres de haut et environ 3 mètres de large. La roche qui forme l'entrée des cavernes est de couleur blanchâtre. L'intérieur est très sombre et aucun bruit n'est perceptible de là où ils sont.

Note au Maître de Jeu : Les aventuriers devront tout le long de leur périple, transporter un moyen d'éclairage quelconque : bougie, torche, lanterne à bougie ou lampe à huile. Ces moyens d'éclairage sont décrits ci-dessous. Si ce n'est pas le cas, ils devront déduire 75% de leurs pourcentages normaux dans les compétences : armes, agilité et manipulation. Si les chances de succès du personnage indiquent alors un nombre négatif, il lui restera toujours un minimum de 5% de chance de réussir son action.

	Durée	Zone Eclairée	Malus de Perception
Bougie	2 heures	1 mètre	5% par mètre séparant la zone d'éclairage de la zone observée
Torche	1 heure	10 mètres	idem 3 mètres planté dans le sol
*Lanterne	2 heures	10 mètres	10%
*Huile	2 heures	10 mètres	10%
		Vent Moyen	Chute du Moyen d'Eclairage
Bougie		90% de chance d'être soufflé	s'éteint sur un jet 51 à 100 sur 1D100
Torche		10%	96 à 100 sur 1D100
*Lanterne		25%	spécial
*Huile		/	spécial

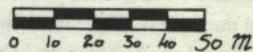
* les lampes à huile ou les lanternes sont formées d'une petite boîte en céramique ou en métal équipée de volets. On peut retenir ou diriger le faisceau de lumière qui en émane. Les lampes à huile sont dangereuses si on les laisse choir ou si on les projette. Dans ce cas, reportez vous à la table suivante :

D 100	Résultat
01-30	la lampe s'éteint, mais reste intacte.
31-70	la lampe continue de brûler et reste intacte. Effectuez un jet pour voir dans quelle direction est orientée le faisceau de lumière
71-75	la lampe est intacte mais l'huile se répand sur le sol, le rendant glissant. La mèche s'éteint.
76-85	la lampe se brise de manière irréparable, l'huile se répand sur le sol, le rendant glissant. La mèche s'éteint.
86-00	la lampe se brise et l'huile enflammée est projetée aux alentours. Les flammes occasionnent 1D6 points de dégâts par round de mêlée.

Si une lanterne à bougie tombe à terre, utilisez cette table afin de connaître son état. La mèche s'éteint sur un jet de 51 à 00.



LES MONTS ARC EN CIEL



Elles sont constituées de roches calcaires. Les parois sont en général sèches, à moins qu'il n'en soit précisé autrement. Toutes les surfaces intérieures (sol, plafond, etc..) sont irrégulières à l'exception de la salle plate (8). Le son porte à grande distance dans ces cavernes, les aventuriers ont donc toutes les chances de percevoir un éventuel mouvement. Mais de ce fait, ils trahiront eux aussi leur présence.

La couleur de la pierre change au fur et à mesure que le groupe s'enfonce dans le complexe de cavernes. Ces changements sont décrits dans les textes descriptifs.

Le plan et le texte descriptif indiquent les sections du sol où l'on rencontre des dénivellations considérables ou des rebords abrupts. Ces déclivités deviennent importantes dans les combats si l'on utilise les bonus de positions.

1) l'Entrée de la Caverne

Les aventuriers vont une nouvelle fois être contraints d'abandonner leurs montures. Ici le risque est plus grand que dans la forêt. Si Baltho les accompagne, il fera demi-tour et les attendra près de la Dent du Dragon. Si ce n'est pas le cas, il va falloir les laisser seul le temps de l'expédition.

Les aventuriers vont donc se diriger vers la Table du Géant. L'entrée est constituée de roches de couleurs blanchâtres, la même teinte que les roches extérieures. Le passage fait environ trois mètres de large. Plusieurs boyaux bifurquent vers la gauche ou la droite. On peut les apercevoir dans la faible clarté qui filtre par l'entrée sous la Table du Géant. Un jet d'Ecouter réussi permettra de distinguer des sifflements et des glissements ainsi que des bruits sourds provenant de l'intérieur de ces boyaux.

1D4 lézards des rocs nichant dans les boyaux latéraux émergent et regardent avidement passer les aventuriers. Lancez 1D6 pour chaque lézard afin de déterminer de quel tunnel il émerge. Plusieurs lézards peuvent surgir du même tunnel. Les lézards des rocs préfèrent la charogne aux êtres vivants, ce qui explique qu'ils n'attaqueront pas à moins qu'une des conditions suivantes s'exerce :

- Ce sont les aventuriers qui attaquent en premier lieu.
- Un aventurier avance collé à la paroi du tunnel principal et passe à proximité d'un tunnel latéral.
- Un aventurier ayant une blessure récente non soignée, passe n'importe où dans le tunnel principal.

Si l'un des lézards attaque, les autres suivront, chacun se jetant sur l'aventurier le plus proche.

Le combat aura lieu automatiquement si l'un des aventuriers désire s'aventurer dans un des boyaux latéraux. Ces boyaux sont tous de tailles différentes. Seul le tunnel 1-6 se prolonge jusqu'à la Caverne Grise (21). De ces ouvertures se dégage une odeur de chair en décomposition. Ce sont tous des passages très étroits, et si les aventuriers empruntent un de ces boyaux, ils devront marcher en file indienne, baissant la tête à certains endroits, se tenant de profil afin de pouvoir se glisser entre des portions très étroites, etc. Le sol est couvert de déchets organiques ainsi que d'ossements divers. Une fois à l'intérieur d'un boyau, il sera impossible de changer l'ordre de marche.

Le plafond de cette salle se trouve à environ trois mètres de hauteur. Les murs sont recouverts de trois types de champignons. Si la lumière dont disposent les aventuriers est suffisante, ils pourront remarquer que les parois de cette salle sont de la même couleur blanc sale que celles de l'entrée. Une forte odeur de moisissure flotte dans l'air saturé d'humidité. Le sol est très glissant, étant recouvert d'une pellicule d'humus. Il y a peu de champignons sur le sol et sur le plafond, par contre ils abondent sur les murs.

En regardant attentivement, les aventuriers n'auront aucun mal à dénombrer trois espèces distinctes. Si l'un d'entre eux possède un pourcentage en Connaissance des Plantes, supérieur à 40%, il aura tôt fait de les identifier :

- **les Fongulicieux** : l'espèce la plus répandue dans la caverne, alors que normalement il très rare d'en découvrir. Ce sont de gros champignons blancs comestibles et savoureux. En voir de telles quantités est inimaginable, et constitue une véritable fortune.

- **les Mousses Brunes Échevelées** : ces champignons ont la forme de petits sacs hermétiques qui au moindre contact, s'ouvrent brutalement. Ceci a pour effet de projeter dans les airs les spores qu'ils contiennent. Ces derniers ont la désagréable propriété de faire éternuer tout maladroit qui les inhale. Un aventurier cherchant à récolter des Fongulicieux ou des Miettes d'Eurmal a 90% de chance d'expérimenter ce fait. Ce dernier éternuera alors pendant 1D6 rounds de mêlée sans pouvoir s'arrêter.

- **les Miettes d'Eurmal** : comme l'a déjà dit Jablong, le Chaman des Malanis, ce champignon noir, à la forme de déjections, possède des propriétés magiques. S'il vient à l'idée à l'un des aventuriers d'en goûter, lancez 1D10 et consultez la Table des Effets. Ces champignons n'agiront qu'une seule fois dans la vie de celui qui y a goûtés.

Effets provoqués par les Miettes d'Eurmal

1D10	Effet
*1-2	Perte de 1D10 points de vie généraux
**3-6	Perte de 1D10 points de magie pendant 1D6 heures
7	Aucun effet, ces champignons n'affecteront jamais l'individu
8-9	Ajoutez 1D3 points à : lancez 1D4, 1-FOR, 2-CON, 3-DEX, 4-APP, ce gain est définitif
10	Ajoutez 1D6 points de POU au pouvoir actuel du personnage. La limite humaine de 21 ne peut pas être dépassée grâce à ce résultat.

* les points de vie perdus ne peuvent être regagnés magiquement

** après le délai de 1D6 heures, le personnage regagne normalement son total de points de magie.

Note au Maître de Jeu : Si les aventuriers ont l'idée stupide de vouloir récolter tout de suite les champignons, ils ont toutes les chances de se faire repérer. Le son portant loin dans les cavernes, les éternuements incessants dûs aux mousses brunes trahiront leur présence.

3) le Couloir Blanc

Ce couloir aux parois blanchâtres, fait 3 mètres de large sur 5 mètres de haut. Il ne contient aucun pensionnaire permanent. Un jet réussi en Ecouter permettra aux aventuriers d'entendre clairement de l'eau s'écouler en de gros bouillonnements et remous. Ce bruit augmentera au fur et à mesure que les aventuriers s'avanceront plus avant. Le couloir au bout d'une quarantaine de mètres se termine par une sorte de corniche à l'intérieur d'une salle immense renfermant un lac souterrain.

4) la Caverne du Lac

La voûte de cette caverne se trouve à environ 12 mètres au dessus de la corniche terminant le couloir blanc. Un pont sommaire permet de quitter cet endroit et de rejoindre un autre surplomb à 4 mètres de là. Cette nouvelle comiche d'environ deux mètres de large conduit à un tunnel (4a). Le pont est constitué de plusieurs rondins grossièrement taillés d'environ 8 mètres de long. Personne n'a pris la peine de les fixer entre eux. Il n'y a bien entendu, aucune rampe ou garde-fou et apparemment aucune prise où attacher une corde d'un côté à l'autre du pont. Chaque aventurier désirent traverser devra réussir un jet sous 4x DEX. En cas d'échec, le personnage, perdant l'équilibre, tombera la tête la première, trois mètres plus bas, dans l'eau glacée. La profondeur du lac varie entre 3 et 5 mètres en son centre. Sur les côtés, il y a moins de fond. Elle est par exemple d'environ 1m80 sous le pont, et moins encore du côté de la caverne des newtlings (18). Le pont est à même de supporter le passage de plusieurs personnes en même temps même si le bois a pourri au contact de l'humidité ambiante. Le total TAI+ENC des candidats ne devra pas excéder 30. Si c'est le cas, un des rondins se brisera net et le ou les aventuriers chuteront dans les eaux glacées du lac. Une personne ayant une taille de 16 peut se tenir debout dans l'eau et respirer à l'air libre.

Note au Maître de Jeu : le personnage surpris par cette situation devra réussir un jet de chance correspondant à son POU x5. Ce jet déterminera s'il parvient à retenir sa respiration avant d'entrer dans l'eau. Pour la procédure à suivre, reportez-vous aux règles concernant l'asphyxie dans le manuel de règles de RuneQuest page 79.

Il y a trois possibilités qui s'offrent à lui pour se tirer de ce mauvais pas :

- sa taille est supérieure ou égale à 16 : dans ce cas, le personnage pourra tenter de se remettre debout. Pour cela, il devra réussir un jet sous 5 x DEX.
- le personnage est aidé par ses compagnons.
- le personnage veut essayer de revenir à la surface en nageant ; il devra donc réussir un jet sous sa compétence Nager.

Dans tous les cas, tenez compte de son total d'encombrement, ce total étant retiré de son pourcentage de réussite. Un aventurier peut aussi choisir de se débarrasser de son équipement pour s'alléger. Il retirera un point d'ENC par rang d'action. Un aventurier tentant de se dégager de son armure, ne peut tenter de se remettre debout.

Dans le cas d'un échec absolu, le personnage devant normalement se noyer, sera sauvé grâce à l'intervention des newtlings. Dès que des trolls ou des humains se trouvent dans la caverne du lac, les newtlings vivant habituellement dans leur caverne (18) plongent dans

l'eau et nagent hors de portée des sources de lumière. Certains se réfugient sous la cascade dans la caverne immergée (23). Les newtlings sont une race timide de nature. Mais si un humain vient à tomber à l'eau, 1D6 newtlings nageront jusqu'à lui sans bruit en 1D6+2 tours. Ils interviendront seulement dans le cas où le personnage est sur le point de se noyer. Dans ce cas, deux newtlings emmèneront le ou les noyés dans leur caverne (18) lançant des sorts pour les revigorer et stopper les effets de la noyade.

Laissez croire au(x) joueur(s) que son (leurs) personnage (s) est (sont) mort(s) en continuant par exemple, la procédure de noyade afin que le joueur soit persuadé de la fin de son personnage. Prenez alors ce ou ces joueurs à part, en leur laissant entendre que tout n'est pas perdu. Vous pouvez même, si vous disposez d'assez de temps, leur décrire leur rencontre avec les newtlings.

Les aventuriers malgré leur moyen d'éclairage, ne devineront que partiellement la paroi opposée de là où ils sont. Ils pourront cependant distinguer à mi-hauteur une trouée importante d'où jaillit une cascade.

4a) le Tunnel Sinueux

Ce passage sinueux large d'un mètre, débouche dans l'antichambre du mausolée troll, là où Slud et ses trollinets ont élu domicile. Les parois de ce boyau tortueux sont jaunes.

5) le Couloir Jaune

Les parois de ce passage sont d'un jaune soutenu. Le plafond paraît noir et mouvant. Après un moment d'attention, les personnages se rendront compte qu'il est couvert de chauve-souris. A la lumière, ces mammifères volants vont être dérangés et vont s'éparpiller dans tous les sens. Ces animaux sont inoffensifs, mais donneront sûrement quelques frissons aux personnages.

Note au Maître de Jeu : décrivez les chauves-souris percutant les aventuriers, s'accrochant à leurs vêtements, etc. Ces animaux sont protégés par Slud, la compagne d'Oeil Blanc. Elle adore leur compagnie et lorsqu'elle sort la nuit, elle n'oublie jamais de ramener une provision de fruits à ses protégées. Les aventuriers pourront en découvrir sur le sol. Il y a 30% de chance pour que certains de ces animaux se soient dirigés affolés vers la salle peinte. Dans ce cas, les trollinets montant la garde dans l'antichambre (11) ont une chance de les apercevoir et ainsi d'être prévenus de la présence des aventuriers.

Ce couloir débouche dans trois autres galeries :

6) la Salle Orange

Une odeur de pourriture vient de cette salle. Les aventuriers y pénétrant, découvriront alors un scarabée géant amaché et préparé pour la monte. Cet insecte énorme sert de monture aux trolls. Ce sont de véritables machines de guerre. Celui-ci est attaché à un anneau par une longue corde. Il ne peut sortir de cette salle mais peut toujours happer un aventurier trop curieux.

Scarabée Géant

FOR	20	Mouvement	6
CON	18	Points de vie	19
TAI	20	Points de fatigue	38
INT	2		
POU	10		
DEX	13		

Localisation	D20	Points
Patte postérieure droite 1	01	6/3
Patte postérieure gauche 1	02	6/3
Patte postérieure droite 2	03	6/3
Patte postérieure gauche 2	04	6/3
Abdomen	05-09	6/8
Thorax	10-13	6/8
Patte antérieure droite	14	6/3
Patte antérieure gauche	15	6/3
Tête	16-20	6/8

Armes	RA	Attaque	Dégâts
Morsure	7	50%	1D10+1D6

Les aventuriers pourront remarquer entre ses pattes le reste de 4 cadavres à moitié dévorés. Il ne peut s'agir que des 4 guerriers Malanis qui accompagnaient Solm Jomel. Voilà qui fera sans doute réfléchir les aventuriers si jamais ils échouent dans leur mission !

7) le Quartier des Trollinets

Tout porte à croire que cette salle aux parois orangées a servi de dortoir, il y a encore peu de temps. De vieilles paillasses sont mises pêle-mêle sur le sol. Une odeur de fauve et d'urine empeste les lieux.

Les aventuriers s'ils réussissent un jet de Chercher trouveront des traces par terre pouvant faire penser à du sang séché.

En fait, depuis les derniers événements, c'est-à-dire l'attaque des guerriers Malanis, tous les trollinets se sont retranchés dans l'antichambre (11). Ils vivent maintenant au côté de Slud. Oeil Blanc sent son plan lui échapper à nouveau et il préfère regrouper ses forces, s'attendant à une attaque massive contre lui.

Une ouverture dans le fond de cette caverne donne dans un petit tunnel qui débouche vite dans une salle immense :

8) la Salle Plate

Cette gigantesque caverne s'étend à la manière d'un éventail. Le sol et le plafond malgré des irrégularités sont plats. Les aventuriers devront donc se courber pour y pénétrer. Partout la roche est d'une couleur jaune brun mouchetée. Un jet réussi sous Ecouter permettra aux aventuriers de percevoir de petits cris aigus ainsi que de nombreuses pattes détalant, apparemment des rongeurs.

La salle plate est en effet le repère de rats. Ces derniers ne quittent leur terrier que s'ils détectent du sang frais dans un des couloirs adjacents. Un jet réussi en Scruter permettra de distinguer à certains endroits de la caverne des reflets métalliques.



Si les aventuriers décident d'emprunter ce passage, ils devront marcher courbés au point A, se déplacer à quatre pattes aux points B et D et se trainer sur le ventre au point C.

Suivant l'endroit où ils se trouvent, ils feront un certain nombre de découvertes et seront attaqués par les rats.

Au point A : les aventuriers découvrent un squelette. Un jet sous Connaissance des Animaux réussi, leur permettra de dire à quelle race d'humanoïde il appartient. C'est en fait le squelette d'un trollinet. Un peu plus loin, ils en découvriront d'autres. Certains ont encore de la chair. Ce sont les cadavres de la bataille contre les Malanis que l'on a placés dans cette salle. A côté d'un squelette, ils pourront découvrir une dague de lancer. Toute personne atteignant ce point est attaqué par 1D6 hordes de rats. Comme elle doit se tenir courbée à cet endroit, son pourcentage aux armes est réduit de 10%.

Au point B : les aventuriers découvrent un squelette humain. Il est recouvert d'un haubert en cotte de mailles et d'un heaume de cuir bouilli rembourré de cuir souple (4 PA), une épée à la lame brisée est à ses côtés. Les personnages pourront aussi découvrir une bourse pleine de pièces de cuivre et de bijoux sans grande valeur. Vu l'état de vétusté de l'armure, ce squelette doit avoir un certain âge. Il s'agit en fait, d'un pillard de tombes qui, s'enfuyant par le tunnel pâle, s'est fait surprendre par les rats. Toute personne atteignant ce point est attaquée par 1D10 horde de rats. Comme elle se déplace à quatre pattes à cet endroit, son pourcentage aux armes est réduit de moitié.

Au point D : rien à voir, mais il y a toujours possibilité de se faire attaquer par 1D10 horde de rats (voir ci-dessus)

Au point C : les aventuriers découvrent à nouveau un squelette. Il s'agit là aussi de celui d'une race humanoïde différente des humains. Un jet réussi en Connaissance des Animaux permettra de reconnaître le squelette d'un newtling. La main de ce dernier enserre le bras cas-

se d'une statue. Ce bras est en magnifique marbre bleu veiné de vert. Un couteau en silex repose non loin de là. Toute personne atteignant ce point est attaquée par 3D6 hordes de rats. Comme elle doit ramper sur le ventre pour avancer, son pourcentage aux armes est réduit de moitié ; de plus, seules des armes de petite taille (rang action 3) pourront être utilisées pour combattre les rats.

Note au Maître de Jeu : Lorsque vous décrirez l'attaque des rats aux joueurs, multipliez le nombre de hordes par 7 afin de leur donner une vague idée de la quantité de rats qui se jettent sur eux. C'est un excellent moyen pour les faire stresser. En fait, seul le nombre de hordes est pris en compte. Pour chaque combat, procédez de la même manière :

- Déterminez d'abord le nombre de hordes de rats attaquant, ainsi que leurs cibles.
 - Les aventuriers sans tenir compte de leur rang d'action, frappent les premiers. S'ils tuent ne serait-ce qu'un seul rat, le reste de la horde s'enfuira en détalant. Ceci réduit donc le nombre de hordes restant pour le round suivant. Les rats attaqueront ensuite.
- Les rats attaquent toujours en seconde position. Il suffit de multiplier le nombre de hordes par 5% afin de déterminer les chances de toucher de chacun des rats. Par exemple, cinq hordes attaqueront avec 25% de chance de toucher. Une attaque réussie infligera 1D8 points de dommages dans une seule localisation. L'armure peut tout à fait absorber ces dommages. En outre, chaque aventurier mordu par un rat a 15% de chance d'avoir contracté la Fièvre du Cerveau (voir règle de Runequest). Si l'un des aventuriers transporte avec lui le morceau de la Statue, il y a 10% de chance par tour, qu'il rencontre un newtling dans toute caverne qui sera sans danger pour l'humanoïde (voir section intitulée : les Newtlings).

9) le Tunnel Pâle

Les parois sont ici d'une couleur orange pâle et le sable qui recouvre le sol est d'un ton encore plus pâle donnant un aspect froid et malsain à ce tunnel. Les parois froides au toucher sont dures et aussi lisses que du verre. Ce boyau étant étroit, certaines arêtes peuvent très bien blesser un aventurier maladroit.

Afin d'éviter ce genre de problème, chaque joueur devra réussir un jet égal à 5 x DEX sur 1D100. Un échec provoquera 1D6 points de dégâts dans une localisation déterminée au hasard. Ce tunnel aboutit dans l'antichambre du mausolée troll (13).

10) la Caverne aux Peintures

Cette grande salle fait plus de 100 mètres de long et 30 mètres dans sa plus grande largeur. La couleur des parois est un dégradé allant d'une teinte jaune au départ du couloir jaune, devenant graduellement plus foncée pour devenir orange vif au centre de la caverne et pour finir par un orange-rouge très agressif.

Cette salle forme une cuvette ; une corde fixée dans un anneau planté dans la roche permet de descendre environ deux mètres pour se retrouver dans cette salle. A l'autre bout, une échelle taillée dans la pierre permet la montée. Les murs de cette pièce sont recouverts de dessins, de runes et d'écrits incompréhensibles.

Note au Maître de Jeu : afin de trouver des sources d'inspiration pour décrire ces peintures, servez-vous du supplément Les Dieux de Glorantha au chapitre sur les déités Troll page 165.

Les peintures représentent en grande partie le cheminement d'un troll après sa mort. Ce qui explique qu'on retrouve beaucoup de dessins représentant les déités trolls tels Styx ou Jeset le passeur. Une série de dessins frappera particulièrement les aventuriers. Elle représente une famille troll escortant un des leurs jusqu'à sa dernière demeure. Il est porté à bras le corps par quatre trolls et déposé à même le sol au milieu de petits tertres formés d'ossements. Ensuite on voit la famille prier afin d'aider l'âme du défunt à trouver Jeset le Passeur et à traverser ainsi les eaux noires de Styx. Enfin le corps du troll est dépecé et distribué à chacun qui le dévore avec intérêt. Chez les trolls, le cannibalisme est interdit. Dans le cas d'un mort, ce n'est pas la même chose. Une fois que le corps a été sanctifié, l'âme du défunt l'ayant quitté, ce dernier est dévoré par les siens. Les trolls se plaisent à penser que manger la chair d'un défunt confère des pouvoirs magiques. C'est pourquoi, la famille a droit à une plus grande part. Vous avez la possibilité de décrire des scènes de votre cru. Il faut juste savoir qu'aucune scène de bataille n'est représentée sur ces murs.

11) l'Antichambre

Les parois sont rouge vif. C'est ici que se sont réfugiés les trolls. Il y a toutes les chances pour qu'ils soient déjà prévenus de la présence des aventuriers et ils se sont donc préparés en conséquence. Il ne reste que 6 trollinets vivants. Les autres sont morts avec Oreille Percée ou pendant l'attaque des Malanis.

Les trolls profiteront de leur avantage de placement si les aventuriers attaquent de la caverne aux peintures. La seule issue non gardée est le tunnel pâle, Oeil Blanc faisant confiance aux rats pour empêcher tout passage. Si les aventuriers surgissent de ce boyau, ils auront au moins l'avantage de la surprise. Il est sûr que dans cette salle éclatera un combat. Si les choses sont en leur défaveur, Oeil Blanc s'enfuira jusqu'à son repaire personnel (17). Il ne se donnera pas beaucoup de mal pour défendre cette salle. Par contre Slud y mettra toute son ardeur. Tant qu'elle est en vie, les trollinets se battront avec fureur.

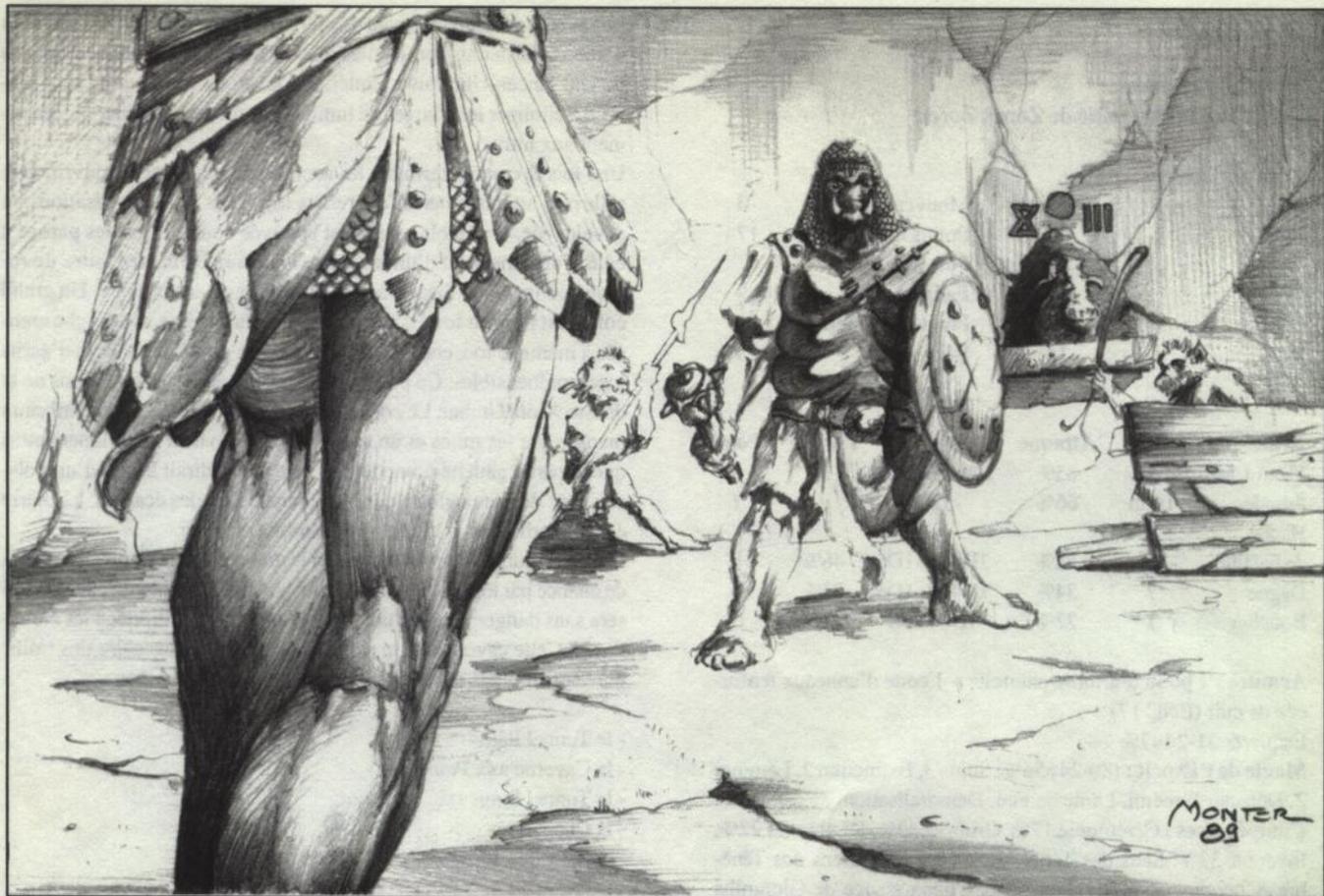
Slud, Initié de Xiola Umbar

Troll sombre

FOR	19	Mouvement	3
CON	15	Points de vie	17 15 107
TAI	19	Points de fatigue	34
INT	17	Points de Magie	14
POU	14	DEX MRA	3
DEX	11	Bonus au dégât	+1D6
APP	10		

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse 1M	6	58%	1D10+1D6	49%	10
Fronde	1/r m	72%	/	/	
Masse légère	6	49%	1D6+1D6	46%	6
Bouclier	7	27%	1D6+1D6	54%	10

Armure : Haubert en cuir souple avec protections jambes et bras en cuir souple + cagoule en cotte de maille



Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/6
Jambe gauche	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	04-10	3/6
Poitrine	12	11-15	3/8
Bras droit	13-15	16-17	3/5
Bras gauche	16-18	18-19	3/5
Tête	19-20	20	8/6

Magie de l'Esprit : (70-16=54%) Soin 6, Protection 2, Contre Magie 3, Contrôler Chauve Souris

Sort de magie divine à usage unique : Attirer l'Attention, Retourner un Coup

Compétences : Grimper 62%, Dissimuler 19%, Sens des Ténèbres/Scruter 54%, Sens des Ténèbres/Chercher 31%, Se Cacher 18%, Sauter : 42 - 16 : 26%, Ecouter 66%, Parler Langue Sombre 39%, Nager 21%, Pister 34%, Connaissance des Trolls 42%, Scruter (visuel) 22%, Chercher (visuel) 25%, Connaissance du Monde 40%. Premiers Soins 74%.

Slud est la compagne d'Oeil Blanc depuis bientôt une dizaine d'années. Beaucoup moins belliqueuse que lui, elle a toujours cherché à refréner ses ardeurs, mais sans vraiment beaucoup de succès.

Elle a toujours vu du mauvais oeil, l'installation de leur bande dans ces cavernes. Slud est très croyante et défendra l'antichambre, coûte que coûte, afin d'empêcher d'éventuels ennemis de souiller la chapelle ou les tombes.

Les Trollinets

Caractéristiques

FOR	12	Mouvement	2
CON	10	Points de Vie	10

TAI	9	Points de	
INT	11	Fatigue	22-9=13
POU	8	Points de Magie	8
DEX	11	DEX RMA	3

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance 2M	8	47%	1D8+1	46%	10
Masse légère	8	37%	1D8	31%	6
Fronde	1/r m	39%	1D8	/	/
Ecu	9	16%	1D4	49%	8

Compétences : Grimper 58%, Sens des Ténèbres/Scruter 43%, Sens des Ténèbres/Chercher 37%, Premiers Soins 36%, Sauter 34-9=25%, Déplacement Silencieux 55-9=46%, Connaissance des Trolls 23%, Pister 14%.

Magie de l'Esprit : (40-9=31%)

Il y a 6 trollinets appelés : Bashu, Nashu, Din, Gort, Smort et Loba.

Bashu : Disruption

Nashu : Détecter Restes Comestibles

Din : Endurance 2, Contremagie 3

Gort : /

Smort : Daredard, Soins 2

Loba : /

Armure : cuir souple + 1 point d'armure naturelle

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/4
Jambe gauche	05-08	04-06	3/4
Abdomen	09-11	04-10	3/4
Poitrine	12	11-15	3/5
Bras droit	13-15	16-17	3/3
Bras gauche	16-18	18-19	3/3
Tête	19-20	20	3/4

Oeil Blanc

Troll sombre mâle

Chef des Bandits, initié de Zorak Zoran

Caractéristiques

FOR	21	Mouvement	3
CON	15	Points de Vie	17
TAI	19	Points de	
INT	17	Fatigue	36-24=9
POU	16	Points de Magie	16
DEX	15	DEX MRA	3
APP	11		

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Point
Fléau 1 M	6	83%	1D10+1+1D6	71%	8
Fronde	1/r m	66%	1D8	/	/
Hache de bataille	6	58%	1D8+2+1D6	46%	8
Dague	7	34%	1D4+2+1D6	23%	6
Bouclier	7	22%	1D6+1D6	74%	16

Armure : 1 point d'armure naturelle + 1 cotte d'anneaux renforcée de cuir (ENC 17)

Esquiver 31-24=7%

Magie de l'Esprit : (80-24=56%) Soins 3, Extinction 2, Laminer 2, Détecter Ennemi, Lame de Feu, Démoralisation.

Compétences : Cérémonie 17%, Grimper 43%, Dissimuler 22%, Inventer 32%, Sens des Ténèbres/Scruter 43%, Sens des Ténèbres/Chercher 35%, Evaluer 52%, Connaissance de Glorantha 44%, Se Cacher 35%, Sauter 33-24=9%, Ecouter 81%, Passe Passe 18%, Déplacement Silencieux 12-24=05%, Parler Langue Sombre 45%, Parler Langue des Marchands 38%, Nager 32%, Pister 44%, Connaissance des Trolls 37%, Scruter (visuel) 25%, Chercher (visuel) 33%, Connaissance du Monde 24%.

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	7/6
Jambe gauche	05-08	04-06	7/6
Abdomen	09-11	04-10	8/6
Poitrine	12	11-15	8/8
Bras droit	13-15	16-17	7/5
Bras gauche	16-18	18-19	7/5
Tête	19-20	20	6/6

La Tactique d'Oeil Blanc

Ce n'est pas par des actes stupides et irréflechis qu'Oeil Blanc a gagné sa réputation. Depuis qu'Oreille Percée n'est pas revenu, il a réuni toutes ses forces dans l'antichambre. Cette pièce est idéale pour attendre les opposants. Il a disposé deux trollinets à chaque ouverture sauf au niveau du tunnel pâle, et ainsi attend la venue de ses ennemis. Les trollinets ne se hasarderont pas hors de leurs postes de garde à moins qu'il ne leur en donne l'ordre, ou qu'ils soient chassés de leurs positions par des intrus.

Oeil Blanc préfère laisser à ses hommes le soin de se battre. Il ne craint pas cependant de se lancer dans la bataille, à moins qu'il ne soit sévèrement blessé, ou qu'il ne reste que très peu de trollinets (trois en moins). Dans ce cas, il tentera de s'échapper par le tunnel qui mène à son repaire. Il sait qu'il peut compter sur la fougue de Slud pour protéger l'entrée de la chapelle et ainsi protéger ses arrières.

Les aventuriers qui tenteront de prendre la salle d'assaut devront tout d'abord résister aux projectiles que les trollinets ne manqueront pas de leur lancer. Une fois à l'intérieur, les trolls chercheront tout d'abord à éliminer les sources de lumières avant de s'attaquer physiquement aux intrus.

Une fois le combat terminé, les aventuriers pourront découvrir cette salle plus attentivement. Tout reflète les signes d'une civilisation peu développée. Une table cassée est appuyée contre l'une des parois, à côté d'une chaise et d'un tabouret. Plusieurs paillasses faites de roseaux coupés sont dispersées un peu partout dans la pièce. Un grand coffre est posé au fond d'un des coins de la caverne. Une niche creusée à même le roc, contient un pot d'argile gravé de runes et d'écrits incompréhensibles. Ce pot d'argile est une des représentations de la déesse Xiola Umbar. Le coffre renferme des vêtements en lambeaux mangés par les mites et un sac contenant environ 3000 lunars ainsi que la partie gauche d'une tête de statue. On dirait la tête d'un poisson avec des yeux globuleux, des branchies et des écailles. La pierre est en marbre bleu strié de vert. L'orbite est vide.

Si un aventurier transporte avec lui le morceau de la statue, il y a 10% de chance par tour qu'il rencontre un newtling dans toute caverne qui sera sans danger pour l'humanoïde (voir section intitulée : les Newtlings). Cette caverne est le centre du complexe mortuaire des trolls, plusieurs tunnels débouchent directement dans la pièce :

- le Tunnel Pâle
- la Caverne aux Peintures
- le Tunnel Sinueux
- la Chapelle
- la Salle des Tertres

12) la Salle des Tertres

Cette salle était à l'origine bloquée par des portes en bronze, mais depuis la tentative des pilliers de tombes, il y a de cela une cinquantaine d'années, la porte a été arrachée de ses gonds. Depuis l'entrée est bouchée par des planches en bois. Un jet réussi en Scruter permettra aux aventuriers de remarquer que cette installation est récente. En effet, lors du combat avec les Malanis, Solm a pénétré dans cette salle avec les conséquences que l'on connaît. Il n'a pas eu à combattre Oeil Blanc et Slud qui étaient à l'extérieur à ce moment. C'est en les cherchant, qu'il a pénétré dans la pièce.

Cette salle aux murs rouge écarlate, est recouverte de peinture du même style que ceux de la caverne aux peintures. Mais là on trouve des scènes de bataille. Ces scènes représentent les exploits des défunts tout le long de leur vie.

Le sol est recouvert de squelettes, l'un d'eux attirera l'attention des personnages par sa taille exceptionnelle. En effet, le troll de son vivant devait mesurer au moins 5 à 6 mètres de haut. Ce squelette est celui d'un troll de la Maitresse Race. Il est très rare d'en voir car ce sont des humanoïdes légendaires. Chaque tertre est décoré de bijoux et d'objets précieux ayant appartenu aux morts. Au niveau de chaque crâne, les aventuriers pourront voir une pièce d'or. La coutume veut que l'on mette une pièce dans la bouche du défunt afin que celui-ci paie son passage à Jeset.

Si l'un des aventuriers trop curieux tente de se saisir ne serait-ce que d'un ossement, l'esprit protecteur des lieux l'attaquera spirituellement.

Esprit Protecteur : Esprit de Maladie

POU

25

Mouvement égal au POU

L'esprit attaque la FOR de sa victime. Une fois possédée, celle-ci perdra 1 point de FOR personnel par jour. De plus une forte fièvre lui fera perdre sa lucidité. Au bout de 2D10 heures le personnage tombe dans un profond coma empli de cauchemars les plus affreux.

13) la Chapelle

Les parois de cette salle sont violettes. Cette pièce est décorée principalement par des peintures représentant les déités de l'obscurité, (elles sont toutes décrites dans le supplément les Dieux de Glorantha). Au fond de la salle une statue haute de 5 mètres représente un troll femelle dont la tête porte un anneau. Ceci est une représentation de Kyger Litor, la Mère des Trolls. Un large bol est posé à ses pieds. Un jet de Scruter réussi permettra aux aventuriers de distinguer une pellicule de sang séché à l'intérieur. Cet endroit est étrangement calme et malgré l'éclairage apporté par les aventuriers, l'endroit semble être constamment dans la pénombre.

Deux ouvertures permettent de quitter la chapelle.

14) l'Autel de Zorak Zoran

Un passage voûté donne accès à une pièce très étrange, les murs et le plafond de cette salle étant recouverts de cristaux d'obsidienne. Au centre de cette pièce, un puits lui-même tapissé de cristaux s'enfonce à perte de vue.

Derrière ce puits, une statue d'obsidienne représente un troll à trois yeux, il tient une masse dans une main et fait un geste magique de l'autre. Cette statue représente Zorak Zoran, Dieu de la Haine et de la Vengeance. Devant la statue et tout autour du puits, des crânes visiblement humains, sont disposés sur le sol. Les adorateurs de Zorak Zoran étant des brutes assoiffés de sang, leurs frénésies guerrières et rituelles peuvent être dangereuses pour les trolls eux-mêmes. C'est pourquoi cette chapelle a été aménagée pour les adeptes de ce dieu. L'obsidienne qui tapisse les murs et le puits est d'origine naturelle. Un jet de lave a percé la croûte terrestre et le calcaire et a inondé cet endroit. Le trou est maintenant rebouché et sert de puits à sacrifices.

Dès qu'un aventurier touchera la statue d'obsidienne, un esprit de peur attaquera le profanateur et le poussera vers le puits.

Esprit de Peur

POU 23 Mouvement égal au POU

Un aventurier attaqué par cet esprit aura 30% de chance de tomber dans le puits. Dans ce cas, le joueur n'aura plus qu'à tirer un nouveau personnage. La profondeur du puits et les bords acérés des cristaux auront raison de lui. Il est quelquefois plus prudent de ne pas être curieux !

15) le Passage

Ce tunnel bizarrement coloré relie la chapelle à un cours d'eau souterrain. Face à ce cours d'eau, la paroi de droite est formée de pierre rouge alors que le mur de gauche est d'un violet sanglant. C'est par ce passage qu'Oeil Blanc s'enfuira s'il se voit acculé.

16) la Traversée du Cours d'Eau

Le passage donne sur une corniche d'un mètre sur trois qui laisse place à une brusque dénivellation de trois mètres. En bas s'écoule la rivière souterraine.

Le plafond de la caverne se trouve à cinq mètres au dessus des aventuriers. Une corniche correspondante se trouve à deux mètres de distance de l'autre côté de la rivière peu profonde mais au courant très rapide. Une chaîne en bronze accrochée à un anneau pend du plafond.

Oeil Blanc maintient en général la chaîne du côté du Passage, un clou bloquant un des maillons. Lorsqu'il est poursuivi ou qu'il veut être seul, il se sert de la chaîne pour traverser le précipice. Arrivé de l'autre côté, il bloque la chaîne à un autre clou prévu à cet effet. Ainsi ceux qui le suivent ne peuvent s'en servir pour le rattraper. Les aventuriers ont la possibilité de sauter par dessus le cours d'eau. Ceux qui ne réussissent pas leur jet tombent à l'eau. Une fois dans l'eau, le courant les entrainera jusque dans la caverne du lac, l'eau s'écoulant par la cascade.

17) le Repère d'Oeil Blanc

Les parois de cette caverne sont violettes. Elle servait autrefois de retraite aux prêtres qui venaient se recueillir dans le sanctuaire. Oeil Blanc en a fait son repaire personnel.

Au fond de la caverne se trouve une pile de roseaux coupés qui servent de paille. Un coffre en bois noir repose dans une niche naturelle derrière la paille.

Pour défendre son repaire, Oeil Blanc peut lancer des cailloux avec sa fronde sans compter. Afin d'éviter les armes de jet, il se cache dans le coude formant l'entrée de son repaire. Il attendra, caché, que les aventuriers tentent de franchir le précipice. Seuls, deux personnages pourront tenter de sauter par round de mêlée.

Dès l'instant qu'un aventurier s'exécute, Oeil Blanc surgira de sa cachette et tentera de le percuter au moment où celui-ci se réceptionne afin de l'envoyer à l'eau. Il a droit à une tentative alors que le défenseur essaie de regagner son équilibre.

Chaque aventurier dans ce cas précis, oppose FOR à celle du troll. S'il résiste, il regagne son équilibre. Si plus d'un aventurier parvient à sauter sur la corniche, Oeil Blanc battra en retraite et empoignera ses armes.

Le chef des bandits est capable d'attendre dans son repaire aussi longtemps qu'il le faut. Il a d'ailleurs quelques réserves de nourriture prévues à cet effet. S'il est tué, les aventuriers trouveront dans le coffre de nombreux objets de valeur appartenant sans doute aux fermiers qui se sont fait piller.

Les Newtlings

Les newtlings sont une race originaire de la Passe du Dragon. Ils ressemblent à des tritons bipèdes. En général, les newtlings sont extrêmement timides en la présence d'humains car ils ont souvent été chassés pour leurs queues. Ces dernières sont tranchées, nouées ou cousues aux extrémités puis traitées de diverses manières afin de produire une nourriture extrêmement nutritive et délicieuse. Les newtlings se nourrissent de poissons, de crustacés et d'insectes. Le Lac souterrain est d'ailleurs un inépuisable vi-

vier. Ils parlent une langue propre à leur race mais connaissent quelques rudiments de la Langue des Marchands.

Cela fait des années que la tribu vit secrètement dans cette caverne, bien avant la venue des trolls. Ils ont d'ailleurs appris à détester cette race sanguinaire. Leur jugement est plus neutre face aux humains car plusieurs prophéties parlent d'eux comme des sauveurs. Les newtlings classent les êtres qu'ils rencontrent de différentes manières et se comportent envers eux selon la catégorie à laquelle ils appartiennent :

- **hostiles** : ce sont toutes les créatures pénétrant dans leur caverne (18) à l'exception des humains ayant été sauvés de la noyade.

- **inamicaux** : ce sont tous les êtres rencontrés dans les Monts Arc en Ciel et tous les étrangers rencontrés à l'extérieur de leur caverne. les newtlings se battront s'ils pensent gagner la bataille, sinon ils s'enfuient.

- **neutres** : ce sont les humains se trouvant dans un état temporaire, c'est-à-dire ceux qui ont été sauvés de la noyade. Les newtlings questionneront l'individu afin de connaître ses intentions. Si celui-ci se met à hurler ou à appeler ses amis, les newtlings le considéreront comme hostile.

- **amicaux** : ce sont tous les humains qui ont convaincu les newtlings qu'ils ne leur veulent aucun mal en jurant sur la statue (voir caverne 18). Les personnes possédant une partie de la statue sont considérées comme amicaux à moins qu'ils ne refusent de coopérer et ne se rendent par là même, hostiles. Les aventuriers qui acceptent de coopérer seront conduits jusqu'au repère des newtlings. Ceux-ci les aideront à traverser le Lac.

- **vénérés** : les newtlings vénèreront certaines personnes si celles-ci aident à la réalisation de leur prophétie. Une personne vénérée pourra commander les newtlings comme bon lui semblera dans les cavernes. Ils donneront leur vie pour elle. Pour atteindre ce statut, le candidat doit conclure le Pacte avec les Newtlings.

Le Pacte

Cette offre est basée sur le fait que les newtlings sont depuis une éternité les ennemis jurés des lézards des rocs des Monts Arc en Ciel. Il y a très longtemps de cela, leur grand ancêtre combattit lors d'une bataille titanesque l'ancêtre des lézards des rocs dans ces mêmes cavernes. Le Grand Triton fut changé en pierre et brisé, mais avant il réussit à tuer l'Ancien et à ôter toute intelligence à cette race, à tout jamais. L'Ancien survécut sous l'apparence d'un fantôme à jamais condamné à errer dans la Caverne Grise (21) et à protéger celle qui fut sa compagne. De ce fait, les newtlings ne peuvent plus accéder au bassin où ils aimaient à nicher, ni emprunter la sortie sous-marine qui traverse la Caverne Grise et qui donne à l'extérieur des Monts Arc en Ciel. L'esprit du Grand Triton leur a promis qu'un humain viendrait les délivrer. Cet humain serait sauvé de la noyade dans la Caverne du Lac. Ce sauveur anéantira l'Esprit de la caverne grise puis ira jusqu'au Nid des Lézards afin d'y détruire la Grand-Mère. Les newtlings arriveront alors et détruiront tous les oeufs et ainsi la prophétie s'accomplira.

Si une personne accepte d'entreprendre cette tâche, elle pourra être accompagnée de ses compagnons si ceux-ci professent également leur amitié envers les newtlings.

Le vénéré qui accomplit cette tâche est déclaré Roi des Newtlings. Ceux-ci lui obéiront tant qu'il se trouvera dans les Monts Arc en Ciel. Les newtlings n'ont pas l'intention de quitter ces cavernes et aucun leader, un tant soit peu bienveillant, ne devrait leur demander de le faire.

En outre, les tritons emmèneront leurs sauveurs au "plus grand Trésor des Monts Arc en Ciel" (la Salle du Trésor en 19). Ils n'ont jamais vu ce trésor et ne savent pas de quoi il s'agit. Cependant ils sont certains qu'il est là et qu'il attend leur libérateur humain,

comme le leur a promis leur ancêtre. La prophétie stipule que l'élu devra y être conduit avant le combat.

Les Newtlings

Exemple de Newtlings

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	8	Mouvement (nage)2/6
CON	14	Points de Vie 11
TAI	7	Points de Fatigue 22
INT	12	Points de Magie 12
POU	12	DEX RA 3
DEX	13	

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Par	Points
Trident	8	60%	2D3	50%	10
Filet	7	55%	Prend au piège	70%	6
Filet (lancé)	3	50%	emmêle	/	6

Note sur le combat : une attaque au filet réussie et non parée par la cible permet au newtling de faire 2 jets sur la table de localisation en mêlée. Il ne se produit aucun effet spécial si la localisation est lancée deux fois. Les parties touchées sont prises au piège et immobilisées. Si l'abdomen ou la poitrine sont pris au filet, la cible tombera à terre si la FOR du newtling est supérieure à la sienne. Si la tête est prise dans le filet, toutes les compétences de combat seront diminuées de moitié jusqu'à ce que la cible puisse se dégager du filet (sa vision est obscurcie).

Si l'attaque au filet est parée, c'est l'arme exécutant la parade qui sera prise dans le filet. Les filets des newtlings sont faits d'un matériau particulièrement résistant qui ne peut être brûlé ou déchiré par la force humaine. Une personne prise dans le filet ne peut se dégager qu'en faisant lâcher prise au newtling et en lançant ensuite à DEX x1 sur 1D100. Elle peut faire une tentative par round. Si les deux bras sont immobilisés, la cible ne peut se dégager sans aide extérieure.

Esquiver : 50%

Compétences : Grimper 46%, Premiers Soins 45%, Sauter 53%, Connaissance des Newtlings 56%, Scruter 45%, Chercher 54%, Nager 84%, Lancer 24%.

Oeil Bleu

Newtling mâle

		Localisation	Mêlée	Points
Pts de Magie	12	Queue	01-02	0/3
Pts de Vie	11	Jambe G	03-05	0/4
Pts de Fatigue	22	Jambe D	06-08	0/4
Trident	10	Abdomen	09-11	0/4
Filet	6	Poitrine	12	0/5
		Bras D	13-15	0/3
		Bras G	16-18	3/3
		Tête	19-20	3/4

Magie de l'Esprit (60%) : Détecter les Ennemis.

Raleur

idem

Sorts : aucun

Langue Courte

idem

Sorts : aucun

Grande Langue

idem

Sorts : aucun

Gobeur de Mouches

idem

Sorts : aucun

Queue Rouge

Newtling femelle

idem

Sorts : aucun

18) la Caverne des Newtlings

Une étrange lueur bleue provenant d'une statue placée dans une alcôve éclaire faiblement la caverne. La statue a la taille d'un homme, mais un bras et une partie de la tête comprenant une orbite ont été cassés nets.

Les parois de cette caverne sont formées d'une roche dorée, que l'on pourrait remarquer si la lumière était permise dans la caverne. Cependant, les newtlings n'admettront pas que l'on introduise du feu dans leur demeure. On accède à cet endroit par un large rebord bordant le lac (4) ou par le passage du Grand Combat (18a) ou encore par le passage secret (18b).

Prêter serment sur la statue du Grand Triton.

Les Newtlings demandent aux personnes neutres de prêter un serment d'amitié en plaçant leurs mains sur la statue brisée de la Caverne. Cette statue de marbre bleu veiné de vert luit d'une pâle lumière bleue. La pierre est froide et humide au toucher.

- Si une personne ne respecte pas le serment qu'elle a prêté sur la statue, ses mains se transformeront en pattes postérieures de grenouille. Les mains seront palmées et dépourvues de pouce. La chair des mains ainsi modifiée devient d'un vert tacheté de jaune, moite au toucher et laissant suinter une sécrétion noire, brillante et extrêmement nauséabonde.

- Si auparavant quelqu'un a tenté de replacer les parties manquantes, les conséquences du parjure s'aggravent. Si l'on a remplacé le bras qui comme par miracle s'est soudé à la statue, ce sont les mains et les pieds de celui qui n'a pas respecté le serment qui seront transformés en pattes de grenouille. Si l'on remplace la partie manquante de la tête qui tout comme le bras se soudera à la statue, le parjure est entièrement transformé en grenouille, cessant totalement d'être un humain sauf en esprit et en taille !

- Si l'oeil manquant est remplacé dans l'orbite, la statue prendra vie et le Grand Triton renaîtra. Mais l'oeil fut perdu hors de la caverne, dans un endroit aujourd'hui oublié. Ramener le Grand Triton à la vie serait une quête héroïque extrêmement ardue.

18a) le Passage du Grand Combat

Une bifurcation amène vers une cache spéciale où deux newtlings sont tapis. Ils sont armés et prêts à attaquer quiconque viendrait

de la Caverne Grise. Si par hasard, les aventuriers ont pris le tunnel 1-6 et vaincu le fantôme de l'Ancien, dès qu'ils prendront ce tunnel ils seront considérés comme hostiles par les newtlings de garde. S'ils viennent de la caverne des newtlings, ils devront être accompagnés par l'un d'eux pour ne courir aucun risque.

Ce tunnel est suffisamment grand pour que même un humain de taille imposante puisse s'y tenir debout.

18b) le Passage Secret

C'est seulement lorsque l'on déplace la statue que l'on remarque ce tunnel. Les aventuriers possédant une TAI inférieure ou égale à 14 peuvent s'y tenir debouts. Ce tunnel mène à la salle du "Trésor" (19). Les newtlings même s'ils ont connaissance de ce passage ne l'ont jamais emprunté.

Le tunnel est de couleur orange puis devient successivement rouge, violet, mauve et bleu pâle juste avant la salle.

19) la Salle du "Trésor"

La roche est ici d'un bleu pâle translucide qui luit dans l'obscurité. Au centre de la salle, un autel de pierre est posé près de la berge d'une rivière souterraine.

Sur l'autel, les aventuriers pourront découvrir un trident. Cette arme appartenue au Grand Triton, elle revient de droit à l'écu pour la durée du combat.

Dès que ce dernier s'en saisit, il se sent investi d'une force nouvelle.

Note au Maître de Jeu : Ce trident est une arme magique qui appartient au Grand Triton. Elle a été forgée à partir d'aluminium. L'aventurier choisi comme l'écu, gagnera certains pouvoirs, mais seulement pendant la durée de son combat avec les lézards des rocs. En aucun cas, cette arme ne lui appartient et il devra la remettre aux newtlings, une fois la prophétie réalisée. Ceux-ci accompagnés des aventuriers la remettront en place.

Le personnage qui tient le trident gagnera les pouvoirs suivants :

-1D10 points de POU en plus, le maximum humain de 21 pouvant être dépassé

- respirer sous l'eau

- comprendre la langue des newtlings.

L'aventurier aura les compétences à l'arme suivante :

Attaque : 80%

Parade : 75%

Les dégâts de l'arme sont de 2D8+2 plus les bonus de force

De l'autre côté du cours d'eau, il y a une petite brèche dans la paroi. Cette brèche mène jusqu'au sanctuaire des Dragonewts. Il est important que les aventuriers ne découvrent ce passage que lors de la cérémonie du retour, lorsqu'ils remettent le trident en place. Un jet réussi en Scruter leur permettra de la découvrir.



20) la Grotte des Dragonewts

Derrière la brèche, les aventuriers découvriront une salle aux parois bleu nuit. Au centre de la pièce, une imposante colonne noire faite de pierre ou de métal, s'étend du sol au sommet. Cette colonne, chaude au toucher, est recouverte de fines écritures.

La colonne est en adamantine, et annule les effets de toute magie présente dans la salle. Les sorts de Détection n'ont aucun effet, les sorts de Protection et ceux lancés sur les armes, disparaissent etc. Impressionnés par la colonne, les newtlings n'y toucheront pas et feront tout pour empêcher le vénéré de l'approcher. Si un autre des aventuriers y pose les mains, ils se mettront à gémir de peur. Si les humains font part de leur ignorance quant à la matière qui constitue la colonne, les newtlings expliqueront que l'adamantine est une magie fossilisée, rien de moins que la Loi à l'état brut, épurée en un cristal éclatant qui laisse filtrer son aura magique intérieur. L'adamantine est le matériau le plus dur et le plus rare de l'univers. Une telle abondance de ce matériau en un seul endroit est sans précédent. Sa présence laisse tout le monde perplexe cependant un vieux newtling ridé comme un pruneau et recouvert de taches brunes expliquera qu'il pense qu'il y a un rapport avec les deux formations granitiques qui se trouvent au sommet des monts. Personne ne parviendra à déchiffrer ce qui est inscrit sur la colonne.

Dès que le premier aventurier posera la main sur la colonne, il sera investi par une force peu commune. Les témoins de la scène le verront trembler de la tête aux pieds puis s'écrouler au sol. Des vibrations se feront sentir et quelques pans de la caverne s'écrouleront mais cela se calmera vite.

Note au Maître de Jeu : prenez à part le joueur qui a posé les mains sur la colonne et décrivez-lui la scène suivante.

Tout d'abord il sentira son esprit quitter son corps et pénétrer à l'intérieur de la colonne. Un voile noir l'entourera alors. Ensuite il commencera à distinguer une paroi. Cette paroi aux contours irréguliers semble par moment onduler. La roche qui la constitue semble faite d'écailles. Tout à coup, les ondulations s'accéléreront et une brèche semblera se créer dans la paroi et laissera découvrir un oeil ! Cet oeil a l'aspect de celui d'un serpent mais est plus grand que le personnage. Il s'agit d'un oeil de dragon. En effet, cette colonne est le dernier maillon qui permettra un jour de réveiller le dragon qui est endormi sous les Monts Arc en Ciel. Mais pour cela, il faudrait une personne sur chaque socle à l'extérieur et une autre lisant l'inscription gravée sur la colonne, une tache qui est réservée au Prince Argrath.

Le personnage se réveillera en sursaut, allongé sur le sol alors que la caverne semble s'écrouler.

Un dragon aura posé son regard sur lui. Est-ce bénéfique ou maléfique, personne ne le sait. On dit que certains dragons rêvent d'enseigner leurs secrets aux mortels, peut-être est-il de ceux là ? Qui sait ! Une chose est sûre, ce personnage vivra avec ce souvenir toute sa vie. Souvent la nuit, il reverra de cet oeil, parfois pendant ses pires cauchemars, parfois lors de rêves idylliques. A vous de décider de la suite des événements et du destin de cet aventurier !

21) la Caverne Grise

L'étrange cicatrice qui balafre la roche a dû être faite lors de batailles magiques ancestrales car les parois grises de cette caverne sont anormalement lisses. Un cours d'eau coule au centre de la caverne s'élargissant en son centre pour donner un bassin. Une brume enveloppe les parois et le sol (-1 au mouvement et -10% dans les compétences d'Agilité). Plusieurs squelettes de newtlings gisent sur le sol près de l'entrée du Passage du Grand Combat (18a).

Le Fantôme de l'Ancien occupe cette caverne. Il attaque comme un fantôme normal et frappe toute entité n'appartenant pas à la race des lézards. Ce fantôme étant lié à cet endroit, il ne peut quitter la caverne. Il s'attaquera en premier lieu au possesseur du trident ou au premier aventurier qui pénètre dans la grotte.

Toute personne possédée par ce fantôme est transformé en lézard des rocs. Elle perd toutes ses caractéristiques humaines, à part la TAI, y compris l'INT qui descend à une valeur fixe de 2. Le nouveau lézard ainsi créé sera évanoui (0 point de magie). Cette transformation durera 1 round de mêlée. Le fantôme quittera alors le corps de sa victime, afin de fondre sur un autre aventurier. Si un autre personnage ramasse alors le trident, il sera investi des mêmes pouvoirs que son infortuné prédécesseur. Le fantôme alors le choisira pour prochaine victime.

Le Fantôme de l'Ancien

INT	13	Mouvement égal au POU
POU	18	

Ce dernier, quand il prend une forme visible, a l'aspect d'un énorme dinosaure. Pendant que le fantôme sera occupé avec sa victime, les autres devront se débarrasser de dangers plus physiques. 1 D6 lézard des Rocs se jetteront sur eux. Servez-vous de ces caractéristiques dans le cas où éclate un combat à l'entrée de la grotte (1)

Lézard des Rocs

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	13	Mouvement	3
CON	13	Points de Vie	14
TAI	14	Points de Fatigue	26
INT	2	Points de Magie	7
POU	7	DEX MRA	3
DEX	10		

Arme	RA	Attaque	Dégâts
Griffes	8	56%	1D6+1D4
Morsure	8	48%	1D10+1D4

Note : un lézard des rocs attaquera avec une griffe jusqu'à ce qu'il réussisse à porter un coup. Il maintiendra alors sa victime avec cette griffe et la mordra.

Armure : 3 points (écailles)

Compétences : Se Cacher 27%, Pister 32%

Esquiver : 0%

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	3/4
Patte arrière droite	03-04	02-03	3/5
Patte arrière gauche	05-06	04-05	3/5
Arrière train	07-09	06-09	3/6
Poitrail	10-13	10-14	3/6
Patte avant droite	14-15	15-16	3/5
Patte avant gauche	16-17	17-18	3/5
Tête	18-20	19-20	3/5

Le cours d'eau divisant la caverne grise est peu profond, sauf au niveau du bassin. Le fond est glissant et l'eau glacée arrive aux genoux de la plupart des humains. Il y a du courant, mais pas au point d'empêcher à traverser si l'on fait attention. La caverne grise a trois entrées : on peut y accéder du long tunnel latéral (1-6), du passage du grand combat (18a) et du tunnel menant au nid (22).

22) Le Nid des Lézards des Rocs

La roche rouge orangée de cette salle luit d'une lueur magique. Le sol est recouvert de sable de la même couleur que les parois. Des grappes d'oeufs sont à moitié enfouies sous le sable chaud. Dès que les aventuriers pénètrent dans cette salle, ils pourront voir de petits lézards détalier hors de leur chemin. Au centre de la Caverne se tient un énorme lézard des rocs.

C'est la Grand-mère Lézard, la compagne de l'ancien qui, il y a des siècles, fut battu par le grand Triton. Elle sait que les aventuriers approchent. Par le biais d'une Communication Mentale, elle s'adresse au groupe, au moment où la première personne tentera de pénétrer dans la salle :

"Arrêtez-vous !""N'entrez pas !""Ceci est un lieu sacré. Vous ne pouvez le profaner. Mon désir n'est pas de vous tuer. Fuyez, fuyez, je vous en conjure, car ma magie est toute puissante. Hors d'ici où les furies vous poursuivront et les dieux vous maudiront pour cette profanation. Prenez garde ! Il est encore temps, partez tant que vous êtes encore en vie."

Elle émet encore un bref avertissement au moment où la première personne pénètre dans la salle, puis attaque sans retenue. Dès que trois aventuriers franchissent le seuil de la salle, la Grand-mère Lézard attaquera avec sa langue. Lorsqu'ils sont entrés tous les

trois, elle se lancera en avant et placera sa tête face à l'ouverture afin de happer toute personne voulant pénétrer dans la pièce. Ses mouvements lents permettront à deux autres personnes de s'introduire en courant dans la salle. Toute personne impliquée dans la mêlée ou située dans un rayon de trois mètres autour du monstre sera éclaboussée de sang lorsque la Grand-mère Lézard trouvera la mort. Ce sang a des propriétés particulières, il conférera une solidité surnaturelle à la peau des aventuriers (gain de 1 point d'armure). En outre chaque membre du groupe pourra se vanter d'avoir occis un dinosaure !

Grand Mère Lézard

FOR	20	Mouvement	2
CON	19	Points de Vie	27
TAI	35	Points de Fatigue	38
INT	10	Points de magie	20
POU	20	DEX MRA	4
DEX	5		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	5/7
Patte arrière droite	03-04	02-03	5/9
Patte arrière gauche	05-06	04-05	5/9
Arrière train	07-09	06-09	5/11
Poitrail	10-13	10-14	5/11
Patte avant droite	14-15	15-16	5/9
Patte avant gauche	16-17	19-20	5/9

Arme	RA	Attaque	Dégâts
Langue	4	45%	2D10+1 chance d'avaler au round suivant
Avaler	10	70%	1D8 par round de mêlée durant lequel la victime est avalée
Griffes	7	20%	2D6+2+2D6
Morsure	7	40%	1D10+2D6

Note sur le combat : la Grand-mère Lézard peut attaquer une fois par round de mêlée avec sa langue, une fois avec l'attaque morsure, une fois avec deux de ses quatre griffes, et une fois avec sa queue si un aventurier se trouve derrière elle. Ce qui fait donc 5 attaques par round de mêlée selon les positions des aventuriers. Elle n'est pas très bonne combattante, malgré les dégâts qu'elle peut infliger. Le combat n'est pas sa vocation première.

Esquiver : 0%

Magie de l'Esprit : (100%) Soins 4, Communication mentale 6

23) la Caverne Immergée

Depuis que les newtlings ne peuvent plus se servir du bassin de la Caverne Grise pour élever leurs petits, ils utilisent cette caverne dont l'entrée se trouve sous l'eau en dessous de la cascade. Le bassin est moins spacieux mais beaucoup mieux protégé. Les parois de la caverne sont orangées. Une bordure d'environ 2 mètres permet de sortir de l'eau. Le plafond de la caverne est à trois mètres au dessus du bassin.

Ce dernier contient les oeufs des newtlings ressemblant à des oeufs de grenouille géants. On distingue les petits newtlings à l'intérieur, ils ressemblent à leurs parents mais ont trois paires de branchies de chaque côté du cou. Ces larves sont brun grisâtre. Elles resteront une année et demi



dans cet état. Ensuite une autre saison passée, ils deviendront ce que l'on appelle des célibataires. Cette étape débute par un état d'environ 30 jours où le jeune newtling est totalement sexuellement immature ; ensuite pendant environ 30 ans, il restera un célibataire. Ces derniers ont une peau épaisse et rugueuse. Ils sont de couleur brun foncé avec des taches jaunes et pourvus d'une grande queue dont la graisse qui la constitue se gorge d'eau en majeure partie . Ceci permet aux newtlings de voyager et d'avoir une existence pratiquement et entièrement terrestre. Après ce cap de trente ans, ils devront regagner au plus vite leur lieu de naissance sous peine d'être condamnés. Les newtlings atteignent alors leur maturité sexuelle. Leur peau se transforme et devient douce et poreuse. Elle a perdu la capacité de retenir l'eau et donc sèche rapidement. La queue du newtling devient plus petite et adaptée à la nage. Sa peau se pigmente et devient brun doré avec des tâches oranges. Le newtling adulte peut alors se reproduire, garder les bassins remplis d'oeufs et enseigner ses connaissances aux nouveaux nés. Les plus vieux peuvent devenir prêtres des eaux ou Chaman allié à un esprit mineur des rivières.

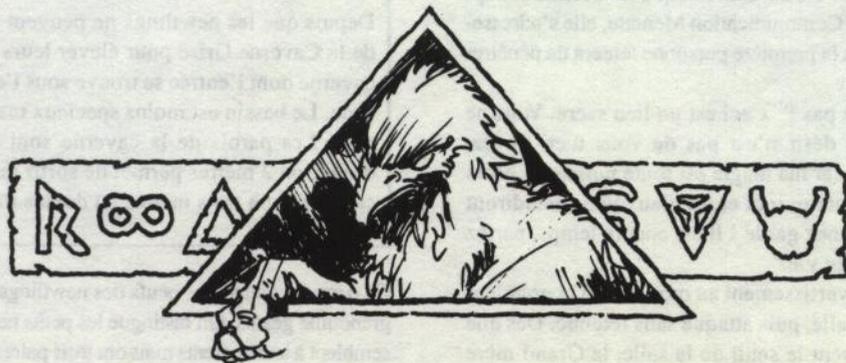
Il serait amusant d'imaginer que les newtlings en gage de leur amitié envers les personnages, les entraînent au fond du bassin afin de leur montrer leur progéniture !

Epilogue

En supposant que les aventuriers soient parvenus à récupérer les biens des villageois, certains articles ne seront pas réclamés :

- un rubis à l'état brut de la taille d'un noyau de prune, d'une valeur de 400 lunars
- deux morceaux d'ambre polis valant respectivement 40 et 32 lunars.

Les aventuriers seront accueillis en sauveurs, et une grande fête sera donnée à nouveau en leur honneur. S'ils abusent de la bière, personne ne les regardera de travers le lendemain. Bulster leur proposera de les loger pendant quelques jours gratuitement à l'auberge d'Etain.





LE BESTIAIRE

Par
SANDY PETERSEN et GREG STAFFORD



Les Créatures de Glorantha

p . 58 à 93



SOMMAIRE



Les Créatures de Glorantha

Alticamelus	59	Magisaure Moyen	77
Babouin Géant	59	Grand Magisaure	77
Baluchithere	60	Manatee	77
Bison	60	Morocanth	77
Cavalier des Ténèbres	60	Newtling	78
Charnjibber	62	Nilmrerg	79
Chat de l'Ombre	63	Rascullu	79
Coquatrixe	63	Rôdeur des Ruines	80
Elfe	64	Sable	80
Elfe Bleu	64	Sanglier Géant	81
Elfe Brun	64	Slarge	81
Elfe Jaune	65	Slarge Géant	81
Elfe Noir	65	Slargeon ou Slarge Inférieur	82
Elfe Vert	65	Succube	82
Marcotte	66	Taureau Céleste	82
Enfant du Vent	66	Tigre à Dents de Sabre	83
Gardien du Chaos	67	Timinit	83
Géant Gris	67	Lucan	83
Gargouille	68	Myrmidon	84
Glouton	68	Titanothère	84
Gobelin	68	Traqueur des Ténèbres	85
Orveltor	69	Tritons	85
Scythanni	69	Dwerulan	85
Goulu	69	Gnydron	86
Gorgor	70	Ludoch	87
Gremlin	70	Malasp	87
Grotaron	71	Ouori	88
Grue	71	Ysabbau	88
Hoolar	72	Zabdamar	89
Hoon	72	Trancheleur	89
Huan To	73	Troll	90
Hydre	73	Grand Troll	90
Impala	74	Troll de la Jungle	90
Jelmre	74	Troll, Maîtresse Race	90
Jolanti	75	Troll des Montagnes	90
Krarshtkid	75	Monteur de Sangliers	91
Magisaure	76	Troll des Mers	92
Petit Magisaure	76	Troll des Neiges	92
		Trollinet	92
		Waertagi	93



Les Créatures de Glorantha

Les créatures ci-dessous sont répertoriées par ordre alphabétique. Ce bestiaire n'est qu'un échantillon donnant une idée approximative de tous les êtres fantastiques peuplant Glorantha. Elles ont été répertoriées par l'illustre savant jrusteli Acron Everseer dans son étude intitulée "Compendium des Espèces de Glorantha".



Alticamelus

Alticamelus domesticus

Habitat : sur Genertela, dans les étendues de Prax et de la Désolation.
Description : souvent appelés Grands Lamas, les alticameli ont l'apparence fait de grands chameaux aux allures de girafes. Ils se déplacent en petits troupeaux, parcourant les vastes étendues de la Désolation et de Prax.

Les cavaliers chevauchant des alticameli se servent de très longues piques ou de grandes lances afin de pouvoir atteindre leurs adversaires se trouvant à terre.

Les alticameli sont tellement grands que leurs cavaliers devront lancer 1D10+10 sur le tableau de localisation des coups à chaque fois qu'ils toucheront un adversaire, même si celui-ci chevauche également un animal (à l'exception d'un alticameli). Les cavaliers ne peuvent utiliser que des armes de jet ou des armes de mêlée avec un RA de 1 ou 0 lorsqu'ils attaquent des ennemis à pieds. Les alticameli femelles ont une FOR et une TAI respectives de 3D6+18 et 3D6+24.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 3D6+24	35-36	Mouvement	10
CON 2D6+9	16	Point de Vie	29
TAI 3D6+30	40-41	Points de Fatigue	52
INT 4	4	DEX RA	3
POU 3D6	10-11		
DEX 3D6	10-11		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	4/8
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	4/8
Arrière train	05-07	05-09	4/12
Poitrail	08-10	10-14	4/2
Patte antérieure droite	11-13	15-16	4/8
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	4/8
Tête	17-20	19-20	4/10

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Ruade	6	50+5	1D8+4D6
Cabrage	10	25+5	2D8+4D6

Note : un alticamelus peut attaquer une fois par round de mêlée.

Armure : 4 points (peau).

Babouin Géant

Papio Sapiens

Habitat : sur Genertela, dans Prax et la Désolation

Description : on trouve dans les déserts de Genertela des hordes de gigantesques babouins intelligents. Ces créatures sont bien plus grandes que leurs cousins primitifs et sont de plus dotées de facultés intellectuelles. Ces animaux se déplacent habituellement avec leur famille, en petits groupes ne dépassant pas 15-20 individus. Ils peuvent cependant se joindre à des troupes plus importantes.

Les babouins sont des quadrupèdes ; ils ne jouissent pas de la mobilité totale de leurs bras. Durant un combat, ils n'attaquent en général que par morsure ou en utilisant leurs armes de lancer durant la mêlée. Les seules armes de jets qu'ils pourront utiliser sont des armes de lancer (en général des lances et des frondes). Ils ne peuvent pas utiliser correctement un bouclier.

Un babouin, en position debout, se déplacera à raison d'un mètre par RA. S'il marche sur trois pattes (en se servant de la quatrième pour porter une arme ou un objet), il se déplacera de 3 mètres par RA. Une lance de babouin est facilement reconnaissable à la manière fixée sur la hampe, ce qui permet au babouin de passer l'arme en bandoulière pour faciliter sa course lorsqu'il se déplace à quatre pattes.

Les caractéristiques ci-dessous s'appliquent à un babouin mâle. Les femelles ont une FOR de 3D6 et une TAI de 2D6.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 3D6+6	16-17	Mouvement	5
CON 3D6	10-11	Points de Vie	10-11
TAI 3D6	10-11	Points de Fatigue	27
INT 2D6+6	13	Points de Magie	13
POU 2D6+6	13	DEX RA	2
APP 3D6	10-11		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	1/3
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	1/3
Arrière train	05-07	05-09	1/5
Poitrail	08-10	10-14	1/5
Patte antérieure droite	11-13	15-16	1/3
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	1/3
Tête	17-20	19-20	1/4

Armes	RA	Att%	Dégâts	Par%	Points
Morsure	7	30+10	1D8+1D4	-	-
Javelot	6	20+10	1D6+1+1D4	20+6	8
Javelot (lancer)	2/7	20+10	1D8+1D2	-	-
Fronde	2/7	20+10	1D8	-	-

Notes sur le combat : une technique répandue chez les babouins consiste à blesser l'ennemi d'un coup de javelot, puis d'attaquer par morsure 3 RA plus tard. Tout comme pour les humains, un babouin ne pourra ni parer, ni esquiver s'il attaque par deux fois.

Esquiver : 25+6

Magie : les babouins sont experts en magie de l'esprit et en chamannerie. La plupart d'entre eux adoptent des variantes dérivées de l'adoration des ancêtres : ils honorent le Grand Père Babouin. Parmi les sorts les plus appréciés, on compte Disruption, Main de Fer, Protection et Mobilité.

Compétences : voir ci-dessus. Les compétences non indiquées sont les mêmes que pour les humains :

Agilité (+6) : Canoter 0, Grimper 80, Esquiver 25, Equitation 0.

Communication (+6) : identiques aux compétences humaines.

Connaissance (+3) : Connaissance des Animaux 25

Manipulation (+10) : identiques aux humains

Perception (+6) : Pister 20

Discrétion (+5) : Déplacement Silencieux 25

Langues : Babouin 30+6, Praxien 10+6.

Armure : 1 point (fourrure).

Baluchithere

Baluchitherium Chenoa

Habitat : sur Pamaltela, dans les plaines de Tarien, Jolar et Kothar ainsi que dans le Désert de Nargan.

Description : c'est un rhinocéros gigantesque avec un long cou mais dépourvu de corne. Il vit dans les plaines de Pamaltela. Même les féroces tigres à dents de sabre évitent généralement de s'en prendre à un baluchithere adulte. Ce dernier peut atteindre huit mètres de haut. Il fait cinq mètres à l'encolure et mesure neuf mètres de long. Les baluchitheres évitent les marécages, même s'ils adorent les trous d'eau et les lits des rivières.

La plupart des autochtones humains considèrent les baluchitheres comme sacrés et ne les pourchassent donc pas. Ces animaux ne préparent, en général, aucune attention à ce qui se passe autour d'eux, comme s'ils étaient à l'écart de tous ces êtres inférieurs.

Contrairement à la plupart des rhinocéros, les baluchitheres sont des créatures calmes et tranquilles. Ils ne deviennent agressifs que durant la saison du rut (en été), si on les attaque ou s'ils s'aperçoivent que leurs énormes rejets sont en danger.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 10D6+40	75	Mouvement	6
CON 6D6+10	31	Points de Vie	53
TAI 10D6+40	75	Points de Fatigue	106
INT 4	4	DEX RA	4
POU 1D6+12	15-16		
DEX 2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	12/14
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	12/14
Arrière train	05-07	05-09	12/22
Poitrail	08-10	10-14	12/22
Patte antérieure droite	11-13	15-16	12/14
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	12/14
Tête	17-20	19-20	12/18

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	7	40+1	8D3
Ruade	7	25+1	1D6+8D6
Piétiner	7	5	16D6 *

* contre des ennemis à terre ou des ennemis dont la TAI est inférieure au tiers de la TAI du baluchithere.

Note sur le combat : un baluchithere peut attaquer une fois par round. L'attaque par morsure équivaut à la moitié du bonus aux dégâts de l'animal. S'il combat de petits adversaires, comme par exemple des humains, l'animal les piétinera.

Compétences : Sentir les Ennemis 50+7

Armure : 12 points (peau).

Bison

Bison praxus

Habitat : sur Genertela, dans Pent, Prax, la Désolation et Pélوريا.

Description : ces animaux ressemblent aux bisons d'Amérique du Nord. Ils se déplacent en grand troupeaux dans Prax, les Déserts de Genert et Pent. On rencontre des troupeaux moins imposants dans les régions sauvages de Pélوريا. Les cavaliers de Prax, montant des bisons, excellent dans les charges massives. Ils prétendent que tous les bisons sauvages des plaines, ainsi que les bisons domestiqués, leur appartiennent.

Un bison femelle a une TAI et une FOR de équivalent à 3D6+18.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 3D6+30	40-41	Mouvement	8
CON 3D6+9	19-20	Points de Vie	30
TAI 3D6+30	40-41	Points de Fatigue	60
INT 4	4		
POU 3D6	10-11		
DEX 2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	6/8
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	6/8
Arrière train	05-07	05-09	6/12
Poitrail	08-10	10-14	6/12
Patte antérieure droite	11-13	15-16	6/8
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	6/8
Tête	17-20	19-20	6/10

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de Tête	7	50+1	2D6+4D3
Charge	7	50+1	2D6+4D6
Piétiner	7	75	8D6 sur un adversaire à terre

Note sur le combat : un bison ne peut attaquer qu'une fois par round. Lorsqu'il charge, il doit prendre de l'élan. Ce temps correspond à son DEX RA. Le modificateur aux dégâts appliqué lors d'une attaque par coup de tête est diminué de moitié.

Armure : 6 points (peau).

Cavalier des Ténèbres

Equus ater

Habitat : dans tout Pamaltela, à l'exception de Fonrit, Slon et Porlaso. On en trouve également sur l'Ile de Loral.



Description : le cavalier des ténèbres est une horrible petite créature issue du Chaos et originaire des forêts tropicales de Pamatela. Ses yeux rouges ne sont que deux petites fentes, son dos est vouté, son crâne, plat, et sa peau noire toute fripée. Ses orverts et ses doigts, longs et ramifiés, font penser à des racines. Le cavalier des ténèbres s'en sert pour se tenir juché sur sa victime en les enfonçant dans le corps de celle-ci. Ces monstres sont essentiellement nocturnes.

On les trouve toujours montés sur le dos d'autres créatures. Parmi celles-ci, on trouve fréquemment des crocodiles, des épaulards, des panthères, des hoons, des monstres du chaos comme les suce-têtes, voir même des elfes et des humains.

Les cavaliers des ténèbres peuvent transmettre des émotions et des suggestions à leurs montures. Les montures ayant une INT fixe obéiront toujours à tous les ordres transmis de cette manière. Une monture douée de raison pourra tenter de surmonter les points de magie du monstre une fois par jour. S'il y réussit, il parviendra à se libérer de la servitude maléfique du cavalier des ténèbres. Celui-ci devra alors tenter de le reconquérir complètement. Si pour une raison quelconque, le cavalier quitte sa monture, celle-ci sera dégagée de toute obligation mentale et pourra agir comme elle l'entend. Un cavalier des ténèbres reste juché sur sa monture jusqu'à ce que celle-ci en meure à moins qu'il n'ait l'occasion de trouver une créature bien supérieure.

Le cavalier des ténèbres s'occupe modérément de sa monture mais essaiera de ne pas l'abandonner au milieu d'un combat. En fait, un cavalier des ténèbres se développe à l'intérieur de sa victime et ne peut en être délogé facilement. Il résiste automatiquement à toute tentative visant à le déloger avec deux fois sa FOR+TAI.

Même inconscient, le monstre conserve son étreinte bien qu'il ne puisse plus donner d'ordres. Un cavalier des ténèbres peut se détacher de sa victime à volonté. Il lui faut un round de mêlée complet pour retirer ses mains et ses pieds et pour se préparer à prendre une

nouvelle cible. Il conserve le contrôle de sa victime tant qu'une partie de son corps est en contact avec le corps de celle-ci.

La monture bénéficie des sens excellents du cavalier des ténèbres, de sa compétence Dissimuler et de sa ruse. Le cavalier des ténèbres peut transférer comme il l'entend sa propre fatigue, ses points de dégâts et ses points de magie sur sa monture et vice-versa. Les points de dégâts généraux doivent être transférés en tant que tel. Le cavalier des ténèbres peut transférer des points de dégâts localisé comme bon lui semble sur n'importe quelle partie du corps de sa victime. Il peut même transférer des points de dégâts lorsqu'il est mis hors de combat, mais non lorsqu'il a perdu connaissance.

Seuls les points de dégâts sont transférés, et non leurs conséquences. Ainsi, si un cavalier des ténèbres subit 4 points de dégâts dans l'abdomen, le rendant invalide, il pourra transférer ces 4 points sur la jambe de sa monture, par exemple un baluchithère, qui remarquera à peine la différence.

Les effets des sorts peuvent également être transférés. Si par exemple un cavalier des ténèbres est démoralisé, il pourra transférer cette démoralisation sur sa monture. De même, il pourra lancer un sort de Protection et le faire passer de lui-même à sa monture autant de fois qu'il le voudra.

Bien que les cavaliers des ténèbres soient corrompus par le chaos, ils ne possèdent en général aucun trait chaotique à part la faculté de dominer leurs montures et de transférer les points de magie et les dégâts de l'un à l'autre.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 1D6+12	15-16	Mouvement	4/3 Nage
CON 1D6+12	15-16	Points de Vie	11
TAI 2D4	5	Points de Fatigue	31
INT 3D6	10-11	DEX RA	1
POU 1D6+12	15-16		
DEX 2D6+15	22		
APP 1D6	3-4		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-03	01-02	1/3 (0,25)
Jambe gauche	04-06	03-04	1/3 (0,25)
Abdomen	07-09	05-08	1/4 (0,33)
Poitrine	10	09-13	1/5 (0,40)
Bras droit	11-14	14-16	1/4 (0,33)
Bras gauche	15-18	17-19	1/4 (0,33)
Tête	19-20	20	1/4 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Toucher	8	40+16	Domination
Morsure	8	25+16	1D10

Note : une armure ne protège pas des effets de domination. Le monstre oppose ses points de magie à ceux de sa victime. Lorsqu'un cavalier des ténèbres touche une cible, quelle qu'elle soit, celle-ci doit résister aux points de magie du monstre. Si celui-ci l'emporte, la victime deviendra son serviteur, le laissant la chevaucher, et obéissant à ses ordres télépathiques.

Magie : un cavalier des ténèbres pourra dominer un être intelligent ayant une certaine connaissance de la magie. Le monstre pourra forcer sa monture à lancer des sorts pour lui ou même à les lui enseigner. Les sorts préférés du cavalier des ténèbres sont Confusion, Détecter une Vie, Seconde Vue et Miroir.

Compétences : Camouflage 80+13, Sens des Ténèbres/Scuter 50+7, Sens des Ténèbres/Chercher 50+7, Esquiver 40+20, Ecouter 50+7.

Langues : Aldryami 40+1, Langue Humaine Locale 40+1.

Trait Chaotique : le cavalier des ténèbres possède un trait chaotique sur un jet compris entre 01 et 05 sur 1D100.

Note sur le combat : un charnjabber attaque à l'aide de toutes ses tentacules en un seul RA, suivi 3 RA plus tard par les attaques normales de la forme qu'il incarne durant chaque round de mêlée. Le charnjabber se sert normalement de ses tentacules pour empêcher sa proie de s'enfuir ou pour l'immobiliser de manière à ce que ses armes naturelles puissent la tuer. Il peut se servir de ses tentacules comme d'un fléau pour provoquer des dégâts qui seront équivalents aux bonus aux dégâts de la créature (c'est à dire 2D6 habituellement dans le cas d'un lion, 3D6 pour un cheval, etc...) Les tentacules infligent 1D3 points de dégâts si le charnjabber n'a aucun modificateur positif ; ils ne provoqueront qu'1 point de dégâts si le modificateur est négatif.

Compétences : identiques à celles de la victime.

Armure : identique à celle de la victime. Toutefois, un charnjabber ne pourra jamais être mis hors de combat ou rendu inconscient. Il ne peut pas être tué par des moyens ordinaires. S'il tombe à 0 point de vie, son "cadavre" reposera inerte pendant quelques jours pendant que lui-même prendra l'apparence d'une précédente victime, de taille inférieure. Ainsi par exemple, un lion Charnjabber mort prendra l'apparence d'un humain ou d'un chien. Si la créature est mutilée, les différentes parties de son corps se retransformeront (une main humaine pourra se changer en musaraigne ou en grosse araignée). Brûler le cadavre (à moins qu'il ne possède le trait chaotique "hautement inflammable") ou le faire dissoudre dans de l'acide sont les deux seules manières de retarder le processus de réanimation de plusieurs semaines.

Traits Chaotiques : il possède tous les traits chaotiques de la dernière victime avalée. En plus de cela, lancez 1D100. Si le résultat est inférieur à 3 fois le POU du charnjabber, ce dernier possèdera un trait chaotique. Si c'est le cas, lancez à nouveau les dés. Continuez à lancer et à ajouter des traits chaotiques jusqu'à ce que vous obteniez un résultat supérieur au POU X 3 du Charnjabber.

Chat de l'Ombre

Felis umbrosus

Habitat : Genertela, dans toutes les régions boisées s'étendant du Glacier de Valind jusqu'aux plaines de la Désolation

Description : les chats de l'ombre sont des félins au pelage foncé dont la taille peut aller de celle d'un chat domestique à celle d'un gros chien. Ces animaux rapides et silencieux vivent dans les contreforts et les sommets des Montagnes des Bois de Pierre de Genertela.

Les chats de l'ombre sont également connus sous le nom de Chat Miroir à cause de leur vitesse, de leur agilité et de leurs pouvoirs magiques. Ils sont prudents et attaquent rarement des créatures plus grandes qu'eux.

Ces animaux sont sacrés pour Orlanth et sont donc souvent éveillés afin de servir d'alliés aux prêtres et seigneurs du culte de la tempête.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	2D6	7
CON	2D6+6	13
TAI	1D6	3-4
INT	5	5
POU	2D6+12	19
DEX	3D6+12	22-23

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0/3
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	0/3
Arrière-train	05-07	05-09	0/4
Poitrail	08-10	10-14	0/4
Patte antérieure droite	11-13	15-16	0/3
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	0/3
Tête	17-20	19-20	0/3

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	7	40+7	1D6-1D4
Morsure	10	30+7	1D10-1D4
Lacérer	7	80	2D6-1D4

Note : un chat de l'ombre attaquera tout d'abord par deux fois avec ses griffes avant, puis il effectuera une attaque par morsure 3 RA plus tard. Si les deux attaques par griffes portent, le chat maintient sa prise et la lacère avec ses pattes postérieures au round suivant, tout en continuant à mordre.

Compétences : Esquiver 50+18, Se Cacher 75+10, Déplacement Silencieux 90+10.

Armure : aucune.

Coquatrixe

Viperigallo Pithophilus

Habitat : partout où l'on trouve des sorcières

Description : le coquatrixe est un monstre artificiel qui ressemble beaucoup au sinistre basilic. Ces grands monstres aux allures de coq ont une horrible tête couverte de barbillons et un bec empli de dents tranchantes. Ils ont des ailes, leur corps est recouvert d'écailles et leur longue queue serpentine est hérissée de pointes acérées. Le corps du coquatrixe est d'une couleur blafarde dans les tons gris-vert, ses barbillons sont rouge-noir et ses ailes sont de couleurs vives.

On crée les coquatrixes par un rituel de sorcellerie se rapprochant de celui utilisé pour créer un basilic. Ce rituel s'appelle "Créer un Coquatrixe" et requiert les mêmes ingrédients et le même laps de temps que le rituel "Créer un Basilic". Ce rituel coûtera 4 points de POU à son créateur. Un coquatrixe ne sera toutefois pas sous le contrôle de son créateur ; c'est pourquoi il faudra lancer un sort comme par exemple "Contrôler un Coquatrixe".

Le coup de bec d'un coquatrixe peut injecter un venin. Cette attaque sert de support à la lutte opposant les points de magie de l'animal à ceux de sa victime. Si le coup de bec traverse l'armure de la cible et si les points de magie du coquatrixe l'emportent sur ceux de sa victime, celle-ci sera transformée en statue de pierre. Le poison pénètre directement le corps de la victime : les sorts de contre-magie ne peuvent donc l'en empêcher. Les sorts de Protection rendront néanmoins l'attaque plus difficile, car le coup de bec aura plus de difficultés à pénétrer l'armure.

Les sorts Dissipation de la Magie ne pourront venir en aide à une victime pétrifiée. Toutefois, une Intervention Divine ou quelques sorts obscurs (dont les nains ont peut être connaissance) peuvent éventuellement inverser le processus. Les coquatrixes, tout comme les basilics, sont des créatures marquées du sceau du chaos.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+3	10
INT	4	4
POU	1D6+12	15-16
DEX	3D6+12	22-23

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	3/3
Griffes droites	03-05	02-03	3/3
Griffes gauches	06-08	04-05	3/3
Corps	09-12	06-10	3/5
Aile droite	13-15	11-14	3/4
Aile gauche	16-18	15-18	3/4
Tête	19-20	19-20	3/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Queue	6	35+9	1D8
Griffes	6	25+9	1D6+mis à terre
Coup de Bec	6	40+9	1D10+pétrification

Note sur le combat : durant chaque round, un coquatrixe pourra donner un coup de bec et attaquer soit avec sa queue, soit avec ses griffes. Une attaque par griffes réussie permet au coquatrixe d'opposer sa TAI et sa FOR à la TAI et à la FOR de sa victime. Si le coquatrixe l'emporte, la victime tombe à terre. Un coquatrixe ne peut se servir de ses griffes lorsqu'il est en vol.

Compétences : Esquiver 25+15, Ecouter 45-2, Chercher 45-2.

Armure : 3 points (écailles et plumes).

Traits Chaotiques : normalement aucun.

Elfe

Différentes races d'elfes hantent les forêts de Glorantha. Les espèces les plus importantes sont décrites ci-dessous.

Elfe Bleu (Murthoi)

Murthalgus sp.

Habitat : dans tous les océans, le long des côtes exceptées celles longeant le Glacier de Valind

Description : ce sont les elfes bleus qui s'occupent des forêts d'algues sous-marines. Ils sont très différents des autres elfes et presque aussi rares que les elfes noirs. Il existe trois espèces principales d'elfes bleus dont une peuple les eaux douces. Les elfes bleus ont une apparence androgyne. Une seule des trois espèces est hermaphrodite, les deux autres possèdent chacune quatre sexes différents. On connaît très peu de choses sur ces êtres secrets, même si parfois ils font commerce avec leurs "cousins" vivant sur terre. Les elfes bleus



nepeuvent pas respirer à l'air et donc meurent rapidement lorsqu'on les sort de leur milieu aquatique.

Les elfes bleus ont les doigts palmés, une peau couleur magenta et de longs cheveux filandreux. Ils n'ont pas de jambes, mais se déplacent grâce à une longue queue qui ressemble à une flagelle ou à la pointe d'une anguille.

Ces créatures ne vivent pas très loin des côtes, aux endroits où les algues sont les plus épaisses. Certaines colonies vivent au large parmi des colonies d'algues flottantes.

Caractéristiques		Valeurs	
FOR	2D4+1	6	Mouvement 0/5 Nage
CON	3D6	10-11	Points de vie 9
TAI	2D6	7	Points de Fatigue 16-17
INT	1D6+12	15-16	Points de Magie 13
POU	2D6+6	13	DEX RA 3
DEX	3D6+3	13-14	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Flagelle	01-07	01-05	4/3 (0,33)
Abdomen	08-10	06-10	2/3 (0,33)
Poitrine	11-12	11-15	2/4 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	2/3 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	2/3 (0,25)
Tête	19-20	20	3/4 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
*Fléchettes marines	3/9	30+8	1D6	20+5	3
**Lancettes	7	30+8	1D10	30+5	6

* Les fléchettes marines sont extrêmement fines et effilées. Les elfes peuvent les lancer d'une simple chiquenaude à une distance de base de 10 mètres sous l'eau. Au dessus de la surface de l'eau, cette portée s'étend à 20 mètres. Les fléchettes marines sont des armes de lancer et peuvent empaler. Elles ont chacune un ENC de 0,25 et les elfes en portent généralement 8.

** Les lancettes sont de longues épines très fines et très pointues taillées dans un éclat de bois ou de bambou. Ce sont des armes à 2 mains, avec un modificateur de RA de 1 et un ENC de 1. Elles requièrent une DEX supérieure ou égale à 11 pour pouvoir être correctement utilisées.

Esquiver : 25+5

Magie : les elfes des mers vénèrent la déesse marine Murthdrya. Leurs sorts les plus fréquents en magie de l'esprit sont Soins, Miroir et Daredard.

Compétences : Se Cacher 40+4, Déplacement Silencieux 45+4.

Langues : Murthoi 30+9, Aldryami 10+9.

Armure : Les fibres de la queue des elfes bleus sont très résistantes et procurent 4 points d'armure. D'autres localisations ne possèdent aucune armure naturelle. Toutefois, une armure équivalant à 2 points de peau recouvre généralement le torse et les bras. Un heaume en grosse peau de lézard valant 3 points protège la tête.

Elfe Brun (Mreli)

Dendro Sapiens

Habitat : Genertela, dans Ralios, Seshnela, Maniria, l'Empire Lunar et dans les îles orientales de Brustela

Description : les elfes bruns vivent dans les forêts d'arbres à feuilles caduques. Ils hibernent tout l'hiver, protégés par les elfes verts. Les elfes bruns comptent des mâles et femelles et peuvent se croiser avec des dryades qui tiennent une place importante dans leur société. Les

forêts des elfes bruns sont dirigés par le Conseil des Aînés auquel siègent les représentants de toutes les parties importantes de la forêt. Les statistiques des Elfes bruns sont identiques à celles des elfes décrits dans RuneQuest. Ils vénèrent Aldrya, Déesse des Arbres.

Elfe Jaune (Embyli)

Dendra xantophylla

Habitat : Genertela, dans Teshnos et sur Pamaltela, dans les jungles de Mirelos, Laskal, Onlaks, Dinal et Elamle

Description : ces créatures sont apparentées aux feuillus de toutes sortes, mais essentiellement persistants, comme les palmiers. Les elfes jaunes femelles sont bien moins nombreuses que les mâles et sont en fait des esprits de la forêt ou des dryades. Les mâles, aux origines moins magiques, sont appelés des elfes. Des bandes d'elfes mâles sont organisées par les dryades en tribus ou en royaumes, régentés par une reine. Ces royaumes ont depuis longtemps la taille d'un empire dans Pamaltela.

Les Embylis sont très différents des autres races elfiques. Ils sont physiquement plus petits, leur peau est d'un brun olive presque kaki. Ils n'ont aucune pilosité hormis quelques traces de mousse ici et là. Les Embylis gouvernent la grande jungle de Pamaltela. On peut également les rencontrer dans la partie Sud-Est de Genertela, dans Teshnos et Fethlon.

Les Embylis possèdent les mêmes caractéristiques que celles indiquées dans RuneQuest, hormis leur TAI qui n'est que de 2D6. Ils sont tous mâles à l'exception des dryades dirigeantes. Lorsque l'on crée un personnage embyli en utilisant le système de génération indiquée dans RuneQuest, on considérera que tout jet de "jardinier" correspond à "guerrier" et vice-versa. Les jardiniers Embylis sont les assistants spéciaux des dryades et sont extrêmement respectés. Les Embylis parlent l'Aldryami et vénèrent Aldrya.

Elfe Noir (Voralans)

Mycota troglodytes

Habitat : disséminés sur tout Glorantha, mais en très petites quantités

Description : les elfes noirs ne sont pas vraiment des Aldryami, même si les conceptions populaires les classent dans cette catégorie. Les elfes noirs ne prétendent pas être des descendants de Flamal (d'ailleurs, les autres elfes ne les considèrent pas comme tels). Toutefois, puisqu'ils ne sont pas des animaux, les érudits humains les considèrent comme des plantes. Les elfes noirs sont apparentés aux champignons et autres moisissures. Ce sont de petites créatures hermaphrodites. Leurs enfants sont en communication télépathique les uns avec les autres. On trouve les elfes noirs dans tout Glorantha, que ce soit dans des cavernes souterraines et secrètes, dans des régions abritant des trolls ou dans les rares forêts de champignons vénéneux. De tous les types d'elfes, les elfes noirs sont ceux que l'on rencontre le plus rarement.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	2D6	7	Mouvement 3
CON	3D6	10-11	Points de Vie 8
TAI	2D4	5	Points de Fatigue 17-18
INT	4D6	14	Points de Magie 13
POU	2D6+6	13	DEX RA 2
DEX	3D6+6	16-17	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/3
Jambe gauche	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Poitrine	12	11-15	0/4
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/3

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade	Points
Hesh	9	25+10	Spécial*	-	-
Fronde	2	40+10	1D8 ou spécial**	-	-

* Un hesh est une espèce de gros coussinet imbibé de liquide d'où peuvent filtrer des drogues, du poison, des parasites venimeux ou de l'acide. Durant un combat, l'elfe noir donnera un coup de hesh sur la peau de son adversaire. Un hesh contient suffisamment de liquide pour permettre une douzaine de coups.

** Les frondes des Volarans peuvent projeter soit des pierres, soit des potions abominables similaires à celles contenues dans un hesh.

Esquiver : 40+11

Magie : les elfes noirs vénèrent la déesse champignon Mee Voral. Les sorts de magie de l'esprit typiques chez eux comprennent Mur de Ténèbres, Disruption et Soins.

Compétences : Se Cacher 65+9, Déplacement Silencieux 75+9.

Langues : Voralan 30+7, Aldryami 10+7, Langue Sombre 15+7.

Armure : aucune.

Elfe Vert (Vronkali)

Paranipus mobilens

Habitat : sur Genertela, dans Fronéla, Ralios, Seshnela, l'Empire Lunar, Maniria. Sur Pamaltela, dans Fonrit, Vralos, Enkloso ainsi que dans les îles orientales de Brustela.

Description : durant les Premières Ténèbres, les elfes verts constituaient la race d'elfes la plus répandue, mais ils ont depuis perdu de leur importance. Les elfes verts comportent des mâles et femelles et ne s'accouplent pas avec les dryades. Les mâles sont plus forts et possèdent davantage de magie que les femelles. Ce sont donc eux qui gouvernent. Ils sont organisés en clans, eux mêmes regroupés en royaumes-forêts. Les membres de chaque clan sont associés à un type d'arbre particulier. Les royaumes-forêts sont chacun gouvernés par un roi dont le clan représente le Vronkal, Seigneur de la Forêt. Aucun type d'arbre particulier ne vient monopoliser cette royauté. Tout comme les elfes bruns, les elfes verts possèdent un Conseil des Aînés, mais le siège du Haut Roi Elfe est de loin la fonction la plus honorable et les autres Aînés se rallient en général à son jugement. Les elfes verts sont associés aux résineux. Ils vivent dans les régions fraîches et tempérées. Dans les régions plus chaudes, ils partagent souvent leurs forêts avec les elfes bruns.

Les caractéristiques ci-dessous correspondent aux elfes verts mâles. Les femelles ont une FOR et une CON de 2D6 et un POU de 3D6.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	2D6+4	11	Mouvement 4
CON	3D6	10-11	Points de Vie 11
TAI	3D6	10-11	Points de
INT	4D6	14	Fatigue 22 - 10 = 12
DEX	3D6+3	13-14	Points de Magie 13
APP	3D6	10-11	DEX RA 3

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	2/4
Jambe gauche	05-08	04-06	2/4
Abdomen	09-11	07-10	2/4
Poitrine	12	11-15	2/5
Bras droit	13-15	16-17	2/3
Bras gauche	16-18	18-19	2/3
Tête	19-20	20	2/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Arc Elfe	3/9	25+9	1D8+1	20+4	8
Lance 2M	6	20+9	1D10+1	20+4	10
Glaive	7	20+9	1D6+1	20+4	10
Ecu	7	5+9	1D4	20+4	8

Esquiver : 20+4

Magie : ils vénèrent Aldrya. Les sorts de magie de l'esprit les plus répandus sont Soins et Daredard.

Compétences : se reporter aux Elfes dans le livre RuneQuest.

Langue : Aldryami 30+7

Armure : armure en écorce martelée (équivalant à 2 points de cuir).

Marcotte

Dendra Pygmaeus

Habitat : partout où l'on trouve des elfes

Description : les marcottes sont des elfes chétifs et dégénérés possédant leur propre culture parmi les arbres d'une forêt aldryami. Ils sont associés aux elfes verts, bruns et jaunes. Ils ne quittent jamais de leur plein gré les branches des arbres de leurs forêts. Ils ne portent ni armure, ni vêtement et sont recouverts de fourrure. S'ils le voulaient, ils pourraient apprendre des sorts de magie très puissants, mais ils ne le font que rarement. S'ils combattent, c'est par hordes massives, sautant des arbres en hurlant.

Ils sont unis aux arbustes et aux buissons d'une forêt de la même manière que les elfes envers les arbres. Les nombreuses variétés de marcottes partagent pour la plupart les mêmes caractéristiques.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6	7	Mouvement	2/3 dans les arbres
CON	2D6+6	13	Points de Vie	10
TAI	2D6	7	Points de Fatigue	20
INT	3D6	10-11	Points de Magie	10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA	3
DEX	2D6+6	13		
APP	3D6	10-11		



Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Fléchettes	3/9	30+1	1D6	-	4
Bâton-fouet	8	30+1	1D6*	30+5	6

* En plus des dégâts, il s'enroule et immobilise la localisation touchée. (Opposez la FOR de la victime à la FOR de la marcotte + les points d'armure du bâton-fouet pour déterminer si la victime réussit à s'échapper).

Si la localisation touchée est la tête, le bâton-fouet étrangle la victime à moins que celle-ci ne soit recouverte d'une armure rigide à cet endroit.

Esquiver : 50+5

Magie : les marcottes vénèrent Aldrya, mais ne dépassent que rarement le statut d'Enfant de la Forêt. Le sort de magie de l'esprit le plus répandu est Soins.

Compétences : Grimper 80+5, Se Cacher 50+5, Déplacement Silencieux 50+5.

Langues : Aldryami 30+3, ils apprennent rarement d'autres langues.

Armure : aucune

Enfant du Vent

Homo anthropterus

Habitat : sur Genertela, dans les Montagnes des Bois de Pierre

Description : ce sont des êtres ressemblant en tous points aux humains, à la seule exception qu'ils possèdent deux ailes magnifiques qui leur permettent de voler. Ils sont liés à la Rune de l'Air et sont le produit d'un croisement contre-nature entre des esprits des tempêtes et des humains. Ces créatures extrêmement rares ne se trouvent qu'en bordure de la Désolation de Genertela.

Les Enfants du Vent sont experts dans l'utilisation des sylphes. Lorsqu'un Enfant du Vent lance un sort sur une sylphe, ses chances de l'emporter sur la résistance de cette dernière sont accrues de 50%. Lorsqu'un sort Commander, Contrôler ou Dominer est lancé sur une sylphe sous le contrôle d'un Enfant du Vent, il faut soustraire 50% aux chances de l'attaquant lorsqu'il doit surmonter la résistance de la sylphe. Si un Enfant du Vent tente d'enlever une sylphe du contrôle d'un de ses congénères, ses chances de réussite sont normales.

Les Enfants du Vent méprisent les combats rapprochés et les armures. Ils se servent d'armes de jet et de sorts chaque fois que le combat le leur permet. Ils souffrent énormément de la claustrophobie. Ils ne se rendent donc jamais sous terre et n'entrent pratiquement jamais dans une construction couverte d'un toit.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6	7	Mouvement	3/10 Voler
CON	3D6	10-11	Points de Vie	9
TAI	2D6	7	Points de Fatigue	18
INT	2D6+6	13	Points de Magie	13
POU	2D6+6	13	DEX RA	2
DEX	3D6+6	16-17		
APP	2D6+6	13		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-03	01-02	0/3 (0,33)
Jambe gauche	04-06	03-04	0/3 (0,33)
Abdomen	07-09	05-08	0/3(0,33)
Poitrine	10	09-13	0/4(0,40)
Aile droite	11-12	14-15	0/3 (0,25)
Aile gauche	13-14	16-17	0/3 (0,25)
Bras droit	15-16	18	0/3 (0,25)
Bras gauche	17-18	19	0/3 (0,25)
Tête	19-20	20	0/3 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Rapier	7	25+9	1D6+1	25+9	8
Fronde	2	25+9	1D8	-	-
Épée bâton	6	15+9	2D6+2	15+9	10

Note : "Épée bâton" est le nom donné par les Enfants du Vent au naginata.

Esquiver : 40+9

Magie : les Enfants du Vent vénèrent les Dieux des Tempêtes comme Orlanth et Valind. Parmi leurs sorts favoris, on compte Disruption, Soins, Miroir et Dardard.

Compétences : Voir ci-dessous. Les compétences non inscrites sont les mêmes que pour les humains.

Agilité (+9), Canoter 00, Grimper 25, Esquiver 40, Sauter 15, Nager 05, *Communication (+7)*, Eloquence 10, Chanter 15, *Connaissance (+3)*, Connaissance du Monde 25, *Manipulation (+9)* comme pour les humains, *Perception (+6)*, Scruter 30, Chercher 30, Pister 00, *Discrétion (+7)*, Se Cacher 05, Déplacement Silencieux 05.

Langue : Langage des Tempêtes 30+7.

Gardien du Chaos

Perceptus chaos

Habitat : sur Pamaltela, dans Onlaks, Elamle, Mirelos, Laskal, Fonrit, Vralos, Enkloso et Dinal

Description : un gardien du chaos est une créature possédant un corps de singe, au poil hirsute et à la peau boursouflée. Il est doté de doigts assez fins en forme de griffes et d'une tête ridiculement petite et ornée d'un bec. Cette créature possède la faculté chaotique de voir de manière sélective à travers pratiquement toutes les matières comme si celles-ci étaient transparentes. On trouve ces créatures dans les jungles et les montagnes au climat chaud de Pamaltela. On se sert de leur faculté particulière pour tendre des embuscades et éviter les pièges. Certaines créatures du chaos les utilisent comme gardes.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	1D6+12	15-16	Mouvement 2
CON	2D6+6	13	Points de vie 15
TAI	3D6+6	16-17	Points de Fatigue 29
INT	3D6	10-11	Points de Magie 11
POU	3D6	10-11	DEX RA 4
DEX	2D6	7	
APP	2D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/5 (0,33)
Jambe gauche	05-08	04-06	3/5 (0,33)
Abdomen	09-11	07-10	3/5 (0,33)
Poitrine	12	11-15	3/6 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	3/4 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	3/4 (0,25)
Tête	19-20	20	3/3 (0,17)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Griffes	8	25+1	1D8+1D4*	-	-

* Après avoir porté son coup, le gardien du chaos maintient sa prise de ses griffes, tout en continuant à infliger des dégâts à la localisation touchée. Même si l'on sectionne les griffes du gardien du chaos, elles resteront profondément implantées dans la chair pendant 1D6 rounds.

Magie : les gardiens du chaos peuvent apprendre n'importe quel type de magie, mais seulement si ce sont d'autres créatures du chaos qui leur enseignent. Ils sont spécialisés dans les sorts permettant de viser à coup sûr leur victime. Ils les lancent sur leurs ennemis tout en étant cachés derrière une barrière opaque comme un monticule de terre ou un tronc d'arbre.

Traits Chaotiques : les gardiens du chaos auront un trait chaotique sur un jet inférieur ou égal au POU sur 1D100.

Compétences : Scruter 40+4, Chercher 40+4.

Langues : ces monstres solitaires ne possèdent pas une langue propre, mais ils peuvent apprendre à parler. Ce sont généralement d'autres monstres du chaos qui leur servent d'instructeurs.

Armure : 3 points (fourrure hirsute).

Géant Gris

Homo Canus

Habitat : sur Pamaltela, dans les principales chaînes montagneuses à l'ouest de Mirelos

Description : les géants de Pamaltela constituent une race assoiffée de sang à la peau grise. Ils pistent leurs proies grâce à leur sens olfactif très développé et se déplacent souvent à 4 pattes.

Ces carnivores féroces vivent dans les montagnes de Tarma et Mari.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	9D6+18	49-50	Mouvement 8
CON	6D6+18	39	Points de Vie 45
TAI	9D6+18	49-50	Points de Fatigue 89
INT	2D6	7	Points de Magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 2
DEX	3D6+6	16-17	
APP	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	8/15
Jambe gauche	05-08	04-06	8/15
Abdomen	09-11	07-10	8/15
Poitrine	12	11-15	8/18
Bras droit	13-15	16-17	8/12
Bras gauche	16-18	18-19	8/12
Tête	19-20	20	8/15

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Poing	5/8	40+14	1D6+5D6
Empoignade	5	40+14	spécial
Morsure	8	100	5D6

uniquement si la victime a été précédemment empoignée.

Note sur le combat : un géant peut soit attaquer deux fois avec ses poings, 3 RA séparant la première attaque de la seconde ; soit empoigner et mordre.

Magie : en général aucune.

Compétences : Grimper 50+14, Pister 60+8.

Armure : 8 points (peau).

Gargouille

Gargolus lapiculis Cormutum

Habitat : sur tout Genertela à l'exception des glaciers, de Pent, de la Désolation et de Teshnos. Sur Pamaltela, dans Vralos, dans Slon et les îles occidentales de Brustela.

Description : les gargouilles sont des créatures étranges, apparemment faites de pierre. Au repos, on dirait des statues et on peut les traiter comme telles. Mais lorsqu'elles sont en activité, les gargouilles sont extrêmement dangereuses. Il en existe plusieurs espèces, mais toutes vivent dans les forêts ou en montagne. La plupart des espèces vivent à Genertela, bien que l'une d'entre elles soit originaire de Slon et qu'une autre ait été introduite à Vralos.

Ces différentes variétés de gargouilles partagent néanmoins des traits communs. Elles ont toutes un visage hideux, une peau aussi dure que le roc et un corps humanoïde grossièrement taillé. Elles sont toutes stupides et la plupart sont munies d'ailes.

La gargouille à petites cornes décrite ici est une variété très répandue. On la trouve dans les Montagnes des Bois de Pierre et leurs environs. Des êtres plus intelligents peuvent facilement la domestiquer ou l'asservir (selon un point de vue). Pour déterminer aléatoirement la taille d'une gargouille à petites cornes, lancez 1D6. Le résultat obtenu correspondra au nombre de D6 que posséderont sa TAI et sa FOR.

Caractéristiques	Valeurs
FOR 1-6D6+12	15-33
CON 3D6	10-11
TAI 1-6D6	3-21
INT 1D6	3-4
POU 3D6	10-11
DEX 3D6	10-11

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-03	01-02	6/4
Jambe gauche	04-06	03-04	6/4
Abdomen	07-09	05-08	6/4
Poitrine	10	09-13	6/5
Aile droite	11-12	14-15	6/3
Aile gauche	13-14	16-17	6/3
Bras droit	15-16	18	6/3
Bras gauche	17-18	19	6/3
Tête	19-20	20	6/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Javelot	3	25+2	1D8+ 0 à 2D3, selon la FOR et la CON
Griffes	9	35+2	1D6+0 à 2D6 selon la FOR et la CON.

Note sur le combat : une gargouille particulièrement imposante ou rapide pourra utiliser ses deux griffes durant la mêlée, en se servant de sa deuxième griffe 3 RA après s'être servie de la première.

Sorts : des gargouilles extrêmement intelligentes pourront connaître certains sorts comme Daredard, mais c'est un cas très rare.

Compétences : Esquiver 20+7.

Armure : 6 points (peau dure comme du roc).

Glouton

Aucun nom scientifique

Habitant : partout où l'on trouve des nains

Description : les nains sont les inventeurs de nombreuses substances utiles et efficaces (comme la poudre noire) de temps à autre pillées

par des humains téméraires. C'est pourquoi, les nains ont créé les gloutons, afin qu'ils stoppent cette menace. Ces créatures tristement célèbres sont programmées afin de dévorer un type de substance particulière. Elles peuvent manger n'importe quoi, mais l'odeur et le goût de la nourriture qu'elles sont chargées d'avaler leur sont vite irrésistibles. Plus elles en mangent, plus elles ont faim, finissant par se consacrer à de gigantesques orgies destructrices. Des villes entières ont été rayées de la carte par ces créatures violentes.

Les gloutons sont des créatures à l'aspect étrange avec quatre bras, deux jambes, une queue fourchue, une énorme gueule au milieu du corps et deux taches sensorielles, formées chacune de trois organes distincts.

Caractéristiques	Valeurs
FOR 2D6+12	19
CON 4D6+12	26
TAI 3D6+12	22-23
INT 1D6+2	5-6
POU 2D6+8	15
DEX 3D6	10-11

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-02	01	7/7 (0,25)
Jambe gauche	03-04	02	7/7 (0,25)
Queue	05	03	7/7 (0,25)
Patte inférieure droite	06-08	04-05	7/9 (0,33)
Patte inférieure gauche	09-11	06-07	7/9 (0,33)
Patte supérieure droite	12-14	08-09	7/9 (0,33)
Patte supérieure gauche	15-17	10-11	7/9 (0,33)
Tête/corps	18-20	12-20	7/14 (0,50)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de Patte	6/9	50+4	1D6+2D6

Note sur le combat : un glouton attaquera 4 fois durant un round. Il attaquera avec ses deux pattes supérieures durant son premier rang d'action et avec ses pattes inférieures trois rangs d'action plus tard. Pour chaque point d'ENC de substance dévorée, ajoutez 1% à la compétence d'attaque au Coup de Patte de l'animal. Ajoutez 1 point dans une caractéristique spécifique (choisie par les nains au moment de la programmation) par tranche de 10 points d'ENC de substance avalée par le glouton.

Magie : un glouton peut dévorer des quantités infinies de la substance pour laquelle il est programmé. Quelquefois, les nains enseignent des sorts de sorcellerie aux gloutons ou placent des enchantements dans leur peau.

Compétences : Sentir la Nourriture 150+6.

Langue : aucune, on ne peut communiquer avec un glouton.

Armure : 7 points (peau épaisse).

Gobelin (Slorifings)

Aucun nom scientifique

"Gobelin" est un terme générique qui englobe tout un groupe de créatures variées peuplant les marécages et les forêts à l'extrémité des côtes est et ouest de Pamaltela. Ces créatures n'ont en commun que leur curieux système de reproduction.

Les pédants appellent quelquefois les gobelins des "elfes rouges" ou des "elfes fougères". Les elfes les appellent aussi des "slorifings". Les gobelins sont tous de petite taille et de nature féroce.

Tous les gobelins sont mâles, à part une race mystérieuse, les olarians. Lorsque vient la saison des amours, le gobelin part à la recherche d'un olarian pour accomplir ensemble un rituel particulier. Après quoi, le gobelin creuse un trou dans le sol dans

lequel il se glisse pour s'y laisser mourir. Peu de temps après, une plante curieuse se met à pousser sur sa tombe. Les graines ou les spores éclosent en petits gobelins semblables à leurs parents. A l'éclosion, les gobelins, appelés "imps", sont identiques aux adultes sauf en ce qui concerne la taille. Ils sont tout de suite rusés et intelligents et peuvent parler leur langue dès leur éclosion. Les autres gobelins les traitent comme des adultes. Tout groupe de gobelins inclue une troupe d'imps de toutes tailles (certains ne faisant que quelques centimètres, d'autres atteignant la taille adulte) et cavalant dans tous les sens.

Nous avons décrit ici deux types de gobelins : les orveltors et les scythannis.

Orveltors (Gobelin des Marais Hornilian)

Slor orveltors

Habitat : sur Pamaltela, dans Porlaso et Hornilio

Description : l'orveltors est une race de gobelins (également connue sous le nom d'elfe rouge ou elfe fougère). L'orveltors est l'une des races de gobelins hornilian les plus répandues ; c'est également l'une des plus grandes. Contrairement à la plupart des autres gobelins, les petits des orveltors sont rarement visibles, car ils vivent dans des terriers remplis d'eau et ne viennent vivre à la surface que lorsqu'ils ont presque atteint l'âge adulte.

L'orveltors est doté de deux petites jambes torves mais puissantes terminées par des orteils en forme de racines. Son corps est trapu et il possède trois longs bras aplatis. Sa tête est petite et chauve. Son visage plat et ridé est repoussant aux yeux des humains.

Caractéristiques	Valeurs
FOR	2D4
CON	1D6 + 12
TAI	3D4
INT	3D6 + 3
POU	3D6
DEX	2D6 + 9
APP	3D6

Localisation	D20	Points
Jambe droite	01-02	2/4 (0,33)
Jambe gauche	03-04	2/4 (0,33)
Corps	05-10	0/5 (0,40)
Bras droit	11-13	0/3 (0,25)
Bras gauche	14-16	0/3 (0,25)
Bras Central	17-19	0/3 (0,25)
Tête	20	0/3 (0,25)

Armes	RA	Attaque%	Dégâts	Parade%	PA
Stylet droit	7	45%	1D6	25%	4
Stylet gauche	10	45%	1D6	25%	4
Stylet central	7	15%	1D4	55%	10

Note : L'orveltors manie trois longs stylets effilés. Celui tenu par la main centrale et destiné à parer, est en acier renforcé, avec une lourde garde. L'orveltors possède trois options de combat durant un round, une esquive comptant pour deux de ces options. En général, il attaque une fois avec la main droite, puis une fois avec la main gauche, et pare avec la main centrale.

Magie : Vivelame, Soins, Mobilité.

Compétences : Esquiver 40%, Se Cacher 30%, Déplacement Silencieux 30%, Nager 80%.

Langue : Vorlarian 30+6 (le Vorlarian est parlé par tous les elfes rouges de Porlaso et de Hornilio).

Armure : 2 points pour chaque jambe, recouverte d'une peau de bois. Pas d'autre armure naturelle.

Scythanni (Gobelin des Marais de Sozganjio)

Orientalor scythanni

Habitat : sur Pamaltela, dans les Marais de Sozganjio

Description : les scythannis sont une forme de gobelins des marais (également connus sous les noms d'elfes rouges ou slorifings).

Ces créatures décharnées à l'aspect démoniaque sont méprisées par tous, y compris par les autres races de gobelins des marais. Toutefois ils prolifèrent à une vitesse incroyable et sont les plus nombreux dans Sozganjio. Ils se déplacent toujours en groupe.

Caractéristiques	Valeurs
FOR	2D6*
CON	2D6
TAI	1D10
INT	3D6
POU	2D6
DEX	2D6+6
APP	2D6

* Jamais plus de deux fois la TAI

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/3
Jambe gauche	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Poitrine	12	11-15	0/4
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/3

Armes	RA	Attaque%	Dégâts	Parade%	PA
Lance 2M	7	25+3	1D8+1	25+5	10
Glaive	8	25+3	1D6+1	25+5	8

Magie : Les scythannis possèdent au moins un sort en magie de l'esprit comme par exemple : Confusion, Fanatisme, Démoralisation, Glu, Disruption ou Extinction.

Compétences : Camouflage 30+3, Esquiver 25+5, Se Cacher 30+9, Ecouter 30-1.

Langues : Parolarien 30-1 (le Parolarien est la langue parlée par tous les elfes rouges de Sozganjio).

Goulu

Faux vorax

Habitat : sur Pamaltela, dans Porlaso, Hornilio, Laskal, Mirelos, Elamle, Onlaks, Dinal, Kothar, Sozganjio.

Description : on trouve les goulus dans les marécages et les jungles de Pamaltela. Ils sont la voracité incarnée. Le corps d'un goulu est principalement constitué d'une tête toute ridée, dotée de mâchoires et de bajoues, et d'une paire d'ailes. Ses yeux rouges émergent entre les plis de sa peau autour d'une énorme gueule inclinée vers le bas. Les goulus peuvent non seulement voler, mais ils sont également amphibiens et peuvent nager grâce à leurs gigantesques pieds palmés.

La gueule et le ventre d'un goulu peuvent se distendre, permettant au monstre d'avaler des proies deux fois plus grandes que lui. Son estomac s'agrandira alors en conséquence. L'attaque du goulu n'occasionne pas de dégâts véritables. Au lieu de cela, le goulu avale une partie de sa victime correspondant au nombre de points de dégâts lancés. Il commence par la localisation touchée et continue vers les localisations adjacentes. Durant les rounds suivants, il avalera automatiquement de nouveaux points de dégâts et donc une nouvelle partie de sa victime. Une parade réussie indique que la gueule du goulu

s'empare de l'arme ayant exécuté la parade. Un jet réussi opposant les FOR des deux antagonistes indique que l'arme est arrachée de la gueule du goulu avant que celui-ci ne l'avale. Si la victime ne peut dégager son arme à temps, elle devra la lâcher ou bien son bras sera également avalé. Ceci peut devenir problématique s'il s'agit d'un bouclier fermement attaché au bras de la victime.

Par exemple : un goulu attaque un humain possédant 13 points de vie. Le goulu touche le bras gauche et lui inflige 6 points de dégâts. Le bras ne possède que 4 points de vie, il est donc entièrement avalé, avec en plus deux points localisés sur la poitrine. Au tour suivant, le goulu avale encore 7 points. Les 4 points restant sur la poitrine sont avalés et le goulu continue en ingurgitant 3 points localisés sur la tête de la victime, et ainsi de suite.

Les goulus sont suffisamment intelligents pour savoir viser une localisation spécifique lorsque la situation le leur permet. Une victime avalée est maintenue tout simplement immobile jusqu'à ce qu'elle meurt asphyxiée, elle sera ensuite digérée.

La victime doit réussir son jet de CON lorsqu'elle suffoque dans la poche du goulu, sinon elle endurera 1D8 points de dégâts. Les goulus ne peuvent digérer le métal. C'est pourquoi, lorsqu'ils ont bien digéré leur victime, ils régurgitent tous les morceaux de métal et les bijoux qu'ils ont avalés en même temps que leur proie.

Cette action s'accomplit en général aux alentours du repaire de la créature, laissant s'accumuler ainsi un monceau d'armes et d'armures.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 3D6+12	22-23	Mouvement	2/3 nager 4 voler
CON 2D6+6	13	Points de Vie	16
TAI 2D6+12	19	Points de Fatigue	36
INT 6	6	Points de Magie	15-16
POU 1D6+12	15-16	DEX RA	3
DEX 3D6	10-11		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-02	01	6/5 (0,25)
Jambe gauche	03-04	02	6/5 (0,25)
Abdomen	05-07	03-06	6/6 (0,33)
Poitrine	08-09	07-11	6/8 (0,40)
Aile droite	10-13	12-15	6/6 (0,33)
Aile gauche	14-17	16-19	6/6 (0,33)
Tête	18-20	20	6/6 (0,33)

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Avaler	7	90+4	2D6 (égal au modificateur aux dégâts du goulu)

Compétences : Esquiver 40-1.

Gorgor

Ingurgitum gulosus

Habitat : sur Pamaltela, dans la péninsule de Kimos

Description : un gorgor est un être inhumain au torse décharné, aux longs membres squelettiques, avec de grandes serres et une énorme tête difforme. Une crinière encadre son visage grotesque.

Les gorgors sont engagés dans une guerre sans fin contre les humains de Kimos. Ces derniers utilisent une magie destructrice et puissante, composée de sorts runiques et de sorcellerie. En effet, aucun humain ne peut résister aux gorgors dans les combats rapprochés. On ne trouve de gorgors que sur la péninsule de Kimos.

Les gorgors irradient une aura psychique malfaisante qui provoque

terreur et douleur chez la plupart des autres créatures. Toute créature se trouvant à proximité d'un gorgor (hormis bien sûr un de ces congénères) doit soustraire à toutes ses chances de réussite un pourcentage égal à 5 fois le POU du gorgor. Ceci provient de la douleur atroce et de la terreur paralysante émanant du monstre. On retirera 10 % à cet effet par tranche de 10 mètres de distance séparant le gorgor de son assaillant. Ainsi par exemple, un humain se tenant à 20 mètres d'un gorgor au POU de 15, perdra 55 % à tous ses jets.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 2D6+12	19	Mouvement	9
CON 2D6+6	13	Points de Vie	18
TAI 3D6+12	22-23	Points de Fatigue	32
INT 3D6	10-11	Points de Magie	15-16
POU 1D6+12	15-16	DEX RA	1
DEX 1D6+18	21-22		
APP 2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	2/6
Jambe gauche	05-08	04-06	2/6
Abdomen	09-11	07-10	2/6
Poitrine	12	11-15	2/8
Bras droit	13-15	16-17	2/5
Bras gauche	16-18	18-19	2/5
Tête	19-20	20	2/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	4	30+18	1D10+2D6

Notes : les gorgors utilisent la magie divine et la sorcellerie pour manipuler les rivières et les océans. Ils peuvent également se servir de phénomènes atmosphériques (vents violents, tempêtes et tourbillons) contre leurs ennemis humains.

Armure : 2 points (peau).

Gremlin

Aucun nom scientifique

Habitat : partout où l'on trouve des nains

Description : il arrive qu'un nilmerg ait plus de talent pour détruire que pour réparer. Il est alors appelé gremlin.

Plutôt que de modifier ces créatures défectueuses, les nains les entraînent et les entraînent à la perfection afin qu'elles endommagent et détruisent certaines machines et mécaniques. Pour ce faire, les nains équipent les gremlins de sorts et d'outils magiques. Ils les lâchent alors dans la nature afin d'infester les outils des êtres qui tentent de dérober leurs secrets.

Les gremlins, tout comme les nilmergs, sont programmés pour attaquer des cibles spécifiques. Certains gremlins détruisent des potions magiques, d'autres anéantissent des moyens de transport mécaniques. Une variété particulière est connue pour saboter les arbalètes et le matériel de siège. En temps de guerre, on envoie les gremlins infester et mettre hors d'état de nuire les engins ennemis. On ne les voit que rarement, mais leurs effets sont bien connus et haïs dans tout Glorantha par les humains à l'esprit innovateur.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 2D6	7	Mouvement	2
CON 2D6	7	Points de Vie	5
TAI 2	2	Points de Fatigue	14
INT 3D6	10-11	Points de Magie	10-11
POU 3D6	10-11	DEX RA	1
DEX 2D6+18	25		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	2
Jambe gauche	05-08	04-06	2
Abdomen	09-11	07-10	2
Poitrine	12	11-15	3
Bras droit	13-15	16-17	2
Bras gauche	16-18	18-19	2
Tête	19-20	20	2

Aucune attaque efficace.

Compétences : Détruire Objet 90+15, Inventer 90+15, Se Cacher 100+22, Déplacement Silencieux 100+22., Esquiver : 90+22.

Armure : en général aucune. Cependant, du fait de la petite taille des gremlins, les attaquants devront retirer 20 % à leurs chances de toucher.

Équipement : les gremlins sont toujours pourvus d'un équipement qui les aidera à saboter les machines. Cet équipement varie selon le type de gremlin. Ainsi par exemple, un gremlin alchimiste transportera des fioles de poisons, d'acide, de sels minéraux qu'il utilisera pour gâter des potions. Un gremlin ingénieur transportera de la poussière corrosive, des pinces à couper les fils (petites tenailles) et autres outils. Les gremlins sont souvent dotés d'un équipement magique.

Grotaron

(Archers de Pierrevierge)

Trimanus saggitarius

Habitat : sur Genertela, les Archers de Pierrevierge vivent dans les montagnes du même nom au nord de Fronéla.

Description : ces créatures n'ont pas de tête et mesurent 3 mètres des pieds aux épaules. Un troisième bras pousse là où se trouverait le cou chez un humain. Une bouche en forme de faucille laisse une ouverture béante sur le haut de la poitrine. Sur le dos de chaque main, un oeil jaune dirigé vers les doigts forme une protubérance. Les Archers de Pierrevierge sont des solitaires, ne se retrouvant qu'au moment de la reproduction.

Les grotarons combattent à l'aide d'arcs gigantesques. Les bras situés de chaque côté de la créature tiennent l'arc horizontalement tandis que le bras central tend la corde. Du fait de l'emplacement de leurs yeux, leurs tirs sont extrêmement précis. Ils font tout pour éviter les combats en mêlée, mais s'ils y sont poussés, ils utiliseront un bouclier tenu par la main centrale et une masse lourde dans les deux autres mains. On les engage souvent comme mercenaires.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 3D6+24	34-35	Mouvement	3
CON 4D6+12	26	Points de Vie	34
TAI 3D6+30	40-41	Points de Fatigue	61-37=34
INT 3D6	10-11	Points de Magie	10-11
POU 3D6	10-11	DEX RA	1
DEX 2D6+18	25		
APP 2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-03	01-03	8/12 (0,33)
Jambe gauche	04-06	04-06	8/12 (0,33)
Abdomen	07-09	07-10	11/15 (0,40)
Poitrine	10-11	11-14	11/15 (0,40)
Bras droit	12-14	15-16	8/9 (0,25)
Bras gauche	15-17	17-18	8/9 (0,25)
Bras central	18-20	19-20	8/9 (0,25)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Grand Arc	3/9	50+26	3D6+1	20-6	15
Masse Lourde	4	20+26	2D8+4D6	20-6	16
Bouclier	6	05+26	1D8+4D6	20-6	18

Esquiver : 30-6.

Magie : Longue Vue, Soins, Mobilité, Multimissile, Daredard.

Compétences : Grimper 60-6, Scruter 20+10, Chercher 40+10.

Langues : langue de Pierrevierge 30+1, Aldryami 10+1.

Armure : 8 points (peau) + armure en cuir bouilli recouvrant le torse.

Grue

Anthropophagus Chaos

Habitat : sur Pamaltela, dans Kothar, Jolar, le Désert de Nargan, Tarien, Hornilio, Fonrit et Laskal

Description : les grues sont de grands monstres sanguinaire d'une cruauté diabolique. Il s'agit de bipèdes avec d'énormes têtes difformes, au corps recouvert de protubérances cornues. Ils ont une langue osseuse et rigide.

On trouve les grues dans les plaines de Pamaltela. Ils vivent en solitaire et installent leur tanière dans des grottes, des bosquets ou des lits de rivières asséchées. Ces tanières sont parsemées de pièges et hébergent souvent des monstres chaotiques de moindre importance et domestiqués par les grues.

Le sang d'un grue est extrêmement corrosif. Toute arme pénétrant les points d'armure de la créature endurera des dégâts dus à l'acide.

Le total de ces dommages est égal aux dégâts infligés au grue, sans tenir compte des modificateurs magiques. Par exemple, une épée bâtarde infligeant 7 points de dégâts à un grue endurera elle aussi 7 points de dégâts.



Caractéristiques	Valeurs	
FOR 2D6+12	19	Mouvement 5
CON 3D6+12	22-23	Points de Vie 21
TAI 2D6+12	19	Points de Fatigue 42
INT 2D6+6	13	Points de Magie 13
POU 2D6+6	13	DEX RA 2
DEX 2D6+12	19	
APP 2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	10/6
Jambe droite	03-05	02-04	10/7
Jambe gauche	06-08	05-07	10/7
Abdomen	09-11	08-11	10/7
Poitrine	12	12-15	10/9
Bras droit	13-15	16-17	10/6
Bras gauche	16-18	18-19	10/6
Tête	19-20	20	10/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	6	40+17	1D6+1D6 ou Empoignade
Langue	2	95	10+Acide virulence 7
Queue	9	25+17	Empoignade

Note sur le combat : au combat, un grue utilise simultanément ses deux griffes puis frappe avec sa queue 3 RA plus tard. Le grue peut choisir d'empoigner sa victime avec ses griffes ou lui infliger des dégâts.

Si un grue parvient à agripper son adversaire grâce à l'un de ses appendices, il le maintiendra pour le frapper avec sa langue au round suivant. La victime ne peut s'échapper que si elle réussit un jet opposant sa FOR à celle du grue. Si elle est maintenue par deux appendices, la victime devra résister deux fois. Si elle est maintenue par trois appendices, elle devra résister trois fois.

La langue occasionne des dégâts égaux à la moitié de la FOR du grue (les fractions sont arrondies au chiffre supérieur). De plus, elle infligera des dégâts par l'acide, dont le montant est égal à la moitié du POU du grue (les fractions sont arrondies au chiffre supérieur). Le grue n'a pas besoin d'effectuer un jet sur la table de localisation lorsqu'il utilise sa langue. Cette attaque réussit, quelle que soit la localisation visée par le monstre. En général, il s'agit de la tête ou du bras tenant l'arme.

Magie : Contre-Magie, Seconde Vue.

Compétences : Esquiver 40+5, Se Cacher 60-3, Déplacement Silencieux 60-3.

Armure : 10 points (armure osseuse)

Traits Chaotiques : sang acide. En outre, un grue possède un trait chaotique sur un jet inférieur ou égal à son POU sur 1D100.

Hoolar

Lodril Imprimus

Habitat : dans tout Pamaltela sauf Porlaso et Slon

Description : un hoolar est une gigantesque créature à demi légendaire. Elle possède trois visages, deux jambes et quatre bras. Les hoolars possèdent une force prodigieuse, mais ce sont des êtres paisibles sans grande intelligence. Ils peuvent fabriquer des objets enchantés. On trouve des hoolars dans tout Pamaltela, à l'exception des marais. Cependant, ils sont devenus si rares que des générations entières peuvent s'écouler avant que l'on puisse en voir un. Dans la mythologie, les hoolars furent la première forme de vie intelligente à peupler Pamaltela.

De nombreux contes traditionnels parlent d'Eurnal le Voleur et de Hoolar l'ami fidèle toujours de bonne humeur, que le Voleur tente

sans cesse de gruger sans jamais y parvenir. Un de ces récits classiques intitulé "Le Voleur et le garde-manger de Hoolar" raconte comment le Voleur tenta de dérober la nourriture de son compagnon. Toutefois, le Voleur eut beau fouiller et chercher partout, il ne trouva rien à manger dans la maison de son ami. Lorsque Hoolar rentra chez lui à l'improviste, le Voleur se déguisa en pierre dans un coin de la pièce, dans l'espoir de découvrir l'endroit où Hoolar rangeait sa nourriture (et ce dont il se nourrit). Mais Hoolar aperçut la pierre, s'en lâcha les babines et la mangea. C'est ainsi que finit le Voleur.

Les hoolars sont tellement rares que nous ne pouvons donner aucune caractéristique les concernant. Toutefois, presque tout le monde dans Pamaltela a entendu parler de ces créatures et chacun connaît souvent plusieurs histoires à leur sujet.

Hoon

Noctusagittarus dirus

Habitat : sur Pamaltela, dans Enkloso, Vralos, Fonrit, Laskal, Mirelos, Elamle, Onlaks et Dinal

Description : les hoons sont de grandes créatures volantes originaires des montagnes de Pamaltela. Le dessus de leur longue queue est hérissé de rangées d'épines ou de dards acérés. La peau d'un hoon est recouverte de longs poils hirsutes. Il possède des ailes de chauve-souris et une tête hideuse ressemblant à un crâne.

Lorsqu'il est en chasse, un hoon vole à faible altitude. Dès qu'il repère sa proie, il donne un léger coup de queue de manière à lancer 1D4 dards. Ceux-ci ont une portée de base de 40 mètres et peuvent être lancés aussi souvent que le permet le DEX RA du hoon. Les dards envoyés dans la même attaque doivent tous avoir la même cible pour but. Un hoon possède plus de 100 dards sous sa queue et il lui en pousse de nouveaux toutes les nuits. Il ne risque donc pas de manquer de munitions.

La deuxième arme du hoon est sa salive acide. Si ses proies se cachent dans ou sous des arbres afin d'éviter les dards, le hoon pourra voler directement au dessus de sa proie et baver sur l'arbre. Un point d'acide suffira à défolier une partie des branches de l'arbre et laissera un espace suffisant par lequel le hoon pourra lancer ses dards. Le hoon pourra également baver sur sa proie si celle-ci est recouverte d'une armure trop épaisse à son goût. Un hoon possède une réserve d'acide suffisante pour lui permettre de baver continuellement pendant sa CON X 5 rounds de mêlée.

Après avoir mis hors d'état ou tué sa victime avec ses dards, le hoon reprend son vol à basse altitude en emportant sa nourriture qu'il tiendra dans ses mâchoires. Les hoons ne connaissent pas la peur et ne craignent pas d'attaquer de grandes troupes d'humains. Les elfes haïssent les hoons du fait de leur salive défoliante.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR 5D6+12	29-30	Mouvement 2/5 Voler
CON 2D6+10	17	Point de Vie 29
TAI 8D6+12	40	Point de Fatigue 47
INT 7	7	DEX RA 3
POU 3D6	10-11	
DEX 2D6+6	13	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-03	01-02	7/10 (0,33)
Jambe gauche	04-06	03-04	7/10 (0,33)
Abdomen	07-08	05-07	7/10 (0,33)
Poitrine	03-11	08-13	7/12 (0,40)
Queue	12	14	7/10 (0,33)
Aile droite	13-14	15-16	7/8 (0,25)
Aile gauche	15-16	17-18	7/8 (0,25)
Tête	17-20	19-20	7/10 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Dards	3/9	40+8	1D6+3D3x 1D4 dards
Bave	3	50+8	1 point d'acide
Morsure	7	25+8	1D8+3D6 +1D3 points d'acide

Note sur le combat : la bave provoque une trouée de 2 mètres de large. Tant que le hoon continue à voler, elle s'étendra de 5 mètres par RA. Le hoon ne peut pas baver efficacement s'il vole à deux fois sa vitesse normale. Lorsqu'il utilise ce mode d'attaque, il ne peut en employer aucune autre.

Un hoon ne pourra pas lancer ses dards et mordre durant un même round.

Compétences : Chercher 50+2.

Huan To

Corruptagens foedus

Habitat : sur Genertela, dans Kralorela

Description : les huan to sont des monstruosité chaotiques originaires des contreforts montagneux de Kralorela. Ils possèdent une énorme tête osseuse, presque aussi large que leur torse. Leurs membres tendineux sont terminés par des serres d'oiseaux de proie effilées. Leur gueule laisse voir plusieurs rangées de crocs. Les huan to sont en général accompagnés de troupes de goules. Ils sont extrêmement intelligents et peuvent utiliser n'importe quel type d'arme.

Leur motivation première semble être la chute de l'ancien système gouvernemental kralori. Afin d'atteindre leur objectif, on sait qu'ils ont fait alliance et ont aidé des nomades, des hsunchen, des trolls, des elfes, des tritons et même des envahisseurs étrangers venant de par delà les mers. Les huan to sont de très anciens ennemis. Ils sont inscrits dans le Registre Impérial des Ennemis de Kralori, qui fut écrit au début du Temps des Dieux.

La morsure d'un huan to injecte un venin magique dont la virulence est égale au POU de la créature. Si le huan to l'emporte sur la CON de sa victime, celle-ci tombe à terre dans un état comateux pour 1D6 rounds. Si on ne purge pas totalement le poison en moins d'une ou deux heures, la victime se réveillera mais transformée en goule. Cet état est irréversible, même si l'on tente une intervention divine.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	3D6+12	22-23	Mouvement 5
CON	3D6+6	16-17	Points de Vie 22
TAI	4D6+12	26	Points de Fatigue 39
INT	3D6+6	16-17	Points de Magie 15-16
DEX	3D6	10-11	DEX RA 3
APP	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-02	01	4/6 (0,25)
Jambe gauche	03-04	02	4/6 (0,25)
Abdomen	05	04-05	4/8 (0,33)
Poitrine	06	06-08	4/8 (0,33)
Bras droit	07-08	09	4/6 (0,25)
Bras gauche	09-10	10	4/6 (0,25)
Tête	11-20	11-20	8/11 (0,50)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Morsure	7	50+15	1D8+2D3	-	-
Épée longue	4	25+15	2D8+2D6	25-8	12
Griffes	7	25+15	1D6+2D6	-	-

Note sur le combat : un huan to peut attaquer et parer normalement, puis mordre dans le même round.

La morsure et l'attaque normale devront être séparées d'au moins 3 RA.

Magie : les huan to peuvent utiliser n'importe quel type de magie. Ils apprennent souvent la sorcellerie et se spécialisent dans les sorts de Domination et de Vampirisme. Ils peuvent adorer certains dieux comme Malia, Vivamort (dieu des non-morts), ou Ikadz (dieu de la torture).

Compétences : Dissimuler 50+15, Connaissance des Hommes 40+7, Scruter 40+14.

Langue : Kralori 80+7.

Armure : 4 points (peau), 8 points sur la tête (peau). S'ils portent une armure, elle devra être spécialement conçue et peu de forgerons accepteront un travail si maléfique.

Traits Chaotiques : ils n'ont habituellement qu'une morsure venimeuse.

Hydre

Hydra Polycephalus

Habitat : sur Pamaltela, dans Sozganjio, Dinal, Onlaks, Elamle, Mirelos, Laskal, Hornilio, Porlaso

Description : les hydres sont des monstres chaotiques originaires des jungles et des marais de Pamaltela. Elles sont pourvues d'un corps reptilien d'où émergent de nombreuses têtes identiques à celles des serpents. Chaque hydre commune est pourvue de 2D6 têtes. Pour déterminer le nombre de points de vie par tête, il suffit de diviser le total de points de vie par le nombre de têtes, en ne tenant pas compte des fractions. Ainsi, une hydre inférieure possédant 7 têtes et 21 points de vie aura 3 points de vie par tête.

Certains sorts comme Peur, Folie n'affecteront qu'une seule tête de l'hydre, un combat spirituel n'en occupera également qu'une seule. Chaque tête se défend avec tous les points de magie ou le POU total de l'hydre.

Les véritables hydres ou grandes hydres ne sont pas décrites ici. Il n'en existe qu'une douzaine environ dans tout Pamaltela. Ces monstruosité peuvent atteindre la taille d'un château. Elles sont dotées de nombreux pouvoirs magiques et ne peuvent être vaincues par une simple bande d'aventuriers, aussi tenaces et courageux soient-ils.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	2D6+12	19	Mouvement 2/3 Nage
CON	1D6+12	15-16	Points de Vie 21
TAI	2D6+18	25	Points de Fatigue 35
INT	2	2	
POU	2D6+6	13	
DEX	2D6+12	19	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01	01	6/7 (0,33)
Corps	02-03	03-05	6/13 (0,60)
Têtes	04-20	06-20	6/variable*

* les localisations des têtes devront être divisées de manière aussi égale que possible.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	5	40+6	1D6+2D6 +poison+acide

Note sur le combat : l'hydre mord avec toutes ses têtes en même temps. Elle inocule un poison dont la virulence est égale à sa CON. Elle injecte également un acide dont la virulence est égale à son POU/2 (ne pas tenir compte des fractions).

Traits Chaotiques : chaque tête de l'hydre a une chance égale à son POU X 1 de posséder un trait chaotique.

Impala

Aepyceros gigans

Habitat : sur Genertela, dans Prax et la Désolation

Description : les impalas sont de petites antilopes montées par une tribu de pygmées dans Prax. Elles se déplacent en troupeaux de taille moyenne et peuvent faire des bonds allant jusqu'à 9 mètres. Les pygmées sont des archers expérimentés qui évitent en général les combats rapprochés.

Les impalas femelles ont une TAI et une FOR de 2D6+6 chacune.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 1D6+12	15-16	Mouvement	13
CON 3D6	10-11	Points de Vie	13
TAI 1D6+12	15-16	Points de Fatigue	26
INT 4	4	DEX RA	3
POU 3D6	10-11		
DEX 2D6+6	13		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0/4
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	0/4
Arrière-train	05-07	05-09	0/6
Poitrail	08-10	10-14	0/6
Patte antérieure droite	11-13	15-16	0/4
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	0/4
Tête	17-20	19-20	0/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de corne	7	25+0	1D8+1D4
Ruade*	7	25+0	1D4+1D4

* Peut ruer tout en s'enfuyant.

Esquiver : 50+0.

Compétences : Sauter 90+0, Sentir 50+0.

Jelmre

Paralemunoides secundus

Habitat : sur Pamaltela, dans Kothar

Description : le jelmre est le résultat de la seconde tentative de Pamalt en vue de créer une vie intelligente (en collaboration avec Eurmal le Voleur). C'est une réussite si l'on considère que les jelmres sont une forme de vie. Cependant, ils ne se sont pas multipliés et restent relativement peu nombreux. En général, les jelmres ne possèdent pas de culture propre, malgré leur niveau intellectuel.

Ce sont des humanoïdes grimpeurs de petite taille, possédant d'énormes yeux, de grandes oreilles et des doigts longs de 30 cm. Leur bastion se trouve dans les montagnes Palarkri, en Pamaltela Orientale. Les Jelmres possèdent la faculté unique de pouvoir choisir les émotions qu'ils veulent ressentir. Lorsqu'un Jelmre a envie d'avoir peur, il a peur. Quand il veut être courageux, il devient courageux et ainsi de suite. Ce sont normalement des êtres timides et prudents.

Les Jelmres peuvent également "cristalliser" leurs émotions. Lorsqu'il le désire, un jelmre pourra faire apparaître une tumeur particulière sur son corps. Cette tumeur se cristallise et peut être détachée. C'est un cristal d'émotion, d'une couleur unie dans un ton irisé particulièrement intense. Le ton dépend de l'émotion. Ce cristal peut être donné à un autre être. Un jelmre ne peut cristalliser qu'une émo-

tion à la fois. Celle-ci cristallisée, le jelmre perd à tout jamais la faculté de la ressentir.

L'être à qui le jelmre a donné l'émotion cristallisée peut par la suite briser celle-ci, l'avalier, la faire éclater au sol ou l'utiliser d'une autre façon selon les indications du jelmre, afin d'en dégager son effet puissant. Celui-ci est comparable à ceux ressentis par le jelmre (voir la liste des exemples d'Emotions du dessous), mais en trois fois plus puissant. On ne peut gagner cet effet qu'une seule fois.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 2D6	7	Mouvement	2/3 grimper
CON 3D6	10-11	Points de Vie	11
TAI 3D6	10-11	Points de Fatigue	18
INT 3D6	10-11	Points de Magie	11
POU 3D6	10-11	DEX RA	1
DEX 3D6+18	28-29		
APP 3D6	10-11		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-03	01-02	0/3 (0,25)
Jambe gauche	04-06	03-04	0/3 (0,25)
Abdomen	07-09	05-08	0/4(0,33)
Poitrine	10	09-13	0/5 (0,40)
Bras droit	11-14	14-16	0/4 (0,33)
Bras gauche	15-18	17-19	0/4 (0,33)
Tête	19-20	20	0/4 (0,33)

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Sarbacane	1	20+19	1D3

Esquiver : 25+17

Magie : les jelmres utilisent leur propre magie, avec les effets suivants. Un jelmre ne pourra expérimenter qu'une émotion à la fois. Il ne pourra être en même temps courageux et en colère.

Compétences : voir ci-dessous. Les compétences non répertoriées sont identiques aux compétences humaines : *Agilité* (+17), Grimper 50, Esquiver 25, *Communication* (+3) comme les Humains, *Connaissance* (+1), Artisanat Os 40, Artisanat Pierre 30, Travail du Bois 50, Connaissance des Jelmres 10, *Manipulation* (+9), Dissimuler 30, Inventer 35, *Perception* (+3), Ecouter 55, Scruter 55, Chercher 55, *Discrétion* (+17), Déplacement Silencieux 25, Se Cacher 25.

Langue : Jelmre 30+3.

Armure : Aucune.

Echantillon d'Emotions

Colère : augmente la FOR de 50 %. Double tous les coûts en point de fatigue.

Bravoure : Fanatisme (effets identiques au sort).

Peur : Démoralisation (effets identiques au sort) mais le mouvement est doublé sans coût de fatigue supplémentaire.

Haine (dirigée contre la cible) : la cible doit résister en opposant ses points de magie à ceux du Jelmre. En cas d'échec, elle endure 1D6 points de dégâts dans une localisation choisie par la créature. Le Jelmre endure lui-même 1D3 points de dégâts dans la localisation correspondante.

Pitié (dirigée sur la cible) : guérit la cible. Pour chaque 1D3 points de dégâts endurés par le jelmre, la cible regagne 1D6 points de vie dans la localisation correspondante. On guérit les dégâts généraux de la même manière.

Apitoiement sur soi-même : guérit un point de vie au prix de 1D20 points de fatigue. Les points de vie généraux coûtent 1D100 points de fatigue par point.

Stoïcisme : peut ignorer les effets de la douleur, comme l'impossibilité de se mouvoir ou la nécessité d'effectuer un jet de CON pour retirer une flèche empalée. Tant que l'on reste stoïque, toutes les compétences sont réduites de 10 %.

Jolanti

Aucun non scientifique

Habitat : sur Genertela, partout où il y a des nains, dans Ralios, Borastor et Péloria.

Description : les jolantis sont des statues de pierre vivantes, généralement de grande taille. Les nains s'en servent comme travailleurs. Les jolantis ne se reproduisent pas et sont assez difficiles à créer.

La plupart des sectes hérétiques naines ont maintenant oublié comment créer un jolanti. Durant la guerre qui opposa les elfes aux nains pendant le Second Age, un grand nombre de jolantis fut libéré par des géants amicaux. Les elfes donnèrent à certains intelligence et volonté (mostaliformus sapiens). On peut trouver l'une de ces colonies de géants dans Sang et une autre dans Aggar.

Un jolanti normal est incomplet, car il ne possède ni CON, ni POU et son INT est fixe. Les jolantis peuvent être créés sous n'importe quelle forme, mais ils sont en général humanoïdes. Un jolanti se voit attribuer un certain nombre de points de magie au moment de sa création, ceux-ci ne peuvent être normalement augmentés. Il possède des points d'armure au lieu de points de vie. Le total de ses points d'armure est égal à sa TAI et sera divisé selon les localisations en points de vie. Si un jolanti endure des dégâts supérieurs aux points d'armure de la localisation, celle-ci ne prend qu'un point de dégâts. Pour les coups critiques, les dégâts supérieurs aux points d'armure de la localisation sont intégralement infligés. Ainsi, si un jolanti possède 10 points d'armure dans une localisation particulière et qu'il endure un nombre de points de dégâts égal ou supérieur à 11, sa localisation tombera à 9. S'il endure un coup critique de 15 points de dégâts, les points de sa localisation passeront de 10 à 5.

Les caractéristiques fournies ici correspondent à un jolanti de type humanoïde.



Caractéristiques	Valeur		
FOR	50	Mouvement	2
TAI	30	Points d'armure	30
INT	5	Points de Fatigue	aucun
DEX	3	Points de Magie	15
		DEX RA	4

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	10
Jambe gauche	05-08	04-06	10
Abdomen	09-11	07-10	10
Poitrine	12	11-15	12
Bras droit	13-15	16-17	8
Bras gauche	16-18	18-19	8
Tête	19-20	20	10

Armes	RA	Attaque %	Parade
Poing	7	15%	1D6+5D6

Note : le pourcentage d'attaque d'un jolanti est normalement égal à 5 fois sa DEX.

Magie : un jolanti ne peut lancer de sorts. Néanmoins, les nains peuvent graver des enchantements dans la pierre dont est faite la créature.

Krarshtkid

Krarsht minutem

Habitat : dans tout Justela et Genertela, à l'exception du Glacier de Valind et de la Mer Blanche

Description : les krarshtkids sont d'horribles monstres souterrains qui criblent le sol de terriers tortueux. Ces arachnides aux allures de crabes ne s'aventurent jamais à la surface. Ce sont des créatures asymétriques et sans yeux possédant un sens particulier qui les dirige sur leurs victimes.

La plupart des créatures peuplant la surface de Glorantha n'a jamais entendu parler de ces monstres. Les krarshtkids ne communiquent pas de manière visible, mais ils collaborent entre eux ainsi qu'avec les adorateurs haut placés de Krarsht. Peut être partagent-ils un esprit collectif. Peut être ne sont-ils que des esclaves sans cervelle, chacun obéissant aux instructions de leur mère. Peut être leur secret est-il plus simple ou plus complexe que cela.

Puisqu'ils passent leur temps à creuser des terriers, il est difficile de savoir jusqu'où on peut les trouver. Toutefois, on sait qu'ils vivent sous les terres de Genertela et de Justela.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6+6	13	Mouvement	1
CON	3D6	10-11	Points de Vie	9
TAI	2D6	7	Points de Fatigue	24
INT	3D6	10-11	Points de Magie	19
POU	2D6+12	19	DEX RA	2
DEX	3D6+6	16-17		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte 1	01-03	01-02	3/3 (0,25)
Patte 2	04-06	03-04	3/3 (0,25)
Patte 3	07-09	05-06	3/3 (0,25)
Patte 4	10-12	07-08	3/3 (0,25)
Patte 5	13-15	09-10	3/3 (0,25)
Patte 6	16-18	11-12	3/3 (0,25)
Corps	19-20	13-20	7/4 (0,40)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	8	40+10	2D6*
Langue	2	60+10	4D3 d'acide**
Bave Pratzim	2	60+10	Prend au piège (FOR = TAI X 2 du Krarshkid***)
Griffes	8	20+10	1D8****

Notes sur le combat : un Krarshkid ne peut utiliser qu'une seule forme d'attaque par round de mêlée.

* La morsure injecte un poison paralysant dont la VIR sera égale à la CON du Krarshkid. Si la victime ne résiste pas, elle sera paralysée durant un nombre de jours égal à la VIR du poison. Si la victime résiste, on se contentera d'ajouter 5 % aux chances de succès à toutes les futures attaques par morsure du Krarshkid et ce pour le restant des jours de la victime.

** Détruit et dissout tout d'abord l'armure, puis agit sur les points de vie. L'attaque à la langue a une portée de 4 mètres et est assimilée à une arme de jet.

*** Le pratzim est une sorte de matière visqueuse ayant l'aspect d'une toile d'araignée. Elle englué et immobilise la victime pendant que le Krarshkid s'avance vers elle. Une victime du pratzim pourra tenter de surmonter la FOR de la substance avec sa propre FOR durant chaque round afin de se libérer. Elle ne pourra se battre ou lancer de sorts offensifs avant de s'être dégagée. Si une victime est retenue par plus d'une dose de pratzim, elle devra s'échapper de chacune séparément. Elle ne pourra faire cependant qu'un seul jet de FOR contre la FOR de la substance à chaque round.

**** La créature attaque avec ses griffes lui servant à creuser. Elle pourra utiliser jusqu'à 3 griffes en même temps mais elle ne pourra pas utiliser plus de deux griffes contre la même cible.

Magie : Les krarshkinds ne peuvent apprendre la magie.

Compétences : Sentir la vie 90 %.

Langues : aucune. Les autres créatures souhaitant communiquer avec des Krarshkinds doivent utiliser le sort Lien Mental.

Armure : carapace chitineuse sur le corps (7 points) et sur les jambes (3 points).

Traits Chaotiques : n'en possède pas habituellement.

Magisaure

Draco Sapiens var. magus

Habitat : sur Genertela, dans Teshnos, Seshnela, Maniria et Ralios

Description : il arrive qu'un dragonewt huppé (ou Eclairé) ne réussisse pas ou ne veuille pas se métamorphoser afin de passer au stade Guerrier. Le développement de la créature suit alors une évolution différente jusqu'à ce qu'elle se transforme finalement en magisaure ressemblant à un dinosaure.

Les magisaures sont herbivores. Leur sang est froid. Leurs pattes antérieures sont maladroites, palmées et non préhensiles. Ils se déplacent souvent par groupes de 4 à 8 individus, tous plus ou moins issus de la même famille. Les mâles restent avec leur famille jusqu'à leur maturité puis sont chassés par le plus ancien. Les jeunes magisaures peuvent défier leur aîné et se battre avec lui au cours d'épouvantables combats physiques et magiques. Le vaincu perd la vie dans un véritable bain de sang. Les magisaures peuvent utiliser tous les types de magie (hormis draconique). Ils ne sont pas agressifs. Ils ont perdu le pouvoir de résurrection dragonewt, mais la plupart d'entre eux ont oublié leur précédente existence. Ils ont un penchant pour les marécages et les marais. On les confond souvent avec des dinosaures comme les trachodons et les hadrosaures.

On ne sait pas pourquoi un dragonewt se développe dans une variété précise de magisaure plutôt qu'une autre.

Les plus répandus sont aussi les plus petits. Ils sont appelés magus profonds. Les plus rares et également les plus grands, sont les magus magnus.



Les magisaures ont normalement des enchantements tatoués à même la peau, dont le POU total est égal à leur CON. Ils affectionnent les enchantements d'armure, les élémentaires liés, les matrices de sorts et de points de magie. Tous les enchantements sont contenus à l'intérieur d'un seul objet (le corps du magisaure), il lui suffit donc de ne dépenser qu'un point de POU à condition que l'enchantement ne soit utilisable que par lui seul. Les magisaures font toujours état de cette condition, sinon ils seraient chassés et massacrés par des humains cupides.

La plupart des magisaures connaissent des sorts de magie de l'esprit (dont le total est égal à leurs points d'INT). Peu d'entre eux apprennent les sorts de sorcellerie. Il existe certains spécimens qui sont devenus prêtres des divinités qu'ils vénèrent.

Petit Magisaure

var. magus profundus

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6+8	15	Mouvement	3/3 Nager
CON	3D6	10-11	Points de Vie	15
TAI	2D6+12	19	Points de Fatigue	26
INT	3D6	10-11	DEX RA	3
POU	2D6+12	19		
DEX	1D6+6	9-10		

Localisation	D20	Points
Queue	01-02	2/5
Jambe droite	03-05	2/5
Jambe gauche	06-08	2/5
Abdomen	09-11	2/6
Poitrine	12-15	2/6
Patte antérieure droite	16	2/4
Patte antérieure gauche	17	2/4
Tête	18-20	2/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Ruade	8	24+4	1D6+1D6
Morsure	8	25+4	1D6+1D3

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Ruade	10	25+4	1D6+4D6
Morsure	7	25+4	1D6+4D3

Notes sur le combat : Les dommages occasionnés par la morsure du magisaure sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts de l'animal. Les magisaures profonds peuvent attaquer deux fois par round, en ruant puis en mordant 3RA plus tard.

Compétences :: Cérémonie 40+10, Enchantement 40+10, Invoquer 40+10.

Note sur le combat : les dommages occasionnés par la morsure du magisaure sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts de l'animal. Les magnus magisaures peuvent attaquer deux fois par round, en ruant puis en mordant 3 RA plus tard.

Compétences : Cérémonie 40+15, Enchantement 40+15, Invoquer 40+15.

Magisaure Moyen

var. magus mediocris

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6+18	25	Mouvement	4/3 Nager
CON	3D6+6	16-17	Points de vie	24
TAI	2D6+24	31	Points de fatigue	42
INT	2D6	7	DEX RA	3
POU	2D6+18	25		
DEX	1D6+6	9-10		

Localisation	D20	Points
Queue	01-02	4/8
Jambe droite	03-05	4/8
Abdomen	09-11	4/10
Poitrine	12-15	4/10
Patte antérieure droite	16	4/6
Patte antérieure gauche	17	4/6
Tête	18-20	4/8

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Ruade	10	25+5	1D6+2D6
Morsure	7	25+5	1D6+2D3

Notes sur le combat : Les dommages occasionnés par la morsure du magisaure sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts de l'animal. Les magisaures médiocris peuvent attaquer deux fois par round en ruant puis en mordant 3 RA plus tard.

Compétences : Cérémonie 40+13, Enchantement 40+13, Invoquer 40+13.

Grand Magisaure

var. magus magnus

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6+24	31	Mouvement	5/3 Nager
CON	3D6+12	22-23	Points de vie	32
TAI	2D6+36	43	Points de fatigue	26
INT	1D6	3-4	DEX RA	3
POU	2D6+24	31		
DEX	1D6+6	9-10		

Localisation	D20	Points
Queue	01-02	6/11
Jambe droite	03-05	6/11
Jambe gauche	06-08	6/11
Abdomen	09-11	6/14
Poitrine	12-15	6/14
Patte antérieure droite	16	6/9
Patte antérieure gauche	17	6/9
Tête	18-20	6/11

Manatee

Trichechus Lacertarum

Habitat : dans les océans, le long des côtes de Pamaltela à l'ouest de Laskal

Description : les manatees sont de grands animaux marins fréquemment rencontrés dans les rivières et les eaux côtières relativement chaudes. Ils sont répandus à Enkloso et Vralos sur Pamaltela. C'est là que des humains les élèvent dans des enclos pour leur chair ou pour les vénérer.

Un manatee n'a pas de pattes postérieures mais il est pourvu de nageoires préhensibles à l'avant. Son visage est assez repoussant et son corps se termine par une grande queue circulaire. Il nage de manière extrêmement lente et se nourrit d'herbes poussant dans les rivières. Les manatees sont pacifiques. Lorsqu'ils sont attaqués, ils rechercheront toujours à fuir.

Les caractéristiques ci-dessous sont celle d'un mâle. Les femelles ont une FOR de 3D6+6 et une TAI de 4D6+12.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	2D6+6	13	Mouvement	1/Nager
CON	2D6+6	13	Points de Vie	18
TAI	3D6+12	22-23	Points de Fatigue	26
INT	4	4	DEX RA	3
POU	2D6	7		
DEX	1D6+6	9-10		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-03	01-03	2/5 (0,25)
Abdomen	04-08	04-08	2/6 (0,33)
Poitrine	09-13	09-15	2/8 (0,40)
Nageoire droite	14-15	17	2/5 (0,25)
Nageoire gauche	16-17	18	2/5 (0,25)
Tête	18-20	19-20	2/6 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	6	15-4	1D6+1D6
Coup de queue	6	25-4	1D4+1D6

Note : peut attaquer une fois par round.

Compétence : Scruter 20-5.

Morocanth

Morocanthus Anthropophagus

Habitat : sur Genertela, dans Prax et la Désolation

Description : ces créatures intelligentes, ressemblant à des tapirs, vivent dans les marécages et les plaines de Prax, ainsi que dans la Désolation. Ce sont des quadrupèdes à pattes griffues recouvertes d'une peau allant du noir au gris. Les relations entre morocanths et humains sont dans le meilleur cas formelles et tendues.

Les morocanths élèvent les humains en troupeaux afin de les manger. Cette pratique est tolérée mais n'est guère appréciée. Les morocanths constituent l'une des Cinq Grandes Tribus de Prax.

Les morocanths sont habituellement nocturnes. La nuit, ils voient mieux que les humains bien qu'ils ne possèdent aucun sens particulier renforçant leur vision. Ils sont dotés par contre d'un excellent odorat. De ce fait, on les considère souvent comme des Créatures des Ténèbres.

Toutes les autres Grandes Tribus de Prax, ainsi que de nombreuses tribus mineures, possèdent des montures. Toutefois, les morocanths sont trop imposants pour pouvoir monter leur bétail humain. Afin de contrebalancer cet handicap, les morocanths ont entraîné les troupeaux d'hommes à se battre à leurs côtés avec des armes rudimentaires.



Les morocanths possèdent une discipline de combat ressemblant aux arts martiaux enseignés à Kralorela ou Pélوريا. La compétence Arts Martiaux d'un morocanth n'est d'aucune utilité pour un humain (et vice-versa).

Les morocanths n'ont pas de véritables mains et sont donc limités dans certaines compétences. Aucune compétence en Manipulation ne pourra excéder un pourcentage égal à sa DEX ou à son Modificateur de Manipulation X 5%, selon le total le plus élevé. Aucune compétence de combat (hormis les armes naturelles et l'Esquive) ne peut dépasser un pourcentage égal à la DEX X 5% de l'animal. La chance de base de toucher dans toutes les compétences s'appliquant aux armes de mêlée est de 05%. Les morocanths sont incapables de se servir d'armes de jet et ne peuvent pas lancer de pierres. Du fait de leurs pattes maladroites, les armes qu'ils utilisent doivent être spécialement adaptées. Les armes qu'ils adoptent le plus souvent sont les lances et les masses. Lorsqu'il se déplace sur ses pattes de derrière, un morocanth a une vitesse égale à 1. Sur trois pattes il a une vitesse de 3. En tant que quadrupède, il ne pourra pas porter de bouclier ou deux armes à la fois sans limiter son mouvement de façon importante.

Caractéristiques		Valeurs	
FOR	3D6+6	16-17	Mouvement 4
CON	3D6	10-11	Points de Vie 14
TAI	3D6+6	16-17	Points de Fatigue 28
INT	2D6+6	13	Points de Magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 4
DEX	2D4+3	8	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	4/5
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	4/5
Arrière-train	05-07	05-09	6/6
Poitrail	08-10	10-14	6/6
Patte antérieure droite	11-13	15-16	4/5
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	4/5
Tête	17-20	19-20	6/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade	PA
Griffes	8	25+5	1D6+1D6	-	-
Lance 2M	8	05+5	1D10+1+1D6	05-5	10
Masse lourde	8	05+5	1D10+2+1D6	05-5	12

Esquiver : 20-5.

Magie : les morocanths vénèrent les mêmes dieux que les humains de Prax. Leurs sorts préférés en magie de l'esprit sont Contre Magie, Soins, Griffes de Fer, Mobilité et Protection.

Compétences : voir ci-dessous. Les compétences non inscrites ici sont les mêmes que chez les humains.

Agilité (-5), Canoter 00, Grimper 05, Esquiver 20, Sauter 30, Equitation 00, Nager 35, Lancer 00.

Communication (+5) : comme pour les humains.

Connaissance (+3) : Arts martiaux 10

Manipulation (+5) : tout à 00

Perception (+5) : Chercher 05, Pister 25.

Discrétion (-6) : Se Cacher 20, Déplacement Silencieux 20.

Langue : Praxien 30+5.

Armure : 4 points (peau), souvent ils portent une armure de cuir (2 points) sur le corps et la tête.

Newtling

(*Triturus Sapiens*)

Habitat : sur Genertela, dans Prax, Seshnela et Ralios. Sur Pamaltela, dans Porlaso et Hornilio

Description : les newtlings sont une espèce amphibie au cycle vital compliqué. Les dragonewts les utilisent quelquefois comme esclaves. On les trouve principalement dans Maniria. Les newtlings célibataires et nomades vivent dans Prax et au bord des rivières de Ralios.

Un newtling prend d'abord la forme d'un énorme têtard pendant trois ans. Il passe ensuite au stade suivant : le célibataire (en fait les newtlings célibataires sont toujours asexués). Les célibataires se déplacent par monts et par vaux, emmagasinant de l'eau dans leurs queues pour la consommer en pays sec. Le stade célibataire se prolonge pendant environ trente ans, après quoi le newtling retourne dans son pays d'origine pour passer au dernier stade, sexué. Il vivra sa vie dans l'un des nombreux villages secrets des marécages, et prendra soin des têtards géants.

Les caractéristiques données ici concernent les célibataires qui voyagent et sont donc plus souvent rencontrés que les rares adultes sexués. Ces derniers ont une CON de seulement 2D6 et une APP de 6D6 (l'APP reste de 3D6 pour un humain ou toute autre race communiquant avec un newtling).

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6	7
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
APP	3D6	10-11

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	0/3 (0,25)
Jambe droite	03-05	02-04	0/3 (0,33)
Jambe gauche	06-08	05-07	0/3 (0,33)
Abdomen	09-11	08-11	0/3 (0,33)
Poitrine	12	12-15	0/4 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	0/3 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	0/3 (0,25)
Tête	19-20	20	0/3 (0,33)

Armes	RA	Attaque%	Dégâts	Parade%	PA
Trident	8	30+7	2D3	30+7	9
Fronde	3	25+7	1D8		
Ecu	9	15+7	1D4	25+7	8



Esquiver : 30+7

Magie : Les newtlings pratiquent habituellement la magie de l'esprit et se sont spécialisés dans de petits cultes de l'esprit comme celui du Dieu Cornu.

Compétences : Voir ci-dessous.

Les compétences non-répertoriées sont les mêmes que pour les humains.

Agilité (+7) : Canoter 20, Nager 80.

Communication (+5) : Comme pour les humains.

Connaissance (+3) : Navigation 05.

Manipulation (+7) : Comme pour les humains.

Perception (+5) : Chercher 30, Pister 30.

Discrétion (+5) : Se Cacher 50.

Langues : Newtling 30 + 5, Humain Local 20 + 5.

Armure : Aucune armure naturelle. Un newtling porte quelquefois une couche de cuir en peau de poisson ou une armure de métal résistant à l'eau.

Nilmerg

Aucun nom scientifique

Habitat : partout où l'on trouve des nains

Description : les nilmergs, tout comme les gremlins et les gloutons, sont des créatures des nains. Très petites, elles sont presque totalement idiotes et chacune est destinée à accomplir une tâche particulière ou à réparer un type de machine spécifique. Ainsi on trouvera des nilmergs "lave-plancher", des nilmergs "planteclous", des nilmergs réparant les arbalètes, etc... Les nilmergs sont incapables d'actions indépendantes et intelligentes et ne sont que très rarement autorisés à sortir des forteresses tenues par les nains. Ceux-ci forment souvent les nilmergs de manière à ce qu'ils vénèrent des pièces particulières de machines fonctionnant grâce à des points de magie sacrifiés.

Caractéristiques	Valeurs	
FOR	2D6	7
CON	2D6	7
TAI	2	2
INT	6	6
POU	1D6	3-4
DEX	2D6+6	13

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	2
Jambe gauche	05-08	04-06	2
Abdomen	09-11	07-10	2
Poitrine	12	11-15	3
Bras droit	13-15	16-17	2
Bras gauche	16-18	18-19	2
Tête	19-20	20	2

Aucune attaque efficace

Compétences : Artisanat (Objet Spécifique) 100-2.

Armure : aucune. Toutefois, la petite taille du Nilmerg obligera ses adversaires à retirer 20% à leurs chances de toucher.

Rascullu

Centaurus Rascullu

Habitat : sur Pamaltela, dans Hornilio, Tarien, le Désert de Nargan, Jolar, Kothar

Description : les rascullus sont une des branches de l'espèce des



Hommes-Bêtes. Ils ont la physionomie d'un centaure, mais la partie inférieure de leur corps ressemble plus à un rhinocéros qu'à un cheval. Leur corps tout entier est recouvert de grandes plaques de peau très dure. Un rascullu type fait cinq mètres de haut et trois mètres à l'encolure.

Originaires de l'ancien Empire des Six Jambes, les rascullus vivent dans les plaines de Pamaltela. Omnivores, stupides et extrêmement violents, ils sont primitifs et ne se battent souvent qu'à l'aide de leurs poings et de leurs pattes monstrueuses. S'ils sont en compagnie d'autres Hommes-Bêtes intelligents, ils peuvent utiliser des troncs d'arbres ou des grosses pierres. Même lorsqu'ils sont armés, les rascullus sont trop gros et trop maladroits pour parer de manière efficace. C'est pourquoi, ils ne s'encombrent pas et préfèrent attaquer deux fois par round.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	6D6+36	57	Mouvement	6
CON	3D6+18	28-29	Points de vie	40
TAI	6D6+30	51	Points de fatigue	86
INT	1D6+2	5-6	DEX RA	3
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	1D6	3-5		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01	11/11
Patte postérieure gauche	03-04	02	11/11
Arrière train	05-06	03-06	11/17
Poitrail	07-08	07-10	11/17
Patte antérieure droite	09-10	11	11/11
Patte antérieure gauche	11-12	12	11/11
Poitrine	13-14	13-17	11/17
Bras droit	15-16	18	11/11
Bras gauche	17-18	19	11/11
Tête	19-20	20	11/14

Armes	RA	Attaque%	Dégâts	Parade%	PA
Poings	6	35+7	1D3+6D6	-	-
Ruade	9	35+7	1D6+6D6	-	-
Massue	5	30+7	2D8+6D6	30-31	16

Note : Un rascullu peut effectuer une attaque et une ruade dans le même round de combat.

Armure : 11 points (peau).

Magie : En général au moins un sort de magie de l'esprit.

Rôdeur des Ruines

Pavicursor rudi

Habitat : sur Genertela, dans toute la partie située à l'ouest de Pent et de la Désolation

Description : imaginez une créature de la taille d'un grand rat, d'environ 50 cm de long. Déplacez les coins de sa gueule jusqu'au cou pour l'ouvrir selon une inclinaison de 60 degrés afin de révéler toute une rangée de crocs acérés. Recouvrez cette chose abjecte d'écailles de tatou. Vous obtenez un rôdeur des ruines sans cesse affamé, et qui se déplace toujours en meute. On ne les trouve en général que dans les ruines et les grottes, au centre et à l'ouest de Genertela.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	1D6	3-4	Mouvement	3
CON	3D6	10-11	Points de vie	7
TAI	1D4	2-3	Points de fatigue	14
INT	4	4	DEX RA	3
POU	1D6+6	9-10		
DEX	2D6+6	13		

Localisations	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	2/3
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	2/3
Arrière train	05-07	05-09	2/4
Poitrail	08-10	10-14	2/4
Patte antérieure droite	11-13	15-16	2/3
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	2/3
Tête	17-20	19-20	2/3

Armes	RA	Attaque%	Dégâts
Morsure	9	30-6	1D6

Note : Lorsqu'un rôdeur des ruines parvient à s'agripper à sa victime en le mordant, il maintient automatiquement sa prise. Lancez cependant les dés à chaque round afin de déterminer s'il réussit un toucher critique, parvenant ainsi à traverser l'armure.

Compétences : Esquiver 20+7

Armure : 2 points (peau recouverte d'écailles)

Sable

Hippotragus niger

Habitat : Genertela, dans Pent, Prax, la Désolation et Péloria

Description : ces grandes antilopes sont également connues sous le nom de Cerfs Lunars du fait de leurs grandes cornes en forme de croissant. Les cavaliers praxiens chevauchant des Sables utilisent une large variété d'armes et de tactiques guerrières, contrairement aux autres nomades, plus traditionnels. Un groupe assez important de Cavaliers des Sables vivant à Péloria sont les vassaux directs de l'Empereur Lunar.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	3D6+12	22-23	Mouvement	9
CON	2D6+6	13	Points de Vie	20
TAI	4D6+12	26	Points de Fatigue	36
INT	4	4	DEX RA	3
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	2/6
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	2/6
Arrière-train	05-07	05-09	2/9
Poitrail	08-10	10-14	2/9
Patte antérieure droite	11-13	15-16	2/6
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	2/6
Tête	17-20	19-20	2/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de Corne	6	40+2	1D8+2D3
Charge	6	40+2	1D8+2D6
Ruade	6	30+2	1D6+2D6

Note : un Sable ne peut attaquer qu'une fois par round. Il peut se servir aussi bien de ses pattes antérieures que de ses pattes postérieures, ce qui rend ses ruades très dangereuses. Lorsqu'il doit charger, il doit tout d'abord prendre de l'élan. Ce temps correspond à son DEX RA.

Le modificateur aux dégâts appliqué lors d'une attaque à la corne est diminué de moitié.

Armure : 2 points (peau).

Sanglier Géant

Sus paracaballus

Habitat : sur Genertela, dans tout le centre du continent

Description : les sangliers géants sont des montures de combat domestiquées aussi grosses que des buffles. Ils sont dressés par les sanguinaires Monteurs de Sangliers du centre de Genertela. Ce sont des bêtes féroces, au mauvais caractère, mais elles adorent leurs maîtres au-delà de toute compréhension.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	4D6+12	26	Mouvement	8
CON	2D6+12	19	Points de vie	26
TAI	4D6+18	32	Points de fatigue	45
INT	4	4	Points de magie	10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA	4
DEX	1D6	3-4		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	4/7
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	4/7
Arrière train	05-07	05-09	4/11
Poitrail	08-10	10-14	4/11
Patte antérieure droite	11-13	15-16	4/7
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	4/7
Tête	17-20	19-20	4/9

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Défense	7	50-4	2D6+3D6
Piétiner	7	75	6D6 uniquement contre adversaire au sol

Armure : 4 points (peau)

Slarge

Iguana sapiens

Habitat : sur Pamaltela, dans Hornilio et Tarien

Description : un slarge est un reptile intelligent vivant dans la partie ouest de Pamaltela. Les slarges sont en nombre supérieur aux humains dans les régions situées à l'extrême ouest de Tarien et près des grands marécages. Ils sont hostiles envers les humains et leurs territoires s'étendent aux dépens de l'humanité. Les slarges géants se reproduisent par parthénogenèse et pondent des grappes d'oeufs sans avoir besoin de s'accoupler.

Al'écllosion, ces oeufs donneront des slargeons ou slarges inférieurs. Les slargeons sont la forme sexuée de l'espèce. Ils s'accouplent normalement, donnant ainsi naissance à des slarges géants. Les slarges géants sont très individualistes. Un slarge géant peut passer sa vie entière en autodidacte. Il peut ainsi apprendre seul à forger des armures de plaques dont il se revêtira ou qu'il offrira à ses amis. Un autre pourra apprivoiser et monter un tricératops. Un autre encore pourra devenir chaman et ne lier que des spectres. On ne sait jamais quel talent développera un slarge géant. Quant aux slargeons, ils s'associent et attaquent en groupes coordonnés, utilisant des tactiques déterminées à l'avance.

Slarge géant

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	7D6	24-25	Mouvement	4
CON	3D6+6	16-17	Points de vie	21
TAI	7D6	24-25	Points de fatigue	42
INT	2D6+5	12	DEX RA	2
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+6	16-17		
APP	3D6	10-11		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	6/6
Jambe droite	03-05	02-04	6/7
Jambe gauche	06-08	05-07	6/7
Abdomen	09-11	08-11	6/7
Poitrine	12	12-15	6/9
Bras droit	13-15	16-17	6/6
Bras gauche	16-18	18-19	6/6
Tête	19-20	20	6/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Épée Lourde	3	25+17	2D8+2D6	25+0	12
Naginata	3	25+17	2D6+2+1D6	25+0	10
Marteau de guerre	4	20+17	1D6+2+2D6	20+0	8
Pavois	5	05+17	1D6+2D6	20+0	18

Magie : magie divine et magie de l'esprit. Parmi les sorts favoris, on compte Vivelage, Protection, Confusion et Lenteur.

Compétences : Voir ci-dessous. Les compétences non-répertoriées sont identiques aux compétences humaines.

Agilité (+0) : Grimper 25, Nager 25

Communication (+4) : Comme pour les humains

Connaissance (+2) : Connaissance des Slarges 25

Manipulation (+17) : Comme pour les humains

Perception (+7) : Ecouter 15, Pister 20

Discrétion (-9) : Se Cacher 20

Langues : Slarge 30+4

Armure : 6 points de peau ; porte quelquefois une armure à lamelles ou même une armure de plaques partielle.

Slargeon ou slarge inférieur

Caractéristiques	Valeurs			
FOR 3D6	10-11	Mouvement		4
CON 1D6+12	15-16	Points de vie		13
TAI 3D6	10-11	Points de fatigue		26
INT 2D6+5	12	DEX RA		2
POU 3D6	10-11			
DEX 2D6+12	19			
APP 3D6	10-11			

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	3/4
Jambe droite	01-05	02-04	3/5
Jambe gauche	06-08	05-07	3/5
Abdomen	09-11	08-11	3/5
Poitrine	12	12-15	3/6
Bras droit	13-15	16-17	3/4
Bras gauche	16-18	18-19	3/4
Tête	19-20	20	3/5

Armes	RA	Attaque%	Dégâts	Parade%	PA
Hache de bataille	6	25+12	1D8+2	25+9	8
Fléau (Boule et chaîne)	6	25+12	1D10+1	25+9	8
Kukri	7	20+12	1D4+3	20+9	8
Ecu	7	05+12	1D4	20+9	8

Esquiver : 05+09

Magie : Magie divine et magie de l'esprit. Les sorts préférés des slargeons sont : Soins, Démoralisation, Disruption, Mobilité et Miroir.

Compétences : Identiques à celles des slarges géants, sauf que leurs modificateurs de compétences sont différents :

Agilité (+9), Communication (+4), Connaissance (+2), Manipulation (+12), Perception (+5), Discrétion (+7).

Langues : Slarge 30+4

Armure : 3 points (peau). Peuvent également porter une armure à lamelles ou une armure de plaques partielle.

Succube

Aucun nom scientifique

Habitat : sur Genertela (mais rares) et sur Pamaltela

Description : une succube est l'équivalent chaotique d'une nymphe de la fertilité. Elle se forme à partir des résidus de perversion, comme le viol, le crime passionnel et autres actions de ce genre. Une succube peut changer d'apparence, pour être mâle ou femelle à volonté. Toutefois, elle conserve le type de l'espèce concernée dans l'acte originel. Sous sa forme mâle, on appelle la créature, incube. Une succube et un incube peuvent se dématérialiser et réapparaître comme bon leur semble. Cependant, si son corps est détruit, la succube sera dissoute et ne pourra se reformer sans l'impulsion d'un nouveau crime sexuel.

Une succube se déplace de nuit à la recherche de personnes à séduire. Lorsqu'elle trouve sa victime, elle la visite chaque nuit jusqu'à ce que celle-ci en meurt ou parvienne à la chasser. Si nécessaire, la succube hypnotisera sa victime pour lui permettre de continuer ses activités malfaisantes. Si une succube rencontre une personne seule du sexe opposé, elle pourra opposer ses points de magie aux points de magie de sa victime. Si elle l'emporte, la volonté de la victime sera anéantie et elle obéira aux moindres désirs de la créature jusqu'à ce que celle-ci la quitte. Le lendemain, la victime ne se souviendra que

vaguement de ce qui s'est passé, et l'attribuera à un rêve extrêmement agréable. Chaque fois que la succube tentera à nouveau de prendre possession d'une même victime, ses chances de succès durant les tentatives suivantes seront augmentées de 10%.

Un homme visité par une succube perdra à chaque fois 1 point de CON, jusqu'à ce que mort s'en suive. Une femme visitée par un incube pourra tomber enceinte et donner naissance à un enfant impur, souvent un ogre ou un lamia. Un incube ne pourra pas féconder une femme avant d'avoir visité un homme sous forme de succube.

Une succube peut prendre la taille qu'elle désire jusqu'à un maximum équivalent à ses points de POU. Sa taille n'a pas de répercussion sur ses points de vie, qui sont toujours égaux aux points de CON.

Caractéristiques	Valeurs			
(Mâle/Femelle)				
FOR 5D6	17-18	Mouvement		4
CON 2D6+15	22	Points de vie		22
		(comme CON)		
TAI Jusqu'au POU	Variable	Points de fatigue		33
INT 3D6+6	16-17	DEX RA		3
POU 2D6+12	19			
DEX 4D6	14			
APP 2D6+18	25			

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/7
Jambe gauche	05-08	04-06	0/7
Abdomen	09-11	07-10	0/7
Poitrine	12	11-15	0/9
Bras droit	13-15	16-17	0/6
Bras gauche	16-18	18-19	0/6
Tête	19-20	20	0/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Empoignade	8	50+13	Spécial
Poing	8	50+13	1D3+0/1D4

Compétences : Artisanat/Courtisan 90+7

Armure : aucune

Magie : le corps d'une succube se forme à partir de résidus psychiques d'actes sexuels illicites. Elle peut changer de forme et devenir mâle ou femelle à volonté. Elle connaît 2D6 sorts de sorcellerie, dont, en général, Dominer les Humains et Voler.

Langues : toutes les langues locales à 80+20.

Taureau Céleste

Bos Venti

Habitat : sur tout Genertela, à l'exception de Kralorela et des contrées glacées et sur Pamaltela, dans Vralos et Enkloso

Description : ces gigantesques taureaux ailés sont de féroces herbivores. Ce sont les descendants de Taureau Tempête et de génisses mortelles ; on les trouve partout où l'on vénère le dieu Tempête et où le bétail est assemblé en troupeaux. Il est extrêmement difficile de les domestiquer. Leur chair est très précieuse des griffons.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR 5D6+24	41-42	Mouvement	9/11 en vol	
CON 3D6+12	22-23	Points de vie		32
TAI 5D6+24	41-42	Points de fatigue		64
INT 4	4	DEX RA		4
POU 3D6	10-11			
DEX 2D6	7			

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01	5/8
Patte postérieure gauche	03-04	02	5/8
Arrière train	05-07	03-07	5/13
Poitrail	08-10	08-12	5/13
Aile droite	11	13-14	5/8
Aile gauche	12	15-16	5/8
Patte antérieure droite	13-14	17	5/8
Patte antérieure gauche	15-16	18	5/8
Tête	17-20	19-20	5/11

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Charge	7	35+1	2D6+4D6
Piétinement	4+*	45+1	2D6+4D6

* : L'attaque Piétinement nécessite 4 RA auxquels s'ajoutent les RA nécessaires au mouvement.

Note : Les taureaux célestes fondent sur leurs victimes et les piétinent au sol. Le temps nécessaire pour arriver sur leur proie est égal à leur DEX RA auquel s'ajoutent les RA nécessaires au déplacement. Ils n'utilisent leurs cornes qu'en combat aérien ou lorsqu'ils sont capturés.

Compétences : Sentir les Intrus 35+12, Ecouter 35+2

Tigre à Dents de Sabre

Smilodon lisai

Habitat : dans tout Pamaltela et sur Genertela, dans Ralios, Péloria et Maniria

Description : ces animaux possèdent un pelage dont la couleur varie du brun à l'or. Les doraggi ont un grand respect pour ces créatures. Plusieurs espèces différentes vivent dans Pamaltela. Une variété tigrée vit dans la jungle. Il existe même une espèce qui vit dans Genertela.

En dépit des dégâts énormes qu'il peut causer, ce grand tigre n'a pas la possibilité de pourchasser ses proies. Mauvais coureur, ses pattes trop courtes ne sont pas adaptées à ce genre d'exercice. Leur technique de chasse consiste à attendre patiemment leur proie, couchés contre le sens du vent, près d'un trou d'eau ou d'une piste. Dès que sa victime approche, le tigre s'élance, la transperce de ses crocs et l'étripe de ses puissantes griffes. Peu de créatures sont capables de survivre à cette attaque. Cet animal n'attaque habituellement pas les hommes, mais s'il est attaqué ou affamé, ses griffes éventreront les chasseurs ou les aventuriers avec une facilité déconcertante. Il se nourrit en principe de rhinocéros, de titanothères, et quelquefois de jeunes brontosaures.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	4D6+18	32	Mouvement 4
CON	2D6+10	17	Points de vie 22
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue 49
INT	4	4	DEX RA 2
POU	2D6+6	13	
DEX	2D6+10	17	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	3/6
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	3/6
Arrière train	05-07	05-09	3/10
Poitrail	08-10	10-14	3/10
Patte antérieure droite	11-13	15-16	3/6
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	3/6
Tête	17-20	19-20	3/8

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	5	50+11	1D8+2D6
Morsure	8	40+11	2D6+2D6
Déchiqeter	5	80	2D8+2D6

Note : Un tigre à dents de sabre attaquera avec ses deux griffes simultanément pour mordre 3 RA plus tard. La morsure est capable d'empaler mais les crocs ne resteront jamais plantés dans la proie. Si les deux griffes touchent, le tigre maintiendra sa prise en continuant à mordre. Au tour suivant, il déchiqetera sa victime à l'aide de ses pattes postérieures.

Compétences : Se Cacher 80-13, Déplacement Silencieux 75-13, Pister 50+0.

Esquiver : 25

Timinit

Plusieurs noms scientifiques

Les timinits forment le peuple insecte de Glorantha. Originaires de Jrustela, ils se sont depuis étendus dans de nombreuses autres îles, ainsi que dans certaines contrées de Pamaltela. Il existe plusieurs types de timinits ; des élégants arachans aux féroces lucans, en passant par les tragiques éphémères. Seuls les lucans et les myrmidons, les deux espèces les plus connues, sont décrits ci-dessous.

Lucan (Timinits)

Lucanoïdes scutifer

Habitat : sur Pamaltela, dans Fonrit, Vralos et Enkloso et dans les îles de Jrustela et de Kumanku

Description : les lucans sont des timinits corpulents ressemblant à des scarabées recouverts d'une armure d'un noir brillant. Un lucan type atteint environ 1 m 50 de haut, mais il est très robuste et trapu. Sa tête est dotée de grandes mandibules. Chez les mâles, celles-ci sont énormes et se ramifient. Chez les femelles, elles sont plus petites. On trouve les lucans dans les bois des hautes terres. Ils se reproduisent dans des tas de bois en décomposition. Ils vivent habituellement seuls ou en petits groupes, à moins que les alentours ne regorgent de bois mort. Si tel est le cas, on pourra les examiner de près sur les troncs d'arbres.

Les lucans sont agressifs et peu intelligents. S'ils sont herbivores, ils réagissent violemment envers toute chose les menaçant, eux ou leurs rondins de bois. Ils s'attaqueront quelquefois à des cabanes ou autres constructions similaires afin de s'approprier le bois de charpente. Les lucans femelles occasionnent 1D8 points de dégâts au lieu de 2D6 lors de leurs attaques par morsure. La durée de vie d'un lucan femelle est de 15 ans, alors que les mâles dépassent rarement 5 ans. Les mâles de plus de 7 ans sont complètement séniles

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	3D6+6	16-17	Mouvement 2
CON	3D6+6	16-17	Points de Vie 18
TAI	2D6+12	19	Points de Fatigue 33
INT	2D6	7	Points de Magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 4
DEX	3D4	7-8	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte gauche	01-02	01-02	8/6
Patte droite	03-04	03-04	8/6
Abdomen	05-07	05-09	8/8
Thorax	08-09	10-14	8/8
Bras inférieur droit	10-11	15	8/5
Bras inférieur gauche	12-13	16	8/5
Bras supérieur droit	14-15	17	8/5
Bras supérieur gauche	16-17	18	8/5

Tête		18-20	19-20	8/6
Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade % PA
Epée 4M	6	30-1	3D8+1D6	30-7 14
Bouclier				
Normand	8	15-1	1D8+1D6	30-7 24
Morsure	8	30-1	2D6+1D6	- -

Note sur le combat : comme les humains, les lucans ne peuvent effectuer qu'une attaque et une parade par round. Lorsqu'ils se servent de leurs énormes boucliers à 4 mains, ils parent en général avec le bouclier et tentent une attaque par morsure.

Magie : Démoralisation, Soins.

Compétences : Grimper 60-7, Ecouter 40+2

Langue : Lucan 30-1.

Armure : chitine noire (8 points), ils ne sont que très rarement dotés d'une autre armure.

Myrmidon

Myrmidon bellophilus

Habitat : dans les îles de Brustela, Kumanku et Loral

Description : les myrmidons sont une espèce de timinits. Ils sont plus grands que les humains mais beaucoup plus minces. Leur tête est aplatie et leur visage, dénué de toute expression, est doté d'une gueule divisée en plusieurs parties forts complexes. Une couche de chitine délicatement ornée recouvre tout leur corps. Les pays où ils vivent grouillent de cités ressemblant à des ruches. Des essaims de soldats implacables en sortent périodiquement pour aller piller les régions environnantes. Les différentes sous-espèces de myrmidons se différencient par la couleur et les ornements de leur carapace chitineuse. Chaque sous-espèce est originaire d'une région différente et hostile envers toutes les autres sous-espèces.

Les myrmidons n'ont pas le même mode de pensée ou de vie que les humains. Contrairement aux dragonewts, ils possèdent un comportement logique. Il est quelquefois possible de visiter un territoire myrmidon et d'en revenir sain et sauf. On peut même y faire des affaires. Si les myrmidons n'ont aucune notion commerciale, ils permettent quelquefois aux visiteurs d'acheter quelques objets, certains pouvant même atteindre une très grande valeur. Ils peuvent également interpellier un groupe d'humains et enlever certains membres d'un convoi, ou encore emmagasiner des bêtes sauvages à des fins inconnues et sans doute meurtrières.

Les myrmidons combattent selon une discipline et une précision parfaites. Ils n'ont aucun dirigeant, chaque soldat accomplissant l'action qui sera la plus profitable pour l'armée dans son ensemble.

Les myrmidons possèdent quatre options de combat par round. Ils ne pourront cependant esquiver qu'un seul adversaire. Ainsi, ils peuvent attaquer par deux fois et parer par deux fois, ou attaquer, parer deux fois puis esquiver, ou bien encore attaquer quatre fois (en supposant que leur RA le leur permettent) etc...

Si les caractéristiques et attributs des sous-espèces de myrmidons sont similaires (sinon identiques), chacune d'entre elles utilise des armes, des sorts, des tactiques différentes, et ne se nourrit pas forcément de la même manière. Le type décrit ici correspond aux Points Bleus, que l'on trouve sur les côtes du nord-est de la plus grande île de Brustela. C'est l'une des tribus de myrmidons les plus importantes vivant près des territoires humains. Les Points Bleus sont habituellement de couleur blanc mat, teintés de bleu vif à l'extrémité de leurs appendices et aux articulations.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	3D6+3	13-14	Mouvement 4
CON	3D6+6	16-17	Points de Vie 15
TAI	2D6+6	13	Points de Fatigue 36
INT	1D6+10	13-14	Points de Magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 2
DEX	1D6+15	18-19	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte droite	01-02	01-02	8/5
Patte gauche	03-04	03-04	8/5
Abdomen	05-07	05-09	8/6
Thorax	08-09	10-14	8/6
Bras Inférieur droit	10-11	15	8/4
Bras inférieur gauche	12-13	16	8/4
Bras supérieur droit	14-15	17	8/4
Bras supérieur gauche	16-17	18	8/4
Tête	18-20	19-20	8/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade	PA
Javelot	6	50+15	1D6+1+1D4	25+8	8
Javelot (Lancer) *		50+15	1D8+1D2	-	8

* Les Points Bleus utilisent 4 javelots en même temps, en en tenant un dans chaque main. Des javelots supplémentaires sont gardés en réserve dans un étui placé dans le dos du myrmidon. Celui-ci s'en servira lorsqu'il aura brisé ou lancé ceux qu'il tient en main.

Un myrmidon peut lancer ses 4 javelots très rapidement l'un après l'autre, en ne prenant qu'un DEX RA entre chaque lancer (aux RA 2/4/6/8).

Esquiver : 50 %

Magie : on ne sait pas comment les myrmidons apprennent des sorts. Apparemment, ils n'ont aucun prêtre ou dirigeant. Ils n'utilisent que la magie divine et semblent incapables de devenir chamans. Les sorts de magie divine particuliers qu'ils emploient sont en nombre limités et varient selon la sous-espèce dont il s'agit. Ces sorts sont à utilisation unique pour les myrmidons.

Les Points Bleus n'emploient que les sorts runiques Guérir Blessures et Fracasser.

Compétences : Scruter 40+9.

Armure : les Points Bleus portent une armure laquée (4 points) recouvrant tout leur corps. Ils sont également recouverts d'une pellicule chitineuse naturelle (4 points).

Titanothère

Brontotherium brontops

Habitat : dans tout Pamaltela, à l'exception de Onlaks, Dinal, Elamle, Mirelos, Enkloso, Porlaso, Vralos et Slon

Description : les titanothères sont parmi les animaux les plus répandus des plaines de Pamaltela. Armés d'une corne aplatie et fourchue, ils ont de larges bosses à l'encolure et sont dotés d'un crâne concave. Les titanothères vivent en petits troupeaux protégés par les mâles. Nous décrivons ci-dessous la variété de titanothères la plus courante. Les caractéristiques des femelles sont identiques à celles des mâles, à l'exception de la TAI et de la CON, qui ne sont que de 6D6+20 chacune. De plus, elles ne possèdent que 6 points d'armure.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	6D6+30	51	Mouvement 6
CON	3D6+12	22-23	Points de vie 37
TAI	6D6+30	51	Points de fatigue 74
INT	3	3	DEX RA 4
POU	3D6	10-11	
DEX	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte postérieure droite	01-02	01-02	8/10
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	8/10
Arrière train	05-07	05-09	8/16
Poitrail	08-10	10-14	8/16
Patte antérieure droite	11-13	15-16	8/10
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	8/10
Tête	17-20	19-20	8/13

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Charge	7	40+0	1D6+5D6
Piétiner	7	75	10D6 contre adversaire à terre
Cabrage	7	15	2D6+5D6

Note : Le titanothère doit charger pendant au moins son DEX RA pour obtenir un bonus aux dégâts lors de l'attaque par charge. Il ne peut attaquer qu'une fois par round de mêlée.

Compétences : Ecouter 35+1.

Armure : 8 points (peau).

Traqueur des Ténèbres

Parastygius mirelensis

Habitat : dans tout Pamaltela, à l'exception de Dinal, Kothar, Jolar, Tarien, Hornilio, Porlaso et Slon

Description : les traqueurs des ténèbres vivent dans les jungles du nord-est de Pamaltela. Toutefois les parastygius vralensis, habitués aux climats froids, évoluent dans les forêts et les collines de Enkloso, Vralos et Fonrit. Les traqueurs des ténèbres sont des créatures nocturnes incroyablement maigres et grandes. Leurs quatre membres sont terminés par des mains. Malgré leur apparence dégingandée, les traqueurs des ténèbres sont extrêmement puissants et leurs muscles noueux saillent sous leur peau. Leur horrible tête, à l'apparence d'un masque, est juchée à l'extrémité d'un long cou fripé. Leur peau est d'un gris terreux, et une tignasse de cheveux noirs hirsutes entoure leur visage et descend en une longue crinière le long de la colonne vertébrale.

Un traqueur des ténèbres tue ses victimes en les soulevant de terre et en les fracassant contre un arbre. S'il n'y a pas d'arbres dans les environs, il les écrasera contre un rocher ou sur le sol. Les dégâts causés par cette méthode correspondent au bonus aux dégâts, toutefois on ignore la TAI pour simplement multiplier la FOR par 2. Ainsi, un traqueur des ténèbres avec une FOR de 42 occasionnera 4D6 points de dégâts lors d'une attaque par fracassement.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	12D6	42	Mouvement 5
CON	4D6	14	Points de vie 18
TAI	6D6	21	Points de fatigue 56
INT	2D6	7	DEX RA 3
POU	3D6	10-11	
DEX	2D6+10	17	
APP	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/6
Jambe gauche	05-08	04-06	4/6
Abdomen	09-11	07-10	4/6
Poitrine	12	11-15	4/8
Bras droit	13-15	16-17	4/5
Bras gauche	16-18	18-19	4/5
Tête	19-20	20	4/6

Armure	RA	Attaque %	Dégâts
Empoignade	5	50+14	Spécial
Fracasser	2	95	4D6 contre adversaire empoigné
Morsure	8	35+14	1D8+3D3
Poing	5	15+14	1D3+3D6

Note : Un traqueur des ténèbres qui réussit à Empoigner sa victime peut tenter de la fracasser. Pour les effets spéciaux de cette attaque, reportez-vous au paragraphe "Attaque par Ecrasement" page 63 du livre de règles. Si le traqueur des ténèbres n'effectue pas une attaque

Fracasser, il peut frapper de son poing puis frapper à nouveau ou mordre 3 RA plus tard.

Esquiver : 20+6

Armure : 4 points (peau).

Tritons

Seuls les ignorants sont persuadés que les tritons forment un seul et même type de créatures. Les variétés de vies intelligentes sous-marines sont presque aussi importantes que sur terre.

L'espèce marine la plus secrète et la plus puissante est constituée par le peuple des mers, entités aux facultés immenses n'ayant pas vu la surface du monde depuis la Guerre des Dieux. Leur progéniture, les naïades, est beaucoup plus faible mais encore bien plus puissante que les humains. Les naïades furent vaincus par les Dieux des Tempêtes et leurs descendants sont les tritons.

Les tritons se divisent en deux groupes principaux : les piscoï et les cétoï, que l'on différencie selon divers critères. Les cétoï descendent des naïades qui s'allient avec les Dieux des Tempêtes, principalement par le biais du mariage. Au contraire, les piscoï sont le fruit de viol (ce sont les enfants des naïades qui combattirent sans succès les demi-dieux des Tempêtes).

Les cétoï sont en général amicaux envers les habitants de la surface et les marins, alors que les piscoï leur sont habituellement hostiles. Les Cétoï sont des mammifères. La partie arrière de leur corps est celle d'un dauphin ou d'un phoque. Les piscoï ressemblent à des poissons et leur queue, et même parfois leur corps, sont recouverts d'écailles.

Parmi les cétoï, on répertorie les tribus ludoch et ouori. Dans la branche piscoï, on recense les gnydrans, les malasps, les ysabbaus et les zabdams. Les dwerulans, étranges habitants de la Mer du Ver, sont quelquefois appelés piscoï.

Dwerulan

Platyura pisces var.Dwerula

Habitat : Mer du Ver

Description : un dwerulan n'est pas recouvert d'écailles et sa peau est aussi lisse et visqueuse que celle d'une anguille. Il rappelle le croisement entre un fœtus humain et un têtard. Sa longue queue n'est pas fourchue mais aplatie sur les côtés. Ces créatures sont quelquefois répertoriées sous l'appellation tritons piscoï.

On trouve les dwerulans dans la Mer du Ver et les marécages environnants. Ils ne peuvent retenir leur respiration très longtemps et perdent un point de fatigue à chaque round passé sous l'eau. Lorsque leurs points de fatigue tombent à -100, ils perdent des points de vie généraux.

Les dwerulans sont des créatures hermaphrodites. Les oeufs, fertilisés par un autre dwerulan, éclosent tout à fait normalement. Toutefois, ceux qui sont fertilisés par le même dwerulan donnent naissance à des créatures stériles appelées surutrans (décrits ci-après). Un surutran parvient physiquement à maturité en une seule année, (six fois plus vite qu'un dwerulan normal). Certaines tribus dweruliennes interdisent que l'on engendre des surutrans. D'autres en effectuent un élevage massif et s'en servent comme esclaves

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	3D6	10-11	Mouvement 1
CON	6D6	21	Points de Vie 16
TAI	2D6+4	11	Points de Fatigue 32
INT	2D6+6	13	Points de magie 7
POU	2D6	7	DEX RA 2
DEX	3D6+6	16-17	
APP	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Partie distale (queue)	01-03	01-03	0/5 (0,25)
Partie proximale (queue)	04-06	04-06	0/6 (0,33)
Abdomen	07-09	07-10	0/8 (0,40)
Partie Avant du corps	10-12	11-15	0/8 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	0/5 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	0/5 (0,25)
Tête	19-20	20	0/6 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Lance 2M	5	25+11	1D10+1	25+7	9
Stylet	7	25+11	1D6*	25+7	5

* Les dégâts d'un empale au stylet sont de 3D6 et non 2D6.

Esquiver : 15+7

Magie : les dwerulans ont une préférence pour la magie divine, car leur faible POU ne leur permet qu'une utilisation limitée de la magie de l'esprit. Ils vénèrent des dieux étranges, tels Sokabuz, Dieu des Animaux Sombres, Swens, la Déesse des Vers, Slor, Dieu des Marécages et Molucca, Déesse des Mollusques.

Compétences : Inventer 25+11, Se Cacher 30+9, Ecouter 30+8, Déplacement Silencieux 40+9

Langues : Dwerulan 30+1

Armure : aucune. Se fient à leur Esquive et Parade.

Dwerulan (surutran)

Platyura pisces var. Surutra

Habitat : partout où l'on trouve des dwerulans

Description : les surutrans sont de petites créatures, sous-produits des dwerulans. Ils sont stériles et aucune colonie indépendante de surutrans ne peut survivre plus d'une génération.

Tout comme les dwerulans, les surutrans perdent un point de fatigue pour chaque round passé sous l'eau. Lorsque leur total de points de fatigue atteint -100, ils perdent des points de vie généraux.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	2D6	7	Mouvement 1
CON	6D6	21	Points de Vie 14
TAI	2D6	7	Points de fatigue 28
INT	3D6	10-11	Points de magie 3-4
DEX	3D6+6	16-17	DEX RA 2
APP	1D6	3-4	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Partie distale (queue)	01-03	01-03	0/4 (0,25)
Partie proximale (queue)	04-06	04-06	0/5 (0,33)
Abdomen	07-09	07-10	0/6 (0,40)
Partie avant du corps	10-12	11-15	0/6 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	0/4 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	0/4 (0,25)
Tête	19-20	20	0/5 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Lance 2M	7	25+7	1D8+1	25+9	9
Stylet	8	25+7	1D6*	26+9	5

*Les dégâts d'un empale au stylet sont de 3D6 et non 2D6.

Esquiver : 15+9

Compétences : Se Cacher 30+16, Déplacement Silencieux 40+16.

Langues : Dwerulan 30-5.

Armure : aucune, se fient en général à leur Esquive et Parade.

Gnydron (triton piscoï)

Piscanthropus Gnydronus

Habitat : dans une bande nord ouest, sud est en partant de la Mer de Banthe jusqu'à l'océan de De Togaro

Description : ces êtres gigantesques sont munis de nageoires et d'écailles. Ce sont les seuls tritons qui respirent encore par des branchies. A l'air libre, les gnydrons suffoquent. De plus, ils ne supportent pas l'eau douce. Ils vivent dans les très grandes profondeurs océanes et ne sont que très rarement entrevus. Toutes les différentes races de tritons éprouvent un immense respect pour les gnydrons. En effet, ces derniers sont les descendants des plus puissantes naïades, celles qui mirent en déroute les Dieux des Tempêtes qui osèrent les attaquer. Pour les combats sous-marins, les gnydrons utilisent des monstres vivant dans les grandes profondeurs.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	5D6+9	28-29	Mouvement 5
CON	3D6+9	19-20	Points de Vie 29-30
TAI	6D6+18	39	Points de
INT	4D6	14	Fatigue 48-12=36
POU	2D6+6	13	Points de Magie 13
DEX	3D6+12	22-23	DEX RA 1
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	10/6 (0,33)
Abdomen	07-10	07-10	10/6 (0,33)
Poitrine	11-12	11-15	10/8 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	10/5 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	10/5 (0,25)
Tête	19-20	20	10/6 (0,33)



Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Trident	2	35+27	2D3+3D6	35-6	7
Dague	4	20+27	1D4+2+3D6	20-6	5
Coup de queue	4	25+27	1D4+3D6	-	-

Magie : ces créatures vénèrent des dieux marins tels Magasta et Wachaza, ainsi que des dieux moins connus, comme Daliath, Gardien de la Sagesse des Profondeurs, Framanthe, Déesse du Premier Océan, Drospoly la Mort Froide, et Varchulanga, Mère des Monstres. Leurs sorts de magie de l'esprit préférés sont Laminer, Démoralisation, Miroir et Force. Parmi les sorts de magie divine favoris, on recense Commander une Ondine, Commander un Serpent de Mer et Commander un Calmar Géant.

Compétences : Connaissance des Animaux 25+4, Ecouter 50+8, Connaissance des Tritons 50+4, Connaissance des Plantes 25+4, Connaissance du Monde 25+4.

Langues : Langue des Mers 60+7, Triolini 30+7

Armure : 7 points (écailles) + 3 points (peau).

Ludoch (triton cétoï)

Cecanthropus ludoch

Habitat : Océan de De Togaro, Mer du Shorg, Mer de Loral Me, de Marinho et au large des côtes sud de Genertela

Description : de tous les tritons, ce sont les ludochs que les humains voient le plus souvent. La peau de leur queue est lisse et brillante, comme celle d'une baleine ou d'un marsouin. L'extrémité de leur queue s'élargit sur les côtés. Les ludochs réagissent de façon neutre ou amicale envers les humains.

On trouve les ludochs dans l'océan de Togaro, dans la mer de Marinho et au large de la côte sud de Genertela. Le Pays Saint possède un royaume ludoch qui coopère avec les marins de la région.

Un ludoch ne peut pas rester sous l'eau plus d'une heure d'affilée. Chaque minute supplémentaire lui coûtera un point de fatigue. Celui-ci peut être regagné si le ludoch respire à l'air libre. Si les points de fatigue tombent à -100, le ludoch commence à perdre des points de vie généraux.

Les caractéristiques fournies ci-dessous correspondent aux ludochs mâles. Les femelles ont une FOR de 3D6, une TAI de 2D6+6 et une APP de 4D6.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	2D6+6	13	Mouvement 4
CON	3D6	10-11	Points de vie 14
TAI	3D6+6	16-17	Points de fatigue 24
INT	2D6+6	13	Points de magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 3
DEX	2D6+6	13	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	2/
Abdomen	07-10	07-10	0/6
Poitrine	11-12	11-15	0/8
Bras droit	13-15	16-17	0/5
Bras gauche	16-18	18-19	0/5
Tête	19-20	20	0/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Trident	6	30+8	2D3+1D4	30-2	7
Couteau	8	25+8	1D3+1+1D4	25-2	3
Ecu	8	05+8	1D4+1D4	25-2	7
Trident*	3	20+8	1D8+1D2	-	7
Coup de queue	8	25+8	1D4+1D4	-	-
Poing	8	15+5	1D3+1D4	-	-

* : Ne peut être lancé sous l'eau

Esquiver : 20-2

Magie : Les ludochs vénèrent les dieux marins comme Magasta, Triolina et Wachaza. Leurs sorts de magie de l'esprit préférés sont Vivelame, Soins et Mobilité.

Compétences : Voir ci-dessous. Les compétences non répertoriées sont identiques à celles des humains, hormis "Nager", qui n'est pas plus une compétence pour les tritons que "Marcher" en est une pour les humains.

Agilité (-2) : Canoter 00, Grimper 00, Esquiver 20, Chevaucher 00.

Communication (+4) : Comme pour les humains.

Connaissance (+3) : Connaissance des Tritons 05.

Discrétion (-5) : Comme pour les humains.

Langues : Cétoï 30+5, Humain Local 20+5.

Armure : graisse sur la queue (2 points). Les ludochs peuvent être revêtus de peau de requin (2 points), de peau de serpent de mer (4 points) ou d'une cuirasse de crabe géant (8 points, mais uniquement sur la poitrine).

Malasp (triton piscoï)

Picanthropus malasp

Habitat : Océan Brun, Mer de Jorkhar, Mer de Dashomo, Mer de Marinho

Description : comme les poissons, la queue et les nageoires du malasp sont recouverts d'écailles. Contrairement à la plupart des piscoï, les malasp sont réputés pour vivre en paix avec les humains.

Les malasp vivent dans l'Océan Brun et la Mer de Dashomo, et combattent les ludochs pour la possession de la Mer de Marinho.

Un malasp doit respirer en moyenne au moins une fois toutes les heures. Chaque heure supplémentaire passée sous l'eau sans respirer lui coûtera 1D6 points de fatigue. Ceux-ci ne peuvent être regagnés qu'en respirant à l'air libre. Si ces points de fatigue tombent à -100, le malasp commence à perdre des points de vie au lieu de points de fatigue.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR	3D6	10-11	Mouvement 3
CON	3D6	10-11	Points de vie 14
TAI	3D6+6	16-17	Points de fatigue 21
INT	3D6+6	16-17	Points de magie 14
POU	4D6	14	DEX RA 4
DEX	3D6	10-11	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	2/6
Abdomen	07-10	07-10	0/5
Poitrine	11-12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Trident	5	30+9	2D3+1D4	30-5	7
Ecu	7	10+9	1D4+1D4	25-5	7
Arbalète	3	20+9	1D6+2	20-5	6
Rapier	6	25+9	1D6+1+1D4	25-5	7
Coup de queue	7	25+9	1D4+1D4	-	-

Note sur le combat : L'arbalète malasp, conçue spécialement pour résister à l'eau, est l'équivalent d'une arbalète légère. On peut s'en servir en-dessous et au dessus de la surface de l'eau. En milieu sous-marin, sa portée est limitée à 20 mètres maximum. Hors de l'eau, sa portée sera égale à la moitié de la portée d'une arbalète légère habituelle. Les dégâts ne sont pas modifiés.

Magie : Les malasp vénèrent les dieux marins, comme Magasta, Triolina et Wachaza. Les chamans sont également respectés. Parmi leurs sorts de magie de l'esprit favoris, on recense Démoralisation, Soins, Miroir et Dardard.

Compétences : Voir ci-dessous. Les compétences non répertoriées sont identiques à celles des humains, hormis "Nager", qui n'est pas plus une compétence pour les malasp que "Marcher" en est une pour les humains.

Agilité (-5) : Canoter 00, Grimper 00, Esquiver 20, Equitation 00, Lancer 10.

Communication (+10) : Comme pour les humains.

Connaissance (+7) : Connaissance des Tritons 10

Manipulation (+9) : Comme pour les humains.

Perception (+10) : Pister 00.

Discrétion (-10) : Comme pour les humains.

Langues : Triolini 30+10.

Armure : 2 points sur la queue (écailles).

Ouori (triton cétoi)

Cetanthropus Ouoris

Habitat : dans l'Océan Brun, la Mer de Banthe et la Mer du Néléomi

Description : les ouoris sont hideux, tout gonflés et tout ridés. Ils sont parfois appelés le peuple morse. Amicaux avec les humains, ils n'attaqueront jamais sans être provoqués. Ils peuplent la Mer du Néléomi et la côte orientale de Genertela, passant la plupart de leur temps sur le rivage ou à flotter à la surface de l'eau.

Un ouori ne peut pas rester sous l'eau plus d'une heure d'affilée. Chaque minute supplémentaire lui coûtera un point de fatigue qu'il ne pourra récupérer qu'en se reposant à l'air libre. Lorsqu'il atteint -100 points de fatigue, l'ouori perd des points de vie généraux.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	6D6	21	Mouvement	3
CON	2D6+6	13	Points de vie	16
TAI	2D6+12	19	Points de fatigue	34
INT	2D6+6	13	Points de magie	10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA	2
DEX	3D6+6	16-17		
APP	2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	1/8 (0,33)
Abdomen	07-10	07-10	1/6 (0,33)
Poitrine	11-12	11-15	1/8 (0,40)
Nageoire droite	13-15	16-17	1/5 (0,25)
Nageoire gauche	16-18	18-19	1/5 (0,25)
Tête	19-20	20	1/6 (0,33)

Armes	RA	Attaque%	Dégâts	Parade%	Points
Grande Lance	1+	25+16	1D10+1+1D6	-	9
Dague	5	25+16	1D4+2+1D6	25+4	5
Épée 1M	3	25+16	1D8+1+1D6	25+4	9
Coup de queue	5	25+16	1D6+1D6	-	-

Note : En combat, l'ouori utilise sa grande lance et charge comme un cavalier. Les dagues ouoris, délicatement sculptées, sont en défense de morse.

Magie : Les ouoris vénèrent les Dieux de la Mer comme Triolina, ou de l'Hiver, comme Valind. Ils affectionnent certains sorts de magie de l'esprit comme Démoralisation, Soins, Protection et Vigueur.

Compétences : Voir ci-dessous.

Les compétences non-répertoriées sont identiques à celles des humains, hormis "Nager", qui n'est pas plus une compétence pour les

tritons que "Marcher" en est une pour les humains.

Agilité (+4) : Canoter 00, Grimper 00, Equitation 00

Communication (+3) : Comme les humains

Connaissance (+3) : Connaissance des Tritons 05.

Manipulation (+16) : Inventer 00, Passe-Passe 00.

Perception (+6) : Pister 00.

Discrétion (-3) : Comme pour les humains.

Langues : Cétoi 30+3, Humain Local 20+3.

Armure : 1 point (Graisse).

Ysabbau (triton piscoï)

Piscanthropus Ysabbau

Habitat : dans tous les océans

Description : selon les humains, les ysabbaus sont l'espèce la plus hideuse de la famille des tritons. Ce sont de grandes créatures recouvertes d'écailles et d'épines. Parmi les tritons, les ysabbaus sont les créatures qui haïssent le plus les humains.

Les ysabbaus sont assez répandus dans l'Océan de De Togaro, mais on peut les trouver dans tous les océans. Lorsqu'ils ne sont pas en nombre suffisant pour attaquer ouvertement un navire, ils coupent les filets, emplacement des bernaches et des vers d'eau pour attaquer la coque et brisent le gouvernail ou la quille. Sur tout Glorantha, les marins maudissent les ysabbaus qu'ils accusent (souvent à raison), d'être à l'origine d'un nombre effarant de calamités.

Un ysabbau ne peut en principe rester plus d'une heure sous l'eau sans respirer. Chaque heure supplémentaire sans remonter à la surface occasionnera 1D6 points de fatigue à la créature. Ces points ne pourront être regagnés qu'en respirant à l'air libre. Lorsque les points de fatigue tombent à -100, l'ysabbau commence à perdre des points de vie généraux.

Caractéristiques	Valeurs			
FOR	3D6+6	16-17	Mouvement	3
CON	1D6+12	15-16	Points de vie	21
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue	32
INT	3D6	10-11	Points de magie	10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA	3
DEX	4D6	14		
APP	2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	5/7 (0,33)
Abdomen	07-10	07-10	5/7 (0,33)
Poitrine	11-12	11-15	5/9 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	5/6 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	5/6 (0,25)
Tête	19-20	20	5/7 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Grande lance	4	25+11	1D10+1+2D6	-	9
Trident	4	25+11	2D3+2D6	25-1	7
Glaive	5	25+11	1D6+1+2D6	25-1	9
Arc	2/7	25+11	1D6+1	20-1	5
Coup de queue	6	25+11	1D4+2D6	-	-

Note : L'ysabbau ne peut utiliser son arc qu'à l'air libre et non en milieu sous-marin. Il ne peut se servir de la grande lance qu'en cas de charge.

Magie : Les ysabbaus vénèrent certains dieux sombres des mers tels Magasta, Wachaza et Drospoly la Mort Froide. Leurs sorts de magie de l'esprit préférés sont Démoralisation, Disruption, Glu (pour immobiliser le gouvernail d'un navire), et Vivelame.

Compétences : Voir ci-dessous. Les compétences non répertoriées

sont identiques à celles des humains, hormis "Nager" qui n'est pas plus une compétence pour les tritons que "Marcher" en est une pour les humains.

Agilité (-1) : Canoter 00, Grimper 00, Esquiver 15, Equitation 00.

Communication (+1) : Comme pour les humains.

Connaissance (+1) : Connaissance des Tritons 25

Manipulation (+11) : Comme pour les humains.

Perception (+5) : Ecouter 50, Pister 00.

Discretion (-13) : Se Cacher 40, Déplacement Silencieux 30.

Langue : Triolini 30+1.

Armure : 3 points (écailles) + 2 points (armure en peau de poisson).

Zabdamar (triton piscoi)

Piscanthropus zabdamar

Habitat : dans la Mer de Kahar

Description : les zabdamar sont recouverts d'écailles. Ils sont dotés de nageoires et d'une queue comme les poissons. Les zabdamar sont le peuple le plus rare et le plus magique de toutes les tribus des mers. Les femelles sont superbes, mais les mâles sont très laids. En tant qu'espèce, ils approuvent ce jugement porté sur eux, à la grande honte des mâles. Ceux-ci ne sont dotés que de nageoires et ne possèdent ni bras ni mains. Les zabdamar sont originaires de la Mer des Brumes et ne se sont apparemment jamais fixés ailleurs, même si de petits groupes de zabdamar se déplacent quelquefois vers d'autres parties de l'océan.

En principe, un zabdamar ne peut pas rester plus d'une heure sous l'eau sans respirer. Chaque heure consécutive passée sous l'eau sans remonter à la surface occasionne 1D6 points de fatigue. Ces derniers ne peuvent être regagnés qu'en respirant à l'air libre. Lorsque ses points de fatigue sont tombés à -100, le zabdamar commence à perdre des points de vie généraux.

Zabdamar mâle

Caractéristiques Valeurs

FOR	3D6	10-11	Mouvement	2
CON	4D6	14	Points de vie	16
TAI	3D6+6	16-17	Points de fatigue	25
INT	3D6	10-11	Points de magie	11
POU	6D6	21	DEX RA	3
DEX	4D6	14		
APP	1D6	3/4		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	3/6 (0,33)
Abdomen	07-10	07-10	3/6 (0,33)
Poitrine	11-12	11-15	3/8 (0,40)
Nageoire droite	13-15	16-17	3/5 (0,25)
Nageoire gauche	16-18	18-19	3/5 (0,25)
Tête	19-20	20	3/6 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Trident	5	30+6	2D3+1D4	30-2	7
Trident	3	25+6	1D8+1D2	-	7
Coup de queue	7	25+6	1D4+1D4	-	-

Magie : de nombreux zabdamar deviennent chamans et se spécialisent dans l'utilisation des ondines, des spectres et des esprits de passion.

Compétences : voir ci-dessous. Les compétences non répertoriées sont identiques à celles des humains, hormis "Nager" qui n'est pas plus une compétence pour les tritons que "Marcher" en est une pour les humains.

Agilité (-2) : Canoter 00, Grimper 00, Esquiver 15, Equitation 00.

Connaissance (+1) : Connaissance des Animaux 15, Connaissance des Tritons 15, Connaissance des Plantes 15, Connaissance du Monde 30.

Manipulation (+6) : Inventer 00, Passe-Passe 00.

Perception (+9) : Pister 00.

Discretion (-14) : Comme pour les humains.

Langue : Triolini 30+8.

Armure : 3 points (écailles).

Zabdamar femelle

Caractéristiques	Valeurs
FOR	2D6+2 9 Mouvement 2
CON	4D6 14 Points de vie 14
TAI	4D6 14 Points de fatigue 23
INT	2D6+6 13 Points de magie 21
POU	4D6 14 DEX RA 3
DEX	4D6 14
APP	3D6+6 16-17

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-06	01-06	1/5 (0,33)
Abdomen	07-10	07-10	0/5 (0,33)
Poitrine	11-12	11-15	0/6 (0,40)
Bras droit	13-15	16-17	0/4 (0,25)
Bras gauche	16-18	18-19	0/4 (0,25)
Tête	19-20	20	0/5 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Trident	6	30+7	2D3	30+0	7
Rapière	7	25+7	1D6+1	25+0	8
Dague	7	25+7	1D3+1	25+0	3
Coup de queue	8	25+7	1D4	-	-

Magie : De nombreux zabdamar femelles deviennent sorcières ou prêtresses. Leur sort de sorcellerie préféré est Dominer les Humains ; les dieux favoris sont Triolina, Iphara, Déesse de la Brume et le Dieu de la Mer des Brumes de Kahar.

Compétences : Voir note sur les mâles.

Agilité (+0) : Comme pour les mâles.

Communication (+9) : Baratin 25, Eloquence 25, Chanter 75.

Connaissance (+3) : Connaissance des Tritons 15.

Manipulation (+7) : Jouer Harpe 40.

Perception (+7) : Pister 00.

Discretion (-4) : Comme pour les humains.

Langues : Triolini 30+9, Humain Local 30+9.

Armure : 1 point sur la queue (écailles).

Trancheleur

Microstygium vorax

Habitat : sur Pamaltela, dans Hornilio, Tarien, le Désert de Nargan, Jolar, Zamokil et Kothar

Description : ces créatures sont uniquement carnivores. Elles possèdent de longues pattes postérieures et un petit torse en forme de balle. Leur gueule remplie de longs crocs acérés leur confère une apparence absolument horrible. Ils vivent dans la savane de Pamaltela. Un trancheleur est doté de mâchoires extraordinairement bien développées. Lorsqu'il est en chasse, il se cache en embuscade jusqu'à ce que sa proie approche. Il bondit alors sur elle et la déchire de ses crocs, en découpant de gros morceaux de chair alors que sa proie est toujours vivante. Les victimes habituelles d'un trancheleur sont les titanothères, les rhinocéros et autres grands mammifères. Les trancheleurs fabriquent leurs propres armes grossièrement taillées dans

la pierre ou le bois. Ils attaquent par bandes de 3D6 individus ou plus.

Caractéristiques		Valeurs	
FOR	3D6	10-11	Mouvement 4
CON	2D6+6	13	Points de Vie 12
TAI	1D6+6	9-10	Points de Fatigue 24
INT	1D6+2	5-6	DEX RA 3
POU	1D6+6	9-10	
DEX	4D6	14	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
jambe droite	01-04	01-03	2/4
Jambe gauche	05-08	04-06	2/4
Abdomen	09-11	07-10	2/4
Poitrine	12	11-15	2/5
Bras droit	13-15	16-17	2/3
Bras gauche	16-18	18-19	2/3
Tête	19-20	20	2/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	9	80+1	3D6
Dague	9	25+1	1D6
Empoignade	9	40+1	Spécial

Note : durant un round, le monstre pourra mordre, empoigner ou attaquer deux fois avec ses dagues en silex (dans le même RA). En général, un ou deux trancheteurs de la bande empoigne une victime pour l'immobiliser tandis que le reste la déchiquette à grands coups de dents.

Esquiver : 30+5.

Compétences : Se Cacher 70+4, Pister 35+2.

Armure : 2 points (peau).

Troll

Grand Troll (Uzdo)

Styganthropus uzko var. uzdo

Habitat : sur Genertela, dans toutes les contrées situées à l'ouest de la Désolation et de Pent et dans le nord de Kralorela

Description : cette espèce fut créée par un magicien troll dans l'espoir de briser la malédiction des Enlos. La mutation obtenue fut très utile et devint vite populaire parmi les dirigeants des trolls sombres. Toutefois, la faible intelligence de cette espèce ne permet aux grands trolls que d'effectuer des travaux manuels ou de combattre. Tous les grands trolls sont des mâles. Ces monstres ne sont élevés que dans Genertela, parmi les civilisations de trolls sombres.

Caractéristiques		Valeurs	
FOR	4D6+12	26	Mouvement 3
CON	2D6+12	19	Points de vie 3
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue 45-37 = 8
INT	2D6+2	9	Points de magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 3
DEX	3D6	10-11	
APP	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	10/8
Jambe gauche	05-08	04-06	10/8
Abdomen	09-11	07-10	10/8
Poitrine	12	11-15	10/10
Bras droit	13-15	16-17	10/6
Bras gauche	16-18	18-19	10/6
Tête	19-20	20	10/8

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Masse lourde					
troll	4	30+8	2D8+2D6	30-7	16
Hallebarde	4	30+8	3D6+2D6	30-7	10
Masse	5	25+8	1D10+2D6	25-7	10

Magie : on leur enseigne au moins un sort de magie de l'esprit, comme Fanatisme, Vivelame ou Protection.

Langue : Langue Sombre 30-1.

Armure : 3 points (peau) ; en outre, le grand troll porte généralement une cotte de maille.

Troll de la Jungle (Muri)

Styganthropus muri

Habitat : sur Pamaltela, dans Onlaks, Elamle et Mirelos

Description : les trolls de la jungle, connus également sous le nom de trolls des chaleurs, vivent dans les forêts tropicales étouffantes de Pamaltela. Ils ne peuvent plus supporter la froidure que les trolls affectionnent habituellement. Les trolls de la jungle sont beaucoup plus décharnés que les trolls sombres. Ils ne possèdent pas de couche de graisse isolante et protectrice et ce gros ventre observé chez les trolls bien nourris. Ils vivent groupés en petites tribus et, pour des trolls, on peut dire qu'ils sont amicaux envers les elfes. Ils forment même des alliances avec eux contre certains ennemis communs, comme par exemple les humains.

Les trolls de la jungle sont immunisés contre la malédiction des Enlos, peut-être parce qu'ils sont des descendants directs de la Maîtresse Race. Ils se servent de lances et de sarbacanes au lieu des armes traditionnelles des trolls, que sont la masse et la fronde. Ils sont aussi féroces, voraces et traîtres que leurs cousins des climats tempérés.

On les trouve dans les jungles situées au Nord-Est de Pamaltela, de Laskal aux frontières de Dinal. Les caractéristiques des trolls de la jungle sont identiques à celles des trolls sombres décrits dans RuneQuest, à la seule différence que les mâles, tout comme les femelles, ne possèdent qu'une TAI de 3D6+6. Ce sont principalement des chasseurs sauvages. Ils parlent une langue appelée Langage des Ombres.

Troll, Maîtresse Race (Uzuz)

Styganthropus vorax

Habitat : sur Genertela, reportez vous aux grands trolls et sur Pamaltela, dans Tarien

Description : ce sont de ces premiers trolls que descendent toutes les autres races. Tous les membres actuels de la Maîtresse Race ont soit survécu depuis l'Epoque des Dieux, soit naquirent lors de circonstances magiques particulières. On en recense que quelques milliers dans tout Glorantha. Toute société troll ayant la chance de compter un membre de la Maîtresse Race dans ses rangs est forcément gouvernée par lui. Les trolls de la Maîtresse Race sont presque aussi imposants que les grands trolls et aussi intelligents que les trolls sombres. On dit qu'ils possèdent des pouvoirs extraordinaires et même l'immortalité. Ces créatures n'ont quasiment jamais été vues par les humains.

Nous n'avons pas fourni les caractéristiques de ces créatures effroyables. Du fait de leur rareté et de leur extrême importance, il est pratiquement impossible d'en rencontrer lors d'une aventure normale. Ils sont toujours accompagnés d'une garde de guerriers trolls expérimentés (y compris des Fils de Kaarg), de prêtresses et de chamans.

Troll des Montagnes (Snang)

Styganthropus snangus

Habitat : sur Pamaltela, dans toutes les chaînes montagneuses à l'exception de Slon

Description : les snangs sont une espèce de trolls gigantesques et solitaires que l'on trouve dans les montagnes de Pamaltela. Ils sont extrêmement féroces et ne se mélangent pas aux autres trolls. Tout comme les trolls des cavernes, ils ont été légèrement corrompus par le Chaos. Contrairement à ceux-ci, le soleil ne les blesse pas, bien qu'ils soient des chasseurs nocturnes.

Les trolls des montagnes vivent dans les montagnes de Tarmo, Mari et Palarkri, et ne descendent pratiquement jamais des hauteurs.

Caractéristiques		Valeurs	
FOR	4D6+18	32	Mouvement 4
CON	3D6+6	16-17	Points de vie 28
TAI	4D6+24	38	Points de fatigue 49
INT	1D6+2	5-6	Points de magie 10
POU	2D6+3	10	DEX RA 4
DEX	2D6+1	8	
APP	2D6	7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	7/10
Jambe gauche	05-08	04-06	7/10
Abdomen	09-11	07-10	7/10
Poitrine	12	11-15	7/12
Bras droit	13-15	16-17	7/8
Bras gauche	16-18	18-19	7/8
Tête	19-20	20	7/10

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Gourdin	5	40	2D8+3D6	25	16
Griffes	8	40	1D6+3D6	-	-

Note : le snang attaque d'abord avec son gourdin, puis avec ses griffes 3 RA plus tard.

Magie : en principe aucune.

Langue : grognements ; très rarement quelques mots.

Armure : 7 points (peau). Le troll des montagnes porte généralement des fourrures ou des peaux non tannées en guise d'armure.

Note : leur sang noir est corrosif. Lorsqu'une arme pénètre dans la peau du monstre, elle perd 1D6 points d'armure du fait de l'acidité du sang. Si le troll a été blessé, il pourra essayer d'éclabousser ses adversaires de son sang. Cette attaque particulière vise tous ceux qui sont engagés en mêlée avec lui. Ses adversaires devront réussir une parade au bouclier ou une esquive, sinon ils se seront aspergés dans une localisation tirée au hasard. Le sang projeté occasionne 1D6 points de dégâts dus à l'acide, qui dissout d'abord l'armure puis brûle la peau de la victime. Une parade réussie au bouclier inflige également à celui-ci 1D6 points de dégâts.

Les trolls des montagnes sont immunisés contre les effets de l'acide et des poisons minéraux.

Monteur de Sangliers (demi-troll)

Homo hybridus

Habitat : sur Genertela, au centre du continent

Description : on ne connaît pas véritablement les origines des monteurs de sangliers. Toutefois, on sait qu'ils sont apparus durant le Second Age. D'après leur physiologie, il est évident que leurs ancêtres étaient humains. Ils ont toutefois été corrompus par la marque du chaos. Leur culte de la Défense Sanglante exige, entre autres abominations, que l'on s'abreuve de sang. Ils montent de gigantesques porcs que l'on appelle des sangliers géants. Les monteurs de sangliers vivent avec leurs montures dans des forêts vallonnées, d'où ils ne sortent que pour piller ou se faire engager comme mercenaires. Les ruines du Socle d'Ivoire, leur vieux temple, se trouve dans la Passe du Dragon.



Caractéristiques		Valeurs	
FOR	2D6+6	13	Mouvement 3
CON	2D6+6	13	Points de vie 13
TAI	2D6+6	13	Points de fatigue 26
INT	2D6+6	13	Points de magie 10-11
POU	3D6	10-11	DEX RA 3
DEX	3D6	10-11	
APP	1D6	3-4	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/5
Jambe gauche	05-08	04-06	4/5
Abdomen	09-11	07-10	4/5
Poitrine	12	11-15	4/6
Bras droit	13-15	16-17	4/4
Bras gauche	16-18	18-19	4/4
Tête	19-20	20	4/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Grande lance	1*	25+6	1D10+1+3D6	-	10
Lance 2M	6	25+6	1D10+1+1D4	25+0	10
Fléau 1M	7	20+6	1D10+1+1D4	20+0	8

* : un rang d'action + mouvement.

Note : la grande lance est identique à la lance à deux mains. Les monteurs de sangliers ont appris à se tenir debout sur leurs étriers et à combattre efficacement avec leur lance à deux mains de leur monture. Ils ont toujours deux lances à deux mains avec eux, au cas où l'une serait perdue durant la première charge.

Magie : les monteurs de sangliers vénèrent trois déités, un héros de l'Age d'Argent, un démon des ténèbres et un gigantesque sanglier sauvage.

Compétences : Dissimuler 40+6, Ecouter 15+6, Equitation 75+0, Scruter 15+6, Chercher 40+6, Pister 40+6.

Langues : Monteur de Sanglier 30+1, Theyalan 15+1.

Armure : aucune armure naturelle. Ils portent généralement une peau de cochon en cuir bouilli et renforcée de fourrure par endroits. Ils possèdent parfois une armure de métal s'ils ont réussi à en voler une.

Troll des Mers

Hydrostyanthropus mutans

Habitat : toutes les côtes sud et est de Genertela, à l'exception de celles bordant le Glacier de Valind ; sur toutes les côtes des Isles d'Orient

Description : les trolls des mers sont une surprenante aberration naturelle. Cette espèce de trolls primitive montre quelques ressemblances avec la Maîtresse Race. Leur sonar (Sens des Ténèbres) est inégalable. Il semblerait que d'autres créatures marines l'aient copié dans une certaine mesure. Les trolls des mers se cachent dans des grottes sous-marines et des forêts d'algues profondes. Ils peuvent survivre très longtemps sur terre. Comme tous les trolls, ils sont omnivores.

Cependant, ce sont également de grands prédateurs qui préfèrent le poisson ou la viande, aux algues marines. Les trolls des mers sont dotés de branchies au niveau du cou, de mains et de pieds palmés. Ils ne savent pas très bien nager et se déplacent à la manière d'une grenouille. Ils rôdent très souvent dans les récifs et les amas d'algues où la compétence Nager prend moins d'importance. Tout comme les trolls des cavernes, les trolls des mers sont corrompus par le Chaos et peuvent régénérer les parties blessées de leur corps.

Les trolls des mers vivent dans les eaux côtières à l'ouest et au centre de Genertela. On les trouve également dans les profondeurs de la Mer des Brumes de Kahar, dans la Mer de Néléomi, dans la mer de Banthe, l'Océan Brun, la Mer du Ver et la Mer Dashomo. Ils sont extrêmement dangereux et actifs dans la Mer des Brumes où la lumière du soleil ne perce que très rarement.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 2D6+12	19	Mouvement	3/5 Nage
CON 2D6+6	13	Points de vie	18
TAI 3D6+12	22-23	Points de fatigue	32
INT 2D4	5	Points de magie	7
POU 2D6	7	DEX RA	3
DEX 3D6	10-11		
APP 2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/6
Jambe gauche	05-08	04-06	4/6
Abdomen	09-11	07-10	4/6
Poitrine	12	11-15	4/8
Bras droit	13-15	16-17	4/5
Bras gauche	16-18	18-19	4/5
Tête	19-20	20	4/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	6	60+1	1D6+2D6
Morsure	9	40+1	1D10+2D6

Note sur le combat : les trolls des mers peuvent soit griffer et mordre, soit griffer deux fois à 3 RA d'intervalle.

Magie : généralement aucune.

Compétences : Sens des Ténèbres/Scruter 65-4, Sens des Ténèbres/Chercher 65-4, Se Cacher 45-14, Nager 90-8.

Langues : Troll des Mers 30-7, Langue Sombre 10-7.

Armure : 4 points (peau).

Note : Les trolls des mers peuvent régénérer leurs blessures à raison d'1 point par round de mêlée comme les trolls des cavernes. Leurs blessures ne se régèrent pas à la lumière du jour.

Troll des Neiges (Uzhim)

Styganthropus uzhim

Habitat : sur Genertela, dans le Glacier de Valind, la Mer Blanche et le nord de Pent

Description : les trolls des neiges se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire de la toundra de Glorantha. Ils ont de grands pieds tournés vers l'extérieur, adaptés à la marche sur la glace et sur la neige. Ils sont plus gras et de peau plus claire que les trolls sombres habituels.

Leur arme de prédilection est le harpon, dont ils se servent aussi bien pour la chasse que pour le combat. Les trolls des neiges préfèrent vivre, manger et dormir dans des cavernes ou sur un versant de montagne protégé du vent. Ils ne construisent jamais d'habitation d'aucune sorte, pas même des pare-vents de neige. Les humains prétendent que les trolls des neiges n'ont pas été touchés par la malédiction des Enlos, mais il est également possible qu'ils dévorent les nouveaux-nés trop faibles ou trop chétifs pour survivre dans le froid et dans la neige.

On les trouve autour des côtes au nord de Genertela, tout au nord de Pent et même dans le Glacier de Valind, où ils se nourrissent de démons des glaces. Les caractéristiques des trolls des neiges sont identiques à celles des trolls sombres décrites dans Rune-Quest. Ils ne peuvent être que pêcheurs sauvages ou chasseurs sauvages. Ils parlent la Langue Sombre.

Trollinet (Enlos)

Styganthropus uzko var. Enlos

Habitat : partout où l'on trouve des trolls sombres

Description : les trollinets sont non seulement la race la plus petite des trolls, mais également du fait de la Grande Malédiction, la branche la plus répandue parmi les espèces de trolls sombres. Ils naissent en grand nombre, aussi bien dans leur propre espèce que dans celles d'autres trolls. Les trollinets donnent eux-mêmes naissance à des trollinets, mais les morts-nés sont nombreux.

On les trouve partout où vivent des trolls sombres. La lumière du soleil a pour eux le même effet que le sort Démoralisation.

Les trolls sombres s'en servent comme larbins, nourriture et piètaille. Les autres trolls ne les considèrent pas comme faisant partie de la véritable race des trolls.

Environ un trollinet sur vingt est supérieur aux autres, avec une INT de 3D6. Le POU, la FOR, la CON, la TAI, la DEX et l'APP restent inchangés.

Caractéristiques	Valeurs		
FOR 2D6+3	10	Mouvement	2
CON 3D6	10-11	Points de vie	10
TAI 1D6+6	9-10	Points de fatigue	21-13=8
INT 2D6+3	10	Points de magie	7
POU 2D6	7	DEX RA	3
DEX 3D6+3	13-14		
APP 2D6	7		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/4
Jambe gauche	05-08	04-06	3/4
Abdomen	09-11	07-10	3/4
Poitrine	12	11-15	3/5
Bras droit	13-15	16-17	3/3
Bras gauche	16-18	18-19	3/3
Tête	19-20	20	3/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	PA
Lance 1M	7	20+4	1D8+1	20+4	10
Gourdin léger	7	25+4	1D8	20+4	6
Fronde	3	25+4	1D8	-	-
Targe	-	-	-	20+4	12

Esquiver : 20+4

Magie : ils peuvent connaître un ou deux points en magie de l'esprit choisis par le maître des trollinets. Soins, Disruption et Daredard sont les sorts les plus répandus.

Compétences : comme pour les trolls sombres, hormis : Sens des Ténèbres/Scruter 20+0, Scruter (Visuel) 15+0, Chercher (Visuel) 25+0.

Langue : Langue Sombre 30-2.

Armure : 1 point (peau), plus en général 2 points (cuir).

Waertagi

Homo manthie

Habitat : sur Pamaltela, dans les îles de la Mer de Marintho et de l'Océan de Togaro ; sur Genertela dans les îles nord de la Mer du

Néléomi

Description : durant l'Aube des Temps, les Waertagi furent la nation de marins la plus crainte de tout Glorantha. Ils dominaient les mers et aucun navire ne pouvait quitter un port sans leur autorisation. Toutefois, au commencement du Second Age, les Erudits de l'Ambigu incendièrent la flotte waertagi et les renvoyèrent dans les Ténèbres. A la fin du Second Age, les Waertagi revinrent en force et détruisirent l'île de Justela, royaume des Erudits de l'Ambigu. Ils furent à leur tour décimés par la Closure des Mers. Néanmoins, quelques Waertagi survécurent à la Closure, notamment sur l'archipel Edrenlin, au large des côtes d'Elamle.

Les Waertagi sont une race hybride issue d'un croisement entre humains et tritons. Ils ressemblent à des humains normaux, mais leur peau est souvent nuancée de bleu ou de vert. Beaucoup de waertagi naissent avec des mains et des pieds palmés. Leurs caractéristiques sont identiques à celles des humains, mais ils ont une chance de base de 70% en Nager et Canoter. S'il passe trop de temps à terre, un Waertagi peut tomber malade et mourir. Un Waertagi a une chance cumulative de 1% de contracter une maladie quelconque par journée entière passée sur terre. Selon l'envie du maître de jeu, cette maladie peut prendre la forme d'un trouble mental, d'une profonde dépression ou d'une maladie physique comme la Grelotte.



RuneQuest

LES MONTS ARC EN CIEL

Sentier de la Pomme, Sartar : la région est en effervescence, plusieurs fermes ont été ravagées par le célèbre bandit Œil Blanc et sa bande de trollinets lors d'attaques particulièrement vicieuses.

Ce gredin a toujours été une nuisance pour les marchands, fermiers et voyageurs de cette contrée. En dépit de nombreuses tentatives, le bandit a toujours réussi à échapper aux hommes du shérif Dronlan. Aujourd'hui, il se réfugie dans les mystérieux Monts Arc en Ciel. La mesure est comble ! Le shérif jurant que « ce maudit troll a été trop loin », offre une récompense substantielle à qui ramènera Œil Blanc, mort ou vif.

Jrsutela : Ocron Everseer, le zoologiste explorateur bien connu, vient de rentrer de son légendaire périple de 12 ans à travers le monde. Chacun se précipite afin de lui arracher quelques notes et illustrations concernant les milliers de créatures gloranthiennes qu'il a répertoriées parfois au péril de sa vie. « La variété immense et la diversité des êtres qui peuplent ce monde est proprement fantastique » s'est-il exclamé dès la descente de son navire. « Tout ce que je désire à présent est d'achever mon œuvre. Je vais me retirer afin de compiler mes notes et terminer ainsi le travail de ma vie : le Compendium des Espèces d'Everseer. »

« Les Monts Arc en Ciel » est un supplément pour RuneQuest contenant deux aventures, la Boutique de Gringle et les Monts Arc en Ciel. Toutes deux sont spécialement étudiées afin de servir d'amorces à de vastes campagnes sur le monde de Glorantha. De plus, une partie de ce livre détaille plus de soixante créatures extraites de l'ancien Compendium des Espèces d'Everseer. Pour chacune d'entre elles, l'habitat, les caractéristiques de jeu et une description complète sont présentés afin de pimenter vos aventures de façon originale.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *RuneQuest* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-11-6

Prix : 118 F