

# Un scénario pour RuneQuest

## Synopsis

Les PJ sont des habitants du Sanctuaire de Dorasta, petit village mystérieusement préservé au coeur de l'effroyable royaume chaotique de Dorastor. Lors d'une cérémonie religieuse en l'honneur de leur déesse, les villageois sont agressés par des Araignées géantes du Bois de l'Araignée, qui évitent généralement tout contact avec les humains. Résister à cet assaut, puis tenter d'en comprendre les raisons, c'est ce qui conduira les PJ à découvrir qu'une « sorcière » (en fait une dryade déchue), vouant une haine ancestrale aux Araignées, a décidé d'instrumentaliser les habitants du Sanctuaire dans sa lutte contre le peuple arachnide. Les PJ sauront-ils la démasquer ? Il leur faudra jouer serré car l'arrivée inopinée, au beau milieu de cette situation tendue, de deux prêtresses guérisseuses et réclamant l'hospitalité du Sanctuaire détournera peut-être leurs soupçons de la véritable coupable...

## Générique

- La jeune Keirna et l'Ancien, les deux leaders de la petite communauté villageoise du Sanctuaire de Dorasta.
- Kanthom Skersh (dit « On m'trouve ! »). C'est l'un des PJ, initié du Taureau Tempête, le dieu berserk pourfendeur du Chaos. Il joue un rôle particulier en raison d'une romance avec Keirna.
- F'ghel, dryade déchue, sous l'emprise du Chaos, animée par une haine profonde du peuple Araignée. Elle est à l'origine des incidents opposant les PJ et les Araignées.
- Le Peuple Araignée (une civilisation très ancienne et mystérieuse de Dorastor).
- La famille de Soren l'Impétueux (Soren, Halbeeri, Bran, Karla et Brunhild). Bannis du Sanctuaire suite à un coup de folie de Soren. F'ghel a exploité leur désir de vengeance et les a corrompus.
- Galadys et Hiérophane, deux prêtresses d'un sous-culte de Chalanna Arroy, la déesse guérisseuse. En quête d'hospitalité, elles sont totalement innocentes dans cette histoire (si ce n'est qu'elles attirent l'attention de Ralzakark sur le Sanctuaire).

## Documentation

- **Dorastor** (Avalon Hill / Oriflam) pour le Peuple Araignée (VF pp. 20-22, 62-64), pour le Sanctuaire de Dorasta (VF pp. 30-31, p. 78), pour Ralzakark (pp. 82-84), pour les « Devinettes de Nysalor » (p. 121).
- **The Book of Drastic Resolutions Volume chaos**, pour le personnage de F'ghel pp. 32-33.

# cherchez LA FEMME

## Copyrights

RuneQuest et Glorantha sont des  
marques déposées,  
© Issaries Inc.

The Book of Drastic Resolutions est un  
fanzine de Stephen Martin. F'ghel est  
un personnage créé par Michael Derry.

Un scénario  
de Grégory Molle

Décembre 2008

## L'intrigue

Quelques mois avant le début de cette aventure, les PJ, accusés de participer à la rébellion héortienne contre l'Empire lunaire, ont eu le choix entre la mort et l'exil au coeur du cauchemar chaotique de Dorastor, dans la petite enclave connue sous le nom de Sanctuaire de Dorasta, miraculeusement préservée jusqu'ici. Ils ont choisi l'exil...

Certains habitants du Sanctuaire espèrent depuis longtemps que la jeune Keirna, acolyte de Dorasta et future chef de la communauté, épousera bientôt Rénékot, chef d'un clan héortien établi en Terre du Péril avec l'accord de l'Empereur Rouge, afin de bénéficier de sa protection (au prix de leur indépendance). Mais l'arrivée des PJ au sein du clan a créé des tensions : Keirna éprouve une attirance (partagée) pour l'un d'entre eux, Kanthom Skersh. Un mariage paraît désormais probable dans les mois qui viennent... La tension est parvenue à son comble, lorsque récemment Soren l'Impétueux, initié d'Orlanth, s'en est pris à Skersh, après une altercation publique, le blessant d'un coup de couteau. Il a rapidement été maîtrisé puis l'Ancien l'a banni avec toute sa famille. On suppose qu'ils ont depuis cherché à rejoindre Fort Hasard.

En réalité, ils ont peu après leur départ croisé la route d'un groupe de chasseurs Araignées patrouillant exceptionnellement au-delà de leurs Bois tout proches. Soren et Bran, son plus vieux fils, sont parvenus *in extremis* à repousser l'assaut des deux chasseurs mais Bran y a laissé la vie et Soren a été grièvement blessé. F'ghel, une dryade devenue l'ennemie jurée du peuple arachnide, s'est alors manifestée, soignant Soren tout en persuadant, sans peine, sa femme éplorée, Halbeeri, de se venger du Sanctuaire, et ceci en provoquant l'ire des Araignées sur leurs terres (en réalité, c'est F'ghel qui, à l'aide d'esprits de passion, a rendu les Araignées agressives à l'égard de Soren, pour faire de lui et de sa famille des alliés dans son plan machiavélique). F'ghel a conduit Halbeeri auprès de nids d'Araignées et, la protégeant de sa magie, l'a aidée à fracasser quelques oeufs, à en voler d'autres, qu'elles ont ensuite répartis régulièrement entre les nids et le Sanctuaire. C'est à la Faille de Dorasta que la rencontre entre un groupe de chasseurs Araignées et les gens du Sanctuaire va se dérouler, au tout début de cette aventure. Détail

important : le poignard avec lequel Soren a frappé Skersh avait été récupéré par son fils Bran. Halbeeri, sur les conseils de F'ghel, l'a laissé dans l'un des nids qu'elles ont vandalisés. Le poignard porte l'empreinte olfactive de Skersh : pour cette raison les Araignées seront, dans le scénario, particulièrement virulentes à son égard...

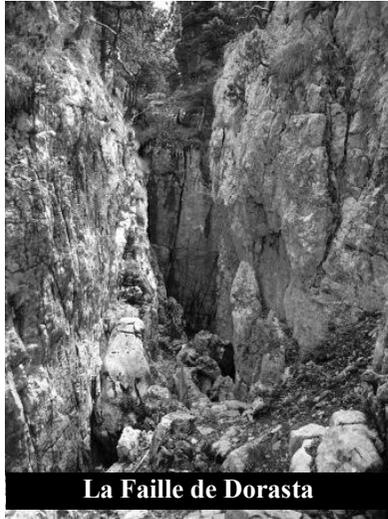
Les PJ vont donc devoir tenter de comprendre pourquoi, soudainement, le peuple arachnide s'en prend à eux. Mais il y a plus : un groupe de cinq Prêtresses de Nastyra, sous-culte anti-chaotique de Chalanna Arroy, a entamé deux jours avant le début de l'aventure une Quête Héroïque en un lieu secret du Val Putride, à quelques heures de marche du Sanctuaire. La Quête s'est mal passée. Expulsées du Plan des Héros sans ménagement, les Prêtresses sont tombées sur une bande de Broos au service de Ralzakark. Trois d'entre elles y ont laissé la vie, deux autres davantage que des plumes mais, aidées de leur magie, elles ont tout de même atteint le Sanctuaire, en quête d'hospitalité. Les PJ les découvrent peu après le début de l'aventure, alors même qu'une prophétie les a avertis que deux « étrangères » (en réalité Halbeeri, bannie donc « étrangère », et F'ghel) menaçaient la communauté. Réussiront-ils à démêler le vrai du faux ? La communauté du Sanctuaire aura en effet très envie de se débarrasser des deux prêtresses, dont la magie de soins sera pourtant un atout précieux dans le cours de l'aventure...

## La cérémonie de la faille

Jour saint de Dorasta (jour de l'Argile, semaine de la Fertilité, saison à déterminer) : à l'exception de quelques hommes gardant le Sanctuaire, les habitants se rendent à la Faille dès le milieu de la matinée, précédés la veille par Vyrope la prêtresse, Keirna, l'Ancien (le chef actuel du village) et deux autres initiés, qui ont consacré la nuit aux préparatifs de la cérémonie. La Faille se présente comme une crevasse béante, au pied d'une falaise située en plein milieu de la forêt à une demi-heure de marche du village. La cérémonie débute par des prières collectives. Au bout d'une heure, le paysage devient flou, une lumière monte depuis la crevasse, puis des vapeurs émergent de la Faille. Keirna, en transe, s'apprête à parler tandis que l'air environnant s'agite et semble porter aux oreilles de l'assistance des murmures bienveillants. Ceux des PJ qui sont

prêts à sacrifier 1 point de POU peuvent lancer 1D100 et bénéficier le cas échéant des effets suivants :

- Jet < POU × 5 : *protection de Dorasta*, +1 PA magique pendant une semaine.
- Jet < POU × 3 : idem + *aura de vie de Dorasta*, +5 au max. de PV pendant toute la semaine.
- Jet < POU × 1 : idem + *inspiration de Dorasta*, +20% à tous les jets pour la semaine.



La Faille de Dorasta

vigilant malgré la solennité du moment, ce qui va bientôt lui être utile...

Vient ensuite le tour d'Ashalla, fille de Randall et d'Elanore : l'Oracle semble hésiter, l'assistance retient son souffle puis Keirna relève la tête, avec une expression déterminée : « *Par cet enfant, une injustice pourrait être réparée, et la sécurité du Sanctuaire maintenue, mais elle devrait pour cela quitter les siens à tout jamais* ». Cris de sa mère, murmures désemparés des autres participants. Randall tente de consoler Elanore, chacun réclame ensuite le silence...

La lumière décline : la cérémonie touche à sa fin. Tout le monde a les yeux braqués sur Keirna. Il arrive parfois que l'Oracle annonce une autre prophétie, et cela semble être le cas aujourd'hui. La jeune Acolyte se détourne des enfants, s'éloigne de la Faille en direction de la forêt, traversant la foule... « *Deux femmes... Deux étrangères... Elles foulent notre sol... Elles attirent sur nous le malheur...* » (cf. *L'intrigue*).

Lorsque le jet en *Ecouter* a été précédemment réussi, il offre à cet instant un bonus de 30% à un jet en *Scruter* : en cas de succès, le personnage aperçoit deux ombres furtives se déplacer très vite à la limite du champ de vision, dans les bois. Une réussite *spéciale* indique qu'il ne s'agit pas de silhouettes humanoïdes, *critique* qu'il s'agit de formes arachnéennes géantes.

Keirna s'écrie alors : « *Nous sommes en danger!* ». La cérémonie s'interrompt brutalement, l'assistance quitte le Plan des Héros. C'est le

crépuscule (le temps s'est écoulé plus vite dans le Monde médian que dans l'Autre Monde). Cinq silhouettes d'Araignées géantes émergent des bois, encerclant l'assistance. Crachant leur toile, fondant sur leur proie bardées de leur magie, elles sont une vision de mort fonçant sur les villageois terrorisés qui tentent de prendre la fuite. Détail important : elles s'acharnent en particulier sur Skersh. Les PJ qui ont réussi leur jet en *Scruter* ont l'initiative au cours du premier round.

Au cours de l'affrontement, jusqu'à trois Araignées supplémentaires peuvent se joindre aux festivités. L'enjeu pour les PJ consiste à éviter autant que possible la dispersion et l'isolement des villageois dans la forêt, qui deviennent alors des cibles idéales pour les Araignées. En jouant de la voix pour conserver des groupes cohérents et nombreux, en utilisant les torches de cérémonies pour allumer des feux dans les broussailles, ils peuvent contribuer à éviter des blessés voire des morts et prendre le dessus sur les assaillantes (si vraiment ça tourne mal, il est possible de faire intervenir l'un des protecteurs du village, Lyo le Dingue, cf. *Annexes*). Dès que la chance abandonne les Araignées, l'une d'entre elles au moins prend la fuite, les autres se battant jusqu'à la mort.

Une fois le danger écarté, parcourir les bois alentours permet de tomber sur un oeuf d'Araignée géante. Il fait partie des oeufs dérobés par F'ghel et dispersés dans la région – mais celui-là les chasseurs Araignées n'ont pas eu le temps de le récupérer. Il va de soi pour tout le monde (Vyrope et l'Ancien ne manqueront pas de le faire remarquer) que sa présence en cet endroit, si loin des nids du Bois de l'Araignée, est parfaitement anormale...



Une découverte inquiétante...

## Les prêtresses de nastyra

À l'issue de la cérémonie, de retour au village, les participants sont accueillis par le jeune Brastalos, qui était de garde : « *Nous avons des hôtes ! Des femmes, des Prêtresses de... euh... une déesse guérisseuse ! Elles sont blessées, elles attendent dans le grand hall, elles vous raconteront ce qui leur est arrivé...* ». Voilà qui plonge tout le monde dans un certain désarroi (regards inquiets, chacun pense à la prophétie des « deux étrangères »).

Keirna et l'Ancien comptent maintenant sur les PJ pour les aider à venir à bout de tous ces mystères (que ce soit à cause du lien Keirna – Skersh ou de leur comportement naturellement héroïque contre les Araignées). Comment vont-ils gérer la situation ? Les habitants sont partagés : ces prêtresses pourraient soigner les blessés (voire ramener un mort à la vie ?), mais leur présence semble également constituer un danger. Quelle que soit l'option suivie par les PJ (chasser immédiatement les prêtresses

ou bien les héberger), il y aura des mécontents, donc des tensions à gérer, des mouvements d'humeur, des remontrances, de la désobéissance, etc.

Dans le grand hall, l'une des femmes blessées se présente comme étant Galadys, originaire de Jonville. Elle mentionne une Quête qu'elle et ses consoeurs devaient accomplir, sur les traces d'une héroïne des temps jadis, à partir d'un lieu nommé le Boyau de l'Enfer, en plein coeur du Val Putride, et qui devait apporter une grande magie au culte. Mais la Quête s'est soldée par une rencontre avec un démon dans l'Autre Monde qui a mis un terme au Voyage. Dans le Val, les prêtresses ont alors été attaquées par une bande de Broos très bien organisés : Galadys a retenu le nom de leur « lieutenant », Sshkri'zzar – nom qui n'évoque rien à personne au Sanctuaire, mais l'Ancien (ou un PJ sur un jet de *Connaissance du monde* réussi) sait que lorsqu'il est question de Broos « organisés » dans Dorastor, Ralzakark n'est pas loin. Andromediane, Calliste et Merovia ne sont pas revenues, seules Galadys et Hiérophane ont réussi à leur échapper grâce à leur magie anti-chaotique. Hiérophane paraît muette et semble ne pas comprendre ce qu'on lui dit. Elle est en état de choc, blessée à la tête et amnésique pour ce scénario. Les deux femmes ont des tuniques en lambeaux. Elles souffrent de multiples blessures que Galadys guérit au fur et à mesure qu'elle retrouve des forces.

## Ralzakark

En réalité, l'expédition de Galadys et ses consoeurs a été contrée par Ralzakark, très hostile à leur Quête Héroïque. Craignant que leur aventure dans l'Autre Monde ne leur ait appris des secrets qu'il entend garder, il veut tout faire pour ramener les deux survivantes jusqu'à lui. Il demande à ses Broos de se répandre dans la région pour les trouver. Un groupe s'introduira ainsi de nuit au Sanctuaire, pour les repérer – incident à mettre en scène au moment où le meneur de jeu le jugera opportun : ils ne feront que se défendre, prenant rapidement la fuite une fois les prêtresses aperçues. Ralzakark, averti, se rendra alors en personne au Sanctuaire (cf. *La venue de Ralzakark*).

Galadys souhaite simplement se remettre sur pied et retourner à Jonville, avec si possible une protection, ce qui passe par Fort Hasard. Si jamais les PJ ne partent pas spontanément sur les traces de Soren (cf. *F'ghel et Halbeeri*), accompagner (ou même *faire accompagner*) les deux prêtresses remplira le même office pour le bon déroulement du scénario. Si les soupçons à propos des Araignées se portent sur les prêtresses, l'Ancien fera cependant remarquer que ces femmes, compte tenu de leur récit, ont certes pu attirer dans la région des créatures chaotiques mais les Araignées *ne sont pas* des créatures du Chaos.

## f'ghel et halbeeri

Il existe de multiples raisons qui peuvent conduire les PJ en direction de Fort Hasard : accompagner les deux prêtresses, faire un tour d'inspection de la région (par sécurité, après l'incident de la Faille) ou soupçonner que la famille de Soren, bannie (donc « étrangère »), a quelque chose à voir avec l'attaque des Araignées.

Le « campement » sinistré de Halbeeri et F'ghel se situe à une dizaine de kilomètres du village, en lisière d'un bois (en approchant, les PJ aperçoivent une silhouette féminine cueillant des racines, ils reconnaissent rapidement Halbeeri). Bran a été inhumé, Soren délire, un bras à moitié arraché. Un jet réussi en *Scruter* ou sous POU × 3 (prendre le score le plus élevé) permet de constater qu'il lui manque son poignard – mais cette information ne trouvera toute sa pertinence que si le poignard est retrouvé (cf. *A la rencontre des Araignées*).

Halbeeri, qui s'occupe de ses deux filles de trois et cinq ans (Karla et Brunhild), alterne des phases d'apathie et de délire mais en présence des PJ, elle laissera F'ghel raconter son histoire et en confirmera la véracité. F'ghel se présentera comme une sorcière qui a aidé la famille de Soren à repousser une attaque d'Araignées. Elle tentera de monter les PJ contre ces dernières : « *Je connais bien ce peuple, les Araignées ont changé, elles sont devenus mauvaises, conquérantes... Prenez garde... D'autres vont sans doute venir...* ».

F'ghel pourra conduire les PJ auprès d'un clan Araignée qu'elle présentera comme étant responsable de l'agression. Son but est de multiplier les risques d'incidents diplomatiques entre les Araignées et les habitants du Sanctuaire, afin de provoquer à moyen terme une expédition punitive des humains de la Terre du Péril contre ses ennemies intimes (à court terme, c'est impossible : si les PJ demandent l'aide de Fort Hasard, ils essuieront un refus au motif que tous les hommes sont mobilisés pour une expédition dans les collines de Skals).

F'ghel et Halbeeri accepteront toute proposition de retourner au village. La perspective d'être accompagnées à Fort Hasard sera mal accueillie (Halbeeri, plus ou moins sous l'influence de F'ghel : « *Qui voudra de parias comme nous là-bas ? N'avez-vous pas fait assez de mal à ma famille ?* »).

Quoi qu'il en soit, dès que les PJ mettent à jour les ruses de F'ghel, elle s'en prendra à eux (et au village) de toute la force de sa magie, qui est considérable (cf. *La venue de Ralzakark*).



Halbeeri

## Comment découvrir la vérité ?

- Soren entre deux délires, s'il est soigné et écouté, racontera la vérité sur F'ghel et les Araignées, dans un élan de compassion et de désir plus ou moins conscient de se racheter.
- Les Araignées peuvent remettre aux humains le poignard de Soren, immédiatement reconnu par tout PJ qui a réussi préalablement le jet en *Scruter* (sinon, il faut attendre qu'un joueur fasse le lien, voire compter sur un PNJ en dernier recours). Une telle rencontre est décrite ci-dessous dans *A la rencontre des Araignées*. Dès lors, une discussion avec elles (l'Ancien possède un sort de *Parler aux animaux*), permettra de connaître l'existence de nids saccagés et du poignard (de Soren) retrouvé dans l'un d'eux.



## à la rencontre des araignées

Plusieurs motifs peuvent conduire les PJ à la rencontre des Araignées :

- Sous l'influence de F'ghel, une expédition punitive est décidée contre le « clan » qui serait à l'origine de l'attaque de la Faille.
- Les PJ cherchent à les rencontrer pour comprendre les raisons de leur colère.
- Suite aux aveux de Soren, les PJ entendent leur dénoncer la vraie coupable (F'ghel).
- Des chasseurs Araignées peuvent revenir aux portes du village pour tenter un coup de force / récupérer l'oeuf manquant (ou un autre dérobé depuis par F'ghel) / se venger d'une attaque des PJ (cf. première option ci-dessus) / etc.

Voici le schéma de base de la rencontre PJ-Araignées, à faire varier selon le lieu (Bois, village...) : une dizaine de chasseurs Araignées mâles s'approchent des PJ en les entourant ; on sent tout autour (dans l'herbe, dans les arbres, aux pieds des PJ, puis dans leurs sacs...) la présence grouillante d'innombrables essaims d'araignées plus petites (de trois à dix centimètres) ; on devine éventuellement la présence menaçante d'une Reproductrice de la taille d'un cheval, dans l'ombre, en arrière-plan... Si les PJ sont venus en découdre, il reste à espérer pour eux qu'ils ont préalablement établi un plan solide, du genre « qui se déroule sans accroc ». Sinon, un mâle s'approche des PJ et dépose à quelques mètres d'eux le poignard de Soren, avant de se retirer. Il faut alors comprendre

(cf. encadré « Comment découvrir la vérité ? ») que les Araignées attendent réparation pour la destruction des oeufs. Le don d'un enfant leur paraît idéal. Cela éclaire du coup le sens de la prophétie concernant Ashalla (cf. *La cérémonie de la Faille*). C'est une solution terrible (surtout si l'on songe au destin mystérieux mais probablement sinistre qui attend l'enfant...), néanmoins elle est susceptible de calmer la tension entre les deux communautés, surtout si par ailleurs les PJ parviennent à convaincre que le Sanctuaire n'est pas directement responsable de la destruction et/ou du vol des oeufs (cela n'empêchera pas toutefois les Araignées de réclamer *quand même* une compensation).

## La venue de Ralzakark

La conclusion de cette aventure approche et elle a toutes les chances de comporter son lot d'action : soit en effet les PJ ne comprennent pas les motivations des Araignées et un nouvel assaut se produira tôt ou tard, soit ils comprennent le rôle de Soren et surtout de F'ghel, et celle-ci, dès qu'elle se rend compte qu'elle est découverte, plonge dans une rage destructrice contre les habitants du Sanctuaire. A elle seule, exploitant à fond toutes ses ressources magiques, elle donnera du fil à retordre aux villageois en général et aux PJ en particulier. Elle pourra même utiliser Soren, Halbeeri, Karla et/ou Brunhild comme otages (ce fut le cas dans une partie test – n'hésitez pas à sacrifier des innocents, on n'est pas dans *Chapi Chapi RPG*).

Une fois ce moment de violence passé, les PJ auront cependant droit à une ultime surprise, qui constitue aussi une ouverture vers d'autres scénarios, tout en permettant aux joueurs d'effleurer certains « secrets » qui leur permettront de spéculer sur l'origine du Sanctuaire de Dorasta et de son étonnante préservation en cette région du monde particulièrement dévastée.

A partir du moment, en effet, où Galadys et Hiérophane sont hébergées par le Sanctuaire, l'arrivée d'un détachement de Broos conduit par Sshkri'zzar, un lieutenant de Ralzakark, devient inéluctable. Quelques rounds d'attaque désordonnée avec des Broos excités utilisant leur magie spirituelle pour bondir par-dessus les palissades peuvent laisser craindre aux PJ qu'il s'agit d'un assaut destiné à raser le village, mais ils se calment assez vite pour laisser place à... Ralzakark *himself* ! Une aura crépusculaire recouvre toute la zone du Sanctuaire, le silence se fait puis une lumière intense apparaît, de laquelle émerge le Roi de Dorastor (pensez aux apparitions du Dieu Cerf dans *Princesse Mononoke*, par exemple). Il a choisi l'apparence du « Visage de Ralzakark » et sera annoncé par Sshkri'zzar (« *Mon Seigneur, le Grand Ralzakark, le Maître de cette Terre, exige que vous Le reviez afin de Lui rendre ce qui Lui revient de droit* », etc.). Il est à peine exagéré de dire qu'il pourrait d'un claquement de doigts rayer le Sanctuaire de la carte, mais il n'en fera rien car d'anciennes promesses l'empêchent de s'en prendre au Sanctuaire (cf. l'encadré « Le Père des Feldichi »). D'ailleurs, une fois aux portes du village, il grille sur place les quelques Broos turbulents et impulsifs ayant désobéi à ses ordres (ne pas agresser les villageois) et n'usera ensuite de la force que s'il est attaqué. Il tient à peu près le discours suivant : « *Mes enfants (sic) j'ai juré il y a longtemps à votre mère, la gamine de la*

*grotte, cette belle blonde aux seins généreux, de ne pas vous importuner et je ne viens pas aujourd'hui me faire parjure. (Silence terrifié des villageois.) Par contre, les deux garces venues trouver refuge chez vous ne méritent aucune pitié : elles sont venues souiller ma Terre et pratiquer leurs rites insultants en toute connaissance de cause. Elles m'ont agressé dans l'Autre Monde, ont tenté de me voler mes Secrets. Donnez-les moi ! ».*

Si les PJ refusent de les lui céder, il entrera dans le village de son plein gré, insensible à toute forme d'attaque, fera saisir les deux femmes par deux Broos puis repartira comme il est venu, non sans proférer quelque menace à l'encontre des habitants : « *Votre servilité laisse à désirer. Vous n'êtes en cette terre que des hôtes tolérés au nom d'anciennes promesses. L'année qui vient sera difficile, mes Broos auront faim et pilleront souvent vos champs. Vos troupeaux s'empoisonneront en buvant des eaux infestées. Vos enfants seront malades et vos vieux mourront en masse. Lors de notre prochaine rencontre, vous serez plus raisonnables* ».

L'Ancien est plongé dans un mutisme interloqué. Keirna, déstabilisée, jette des regards paniqués aux PJ. Il n'y a en vérité pas grand chose à faire, mais sans doute les joueurs ne résisteront-ils pas à l'envie de tenter une action d'éclat, ne serait-ce que la manifestation orale d'une indignation outrée... A ceux-là, Ralzakark prêtera alors sept secondes d'attention, le temps de leur poser une de ses célèbres Devinettes de Nysalor. En voici quelques-unes, adaptées à différents cultes héortiens – libre à vous d'en inventer d'autres :

- Taureau-Tempête : « *Pourquoi tant de haine ? Connais-tu la parabole du Faux Penseur Aigri ?* », devinette de Sentir le Chaos.
- Vinga : « *Pourquoi tant de méfiance ? Connais-tu l'allégorie du Dresseur de Chevaux ?* », devinette de Connaissance des Animaux.
- Orlanth : « *Ne sois pas si sûr de toi... N'as-tu jamais entendu parler de l'histoire de la Mule Saisie par le Doute ?* », devinette de Chercher.
- Humakt : « *Pourquoi tant de froideur ? Connais-tu le sens de la métaphore du Tranchant de l'Épée ?* », devinette de Attaque à l'épée large.
- Issaries : « *Voyager, ce n'est pas Rencontrer. Le plus grand voyage n'est-il pas intérieur ? C'est en tout cas le sens de l'histoire du Baladin Errant...* ». Devinette de Connaissance des Humains.

Si les PJ acceptent de donner Hiérophane à Ralzakark, ils s'attirent sa sympathie (provisoire ?) ainsi que l'antipathie du culte de Nastyra. Et inversement. Dans tous les cas, cela aura des conséquences dans l'année qui suivra, à développer dans des aventures ultérieures.



## annexes

### Calendrier

(« J » = Jour de la Cérémonie de la Faille ; Argile / Fertilité / ?)

- J-67 : Naissance de Berra.
- J-38 : Naissance de Ashalla.
- J-7 : Soren agresse Skersh, Bran récupère son poignard.
- J-6 : Soren et sa famille sont bannis.
- J-5 : Soren et sa famille agressés par les Araignées. F'ghel entre en action.
- J-4 : F'ghel conduit Halbeeri au nid d'Araignées.
- J-3 : Halbeeri disperse les oeufs entre le nid et la périphérie du Sanctuaire. Les Araignées se lancent sur la piste des oeufs.
- J-2 : Début de la Quête Héroïque des Prêtresses de Nastyra.
- J-1 : Fin de la Quête Héroïque et poursuite par les Broos.
- J : Cérémonie de l'Oracle à la Faille de Dorasta, prophéties ; attaque des Araignées ; arrivée des Prêtresses de Nastyra réclamant l'hospitalité.

### Connaissances communes

(Il s'agit des éléments de background et des événements qui sont « dans toutes les têtes » – donc dans celles des PJ aussi – au début du scénario, à glisser « l'air de rien » dans une présentation plus globale du contexte)

- Les naissances récentes (Berra, Ashalla...)
- Le bannissement de Soren et de sa famille
- La relation entre Keirna et Skersh (un des PJ), les débats que cela suscite

### Caractéristiques

**Keirna** (*Dorastor* VF p. 30, VO p. 34). Notamment :

Acolyte de Dorasta, POU 19, Points de Vie 14, Points de Magie 19, magie spirituelle à 110% (dont : Soins 6), magie divine à 100% (dont : Sanctification × 3, Invoquer un Gnome × 2, Commander Gnome, Régénérer un Membre × 2, Entraver le Chaos) ; esprit allié (serpent) : INT 12, POU 15

**N.B.** Le meneur de jeu devra superviser la création de l'un des PJ, Kanthom Skersh, guerrier héortien initié du Taureau Tempête, en expliquant au joueur que son personnage est impliqué dans une relation amoureuse avec Keirna.

**L'Ancien** (*Dorastor* VF p. 30, VO p. 34). Notamment :

Points de Vie 8, Points de Magie 21, magie divine à 121% (dont : Parler aux animaux × 2) ; esprit allié (wyter du village) : INT 4, Points de Magie 52

**Lyo le dingue** (*Dorastor* VF p. 78, VO p. 77). Notamment :

Créature surhumaine protégeant le Sanctuaire de Dorasta. Points de Vie 29, Points d'Armure 14, Déchirer RA1, réussite auto., 5D6

**Araignées** (*Dorastor* VF pp. 62-64, VO pp. 63-65). Notamment :

Points de Vie 12, Points de Magie 7, Points d'Armure 2, Grimper 90%, Se cacher 63%, Déplacement silencieux 78%, Filet RA3 (Jet en opposition contre FOR 12), Morsure RA 9, 1D6 + poison VIR 12 ; magie de l'esprit à 35% (dont : Confusion, Détecter ennemi, Contre-magie, Ralentissement, Glue, Protection)

**F'ghel** (*The Book of Drastic Resolution* vol. Chaos p. 32). Dryade chaotique âgée de 245 ans. Si vous n'avez pas le *Book of Drastic Resolutions* : créature bardée de magie spirituelle (nombreux esprits liés) et divine (Aldrya), de traits chaotiques, capable de se déplacer très vite, de manipuler la végétation environnante selon sa volonté, etc.

**Ralzakark et ses Broos** (*Dorastor* VF pp. 82-84, VO pp. 80-82). Leurs caractéristiques détaillées ne présentent que peu d'intérêt, sauf envies suicidaires...

### Le Père des Feldichi

*Nous reproduisons ci-dessous la légende du « Père des Feldichi », postée en 2007 sur la mailing-list « World of Glorantha » par Jeff Richards. Il y est question d'une ancienne civilisation disparue de Dorastor (les Feldichi), qui serait née de l'union de Dorasta et du « Vieil homme », également qualifié de « Traître ». Dans ce scénario, nous suggérons que Ralzakark pourrait être ce Père des Feldichi dont les habitants du Sanctuaire seraient les descendants, ce qui expliquerait la clémence du Roi de Dorastor à leur égard. Vrai ou faux ? A vous de voir...*

The Old Man was an ancient god that lay with Dorasta during the God Time. Together they created the Feldichi or « Wise People », the ancient inhabitants of Dorastor. Protected by Dorasta and advised by the Old Man, the Feldichi produced a spectacular civilization. However, their entire people were exterminated by Chaos during the Great Darkness and the Old Man was consumed by the Void. Other stories widespread among the survivors of Talastar call the husband of Dorasta « The Betrayer » or « The Evil One » and also Euralm.

The Talastarings look upon the so-called « father of the Feldichi » as a treacherous, perhaps even chaotic, being whose interests were anti-human. That the elves loved him only reinforces their belief. That the dwarves hated him does the same. And the Feldichi were neither men nor gods. They were treacherous beings whose gifts invariable doomed the recipient. Many refer to them as the « damned Feldichi, fathers of ogres, canibals and seducers, they tricked the dwarfs in a contest of crafting – and won ! ». That's why the dwarfs hate them so and why their gifts are so deadly to their recipients.