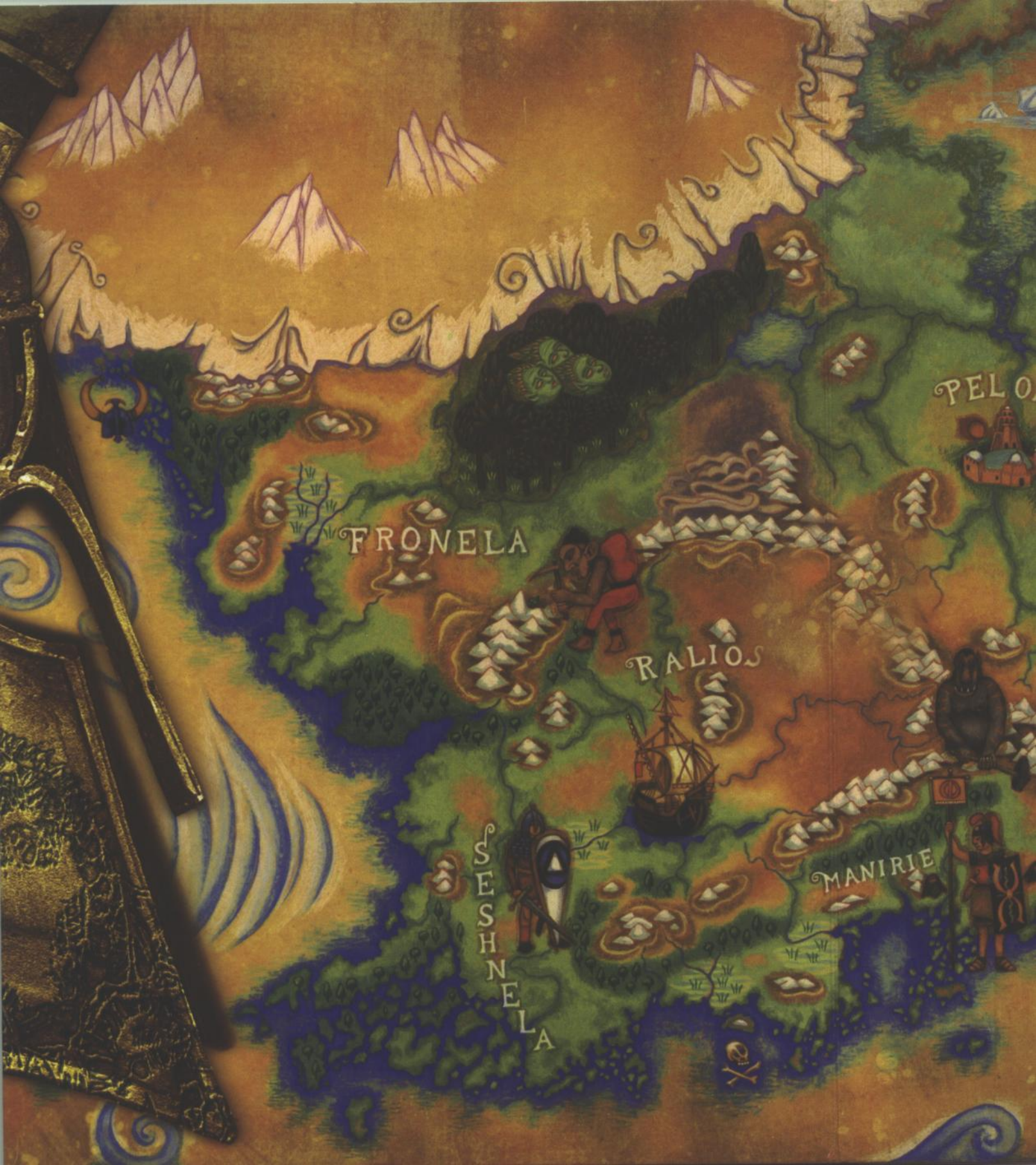
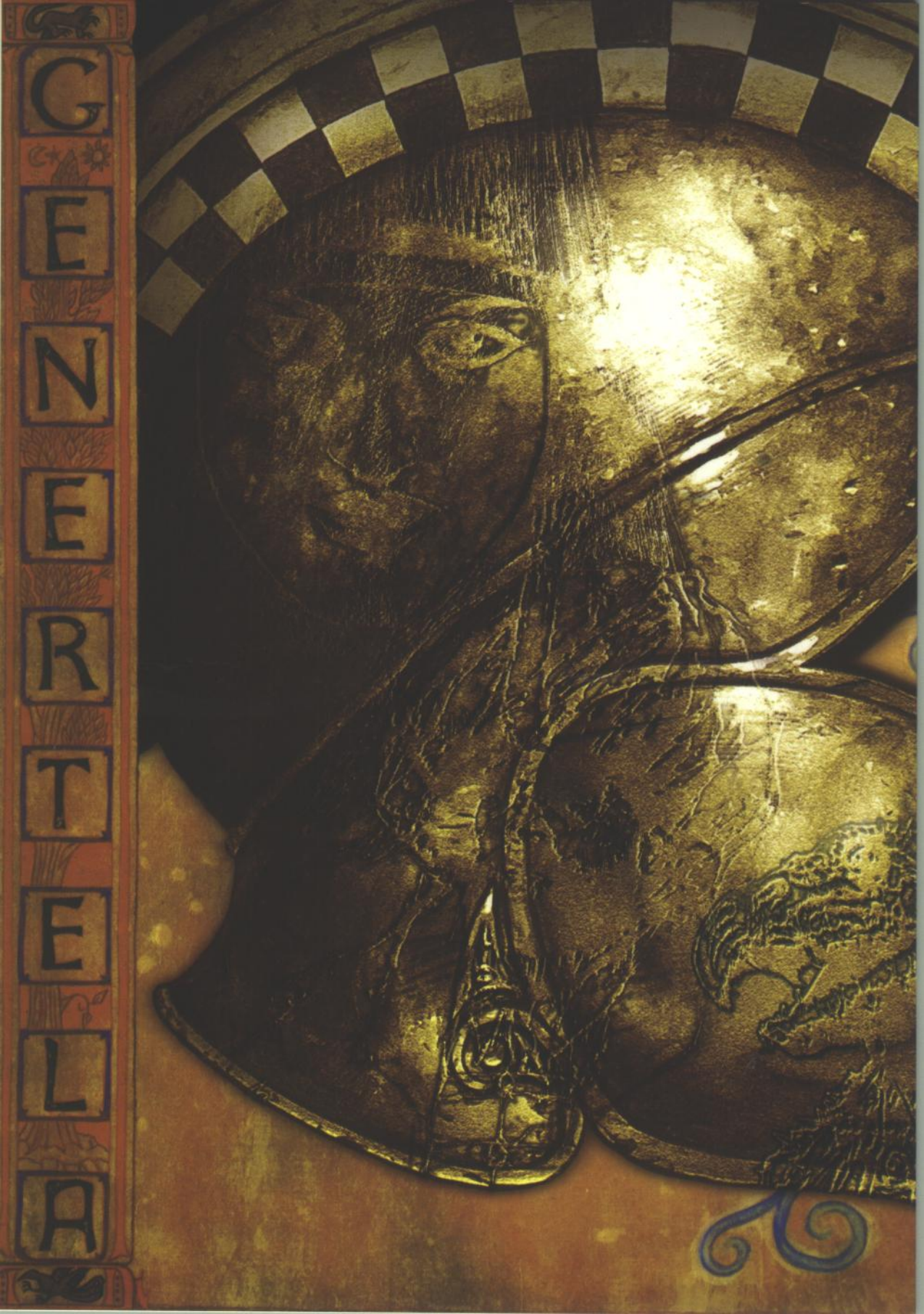
Visions de Glorantha peintes à Pavis.
Haluric BeauSonge, Pélerin Céleste et Grand Batelier du Zola Fel.

PELORIE
PENT
LA DESOLATION
MANIRIE


FRONELA
RALIOS
SESHNELA
MANIRIE


CENERTELA

Rang d'armes

Rang 0	Poing, coup de tête, coup de pied, morsure de chat ou de rôde-ruine
Rang 1	Couteau, bâton, hachette, bâton pointu, morsure d'alynx ou de loup
Rang 3	Épée, masse, hache, lance, griffes ou crocs de lion
Rang 5	Épée à deux mains, maillet troll, pique, arme d'hast, corne de rhinocéros

Les armes non-enchantées de rang plus élevé ne sont pas normalement utilisables par des Héros mortels.

Modificateurs d'équipements

Supérieur : « Lourd », « Grand », « Large », « Exceptionnel »…
Inférieur : « Petit », « Court », « Léger », « Improvisé »…

Rang d'armes à distance

Rang 1	Couteaux, fléchettes, bâtons, caillou, assiettes
Rang 3	Javelot, pierres de fronde, flèches, haches, pierres
Rang 5	Carreaux d'arbalète, petits rochers

Les rochers lancés par des géants ou les armes de siège sont généralement de rang 5 à 10.

Rang d'armure

Rang 0	Vêtements normaux
Rang 1	Armure de cuir/fourrure/tissu ou bouclier
Rang 2	Armure de cuir/fourrure/tissu et bouclier
Rang 3	Armure composite (métal/cuir, métal/tissu, écailles/cuir) et bouclier
Rang 5	Armure de métal (cotte, plaque, écailles) et bouclier

Les armures non-enchantées de rang plus élevé ne sont pas normalement utilisables par des Héros mortels.

Arme, Portée (en mètres)

Arc composite	75	Dague	10	Fronde	50
Arc standard	50	Fléchette	10	Hache de lancer	10
Arbalète lourde	75	Javelot	20	Lance	10
Arbalète	50	Pierre	10	Javelot (avec propulseur)	30

Table des dons de PA

Victoire complète ou majeure	la cible gagne les PA
Victoire mineure ou marginale	la cible gagne les PA et la source les perd
Au choix du Narrateur ou égalité	aucun effet
Défaite marginale ou mineure	la source perd les PA
Défaite majeure ou complète	la cible ET la source perdent les PA

Table d'opposition simple

Jet de l'acteur \ Jet de l'adversaire	Réussite critique	Réussite	Échec	Échec critique
Réussite critique	Au choix du Narrateur	Victoire mineure	Victoire majeure	Victoire complète
Réussite	Défaite mineure	Victoire marginale du + petit jet ; aucun effet si égalité	Victoire mineure	Victoire majeure
Échec	Défaite majeure	Défaite mineure	Défaire marginale des 2 ; cas spéciaux des maîtrises	Victoire mineure
Échec critique	Défaire complète	Défaite majeure	Défaite mineure	Défaite complète pour les 2

Table d'opposition dramatique

Jet de l'acteur \ Jet de l'adversaire	Réussite critique	Réussite	Échec	Échec critique
Réussite critique	Au choix du Narrateur	L'adversaire transfère 1x	L'adversaire transfère 2x	L'adversaire transfère 3x
Réussite	L'acteur transfère 1x	Le plus grand jet perd 1x ; aucun effet en cas d'égalité	L'adversaire perd 2x	L'adversaire perd 3x
Échec	L'acteur transfère 2x	L'acteur perd 2x	Tous 2 perdent 1x ; cas spécial des maîtrises	L'acteur perd 1x et l'adversaire 2x
Échec critique	L'acteur transfère 3x	L'acteur perd 3x	L'adversaire perd 1x et l'acteur 2x	Tous 2 perdent 2x

Table des conséquences ordinaires

Total de PA	Degré de défaite	Issue du combat	Modificateur de conséquence
0 à -10	Marginale	Sonné	-
-11 à -20	Mineure	Blessé	-1
-21 à -30	Majeure	Estropié	-50 % à la capacité
-31 ou +	Complète	Mourant	Aucune action possible

Table des conséquences héroïques

Total de PA final	Degré de défaite
0 à -1/2x de la base de PA	Marginale
Moins de -1/2x la base de PA	Mineure
Moins de -1x la base de PA	Majeure
Moins de -2x la base de PA	Complète

Table de résistance d'augmentation

Bonus de score	Atout	Résistance
+1	+2	5
+2	+4	10
+3	+6	15
Pour chaque +1 supplémentaire	Pour chaque +2 supplémentaire	+5

Table des résultats d'augmentation

Victoire complète ou majeure	Bonus doublé
Victoire mineure ou marginale	Bonus simple
Au choix du Narrateur ou égalité	Aucun effet
Défaite marginale ou mineure	Malus simple
Défaite majeure ou complète	Malus doublé

Table des portées en magie

Distance	modificateur de résistance	modificateur pour la sorcellerie
Contact physique optionnel	-5	-5
Proche jusqu'à 50 mètres	-	-
50-200 mètres	+5	-
100 à 500 mètres	+10	+5
1 500 mètres	+20	+10
8 kilomètres	+40	+20
40 kilomètres	+60	+40
200 kilomètres	+80	+60
1 000 kilomètres	+100	+80
5 000 kilomètres	+120	+100

Table des durées en magie

Durée	Modificateurs de Résistance	Modificateurs de Sorcellerie
Opposition en cours	-	-
15 à 30 minutes	+1	-
30 minutes à 2 heures	+5	+1
1 à 8 heures	+10	+5
1 jour	+20	+10
1 semaine	+40	+20
1 saison	+60	+40
1 an	+80	+60
5 ans	+100	+80
1 génération	+120	+100

Table des reports en Quête héroïque

Degré de réussite	Report
Victoire complète	+4
Victoire majeure	+3
Victoire mineure	+2
Victoire marginale	+1
Défaite marginale	-1
Défaite mineure	-2
Défaite majeure	-3
Défaite complète	-4

Table du nombre de cibles en magie

Cibles	Résistance
2	+3
3	+6
4	+9
5	+12
6	+15
10	+20
30	+30
100	+40
300	+60
1 000	+80

Table des modificateurs typiques liés à l'Outremonde

Statut	Niveau de danger	Modificateurs
Polythéiste dans le domaine de son panthéon sur le Plan divin	Lieu sûr	Aucun
Adorateur ou initié polythéiste dans le domaine d'un autre panthéon	Terrain dangereux	-10
Adepte polythéiste dans la région de son dieu	Lieu sûr	Aucun
Adepte polythéiste dans le domaine d'un autre panthéon	Zone favorable	+5
Polythéiste dans le Monde psychique ou magiste	Monde inconnu	-20
Chaman dans le Monde psychique	Zone favorable, lieu sûr ou terrain dangereux selon la région du Monde psychique	+5, 0 ou -10 selon le niveau de danger
Chaman dans le Monde divin ou magiste	Monde inconnu	-20
Sorcier contactant le nexus de son saint de son fondateur (ou des nexus liés)	Zone favorable	+5
Sorcier dans le Monde magiste	Lieu sûr	Aucun
Sorcier dans le Monde divin ou psychique	Monde inconnu	-20
Entité d'Outremonde dans le Monde physique	Monde inconnu	-20
Entité d'Outremonde dans un Outremonde différent de sa nature	Monde inconnu	-20

Table de participation collective

	Soutien			Opposition		
Nombre de personnes	Extraordinaire	Total	Ordinaire	Désapprobation	Interdiction	Condamnation
1	+1	0	0	0	0	-1
2	+2	+1/+0	0	0	-1/0	-2
4	+4	+2/+0	0	0	-2/0	-4
8	+6	+4/+0	+1/+0	-1/0	-4/0	-6
16	+8	+6/+1	+2/+0	-2/0	-6/-1	-8
32	+10	+8/+1	+4/+0	-4/0	-8/-1	-10
64	+12	+10/+1	+6/+1	-6/-1	-10/-1	-12
125	+14	+12/+1	+8/+1	-8/-1	-12/-1	-14
250	+17	+14/+1	+10/+1	-10/-1	-14/-1	-17
500	+20	+17+1	+12/+1	-12/-1	-17/-1	-20
1000	+25	+20/+5	+14/+1	-14/-1	-20/-5	-25
2000	+30	+25/+5	+17/+1	-17/-1	-25/-5	-30
4000	+35	+30/+5	+20/+5	-20/-5	-30/-5	-35
8000	+40	+35/+5	+25/+5	-25/-5	-35/-5	-40
16000	+50	+40/+5	+30/+5	-30/-5	-40/-5	-50
32000	+60	+45/+5	+35/+5	-35/-5	-45/-5	-60

Table de résultat des actions ultimes

Réussite critique	Peut agir sans malus de blessures
Réussite	Peut agir avec les malus de blessures
Échec	Aucune action possible
Échec critique	Descend au niveau inférieur d'issue de combat

L'Éveil des eaux dormantes

Un scénario pour HeroWars le Jeu de Rôle épique dans l'univers de Glorantha

Crédits

Rédaction : Xavier Spinat
Correction : Cécile Couve
Carte : Cyrille Daujean et Lord Khony
Maquette : Patrick Mallet
Fabrication : Nicolas Hutter
Chargé de gamme : Xavier Spinat
Direction éditoriale : Frédéric Weil
Couverture : Bernard Bittler & Franck Achard

Table des matières

Résumé et Note pour le Narrateur ..... p. 02
Introduction : L'appel ..... p. 02
Scène I : Embrouillamini ..... p. 04
Scène II : La table d'adamante ..... p. 08
Scène III : Le pacte des esprits ..... p. 12
Scène IV : La source du mal ..... p. 16
Scène V : L'avenir de l'Alliance ..... p. 18
Liste de Runes ..... p. 21
Prax ..... p. 23
Héros prêts à jouer ..... p. 27
Feuille de PJ ..... p. 32

Issaries Inc.
900 Murmansk Street, Suite 5
Oakland CA 94607 USA
www.glorantha.com

MultiSim
32, bd de Ménilmontant
75020 Paris France
www.multisim.com info@multisim.com

Publié aux USA par Issaries, Inc.
Publié en France par MultiSim sous licence exclusive Issaries Inc
Imprimé par PubliPrint (57580 BÉCHY)

L'Éveil des eaux dormantes

RÉFÉRENCE : 5 Ш

RÉSUMÉ

Les Héros doivent servir d'intermédiaires pour sceller un pacte qui unira toutes les forces de l'Eau de Prax et de la Passe du Dragon. Pour cela, ils vont devoir escalader le Bloc, rencontrer les esprits de l'Eau et les convaincre de rejoindre l'alliance.

NOTE POUR LE NARRATEUR

Cet épisode a pour but de vous inciter à construire votre propre série, centrée sur une conspiration magique. Les scènes proposées ici ouvrent plus de portes qu'elles n'en ferment. Ce livret ne vous donnera pas toutes les réponses.

Les protagonistes sont pour la plupart décrits succinctement : le score noté en parenthèse après le nom représente le score du second rôle dans ses mots-clés principaux (occupation et magie). Certains protagonistes n'ont pas de rôle direct dans l'intrigue, mais le monde de Glorantha ne se limite pas aux aventures de vos Héros. N'hésitez donc pas à les faire interagir, au détour d'une scène, avec ces seconds rôles qui pourraient revenir, plus tard, dans la série que vous voulez développer.

Quoiqu'il arrive, le développement de cet épisode dépendra crucialement des choix de vos joueurs… Mais si vous voulez faire entrer vos Héros dans l'histoire de Glorantha, il vous faudra sans doute accepter qu'eux aussi décident de leur avenir et de celui de la Guerre des Héros.

INTRODUCTION : L'APPEL

Chaque Héros reçoit une vision.

Trois émissaires divins attendent dans un paysage étrange : entre une faille rougeoyante de lave et un geyser encore fumant, un homme bleu (Heler), une jeune fille (Huraya) et un homme-poisson (Zola Fel) psalmodient. Entre eux, au-dessus d'un étang qui bouillonne doucement, flotte un cristal bleu lumineux en forme de goutte d'eau. Le cristal semble gorgé de puissance. Soudain, trois lunes grises menaçantes se lèvent dans le ciel (formant la rune de l'Illusion) et l'eau de l'étang se trouble au lieu de les refléter : des bras de cadavres rongés par les vers sortent de la vase, comme pour se hisser hors de l'étang.

La conspiration des Grâces

Ces trois démones ont été bannies lors de la bataille contre le Diable mais l'approche de la Guerre des Héros les a libérés des enfers.

Ces monstres nés sur le Plan Divin ont choisi de servir les forces du Chaos et plus particulièrement celle de la Non-Vie. Les Grâces ne vénèrent pas Vivamort, le maître des vampires, mais Mordregh, une force maléfique qui leur a enseigné le moyen de transformer des humains en « ghoulim », des morts-vivants nécrophages. Les forces de l'Eau se sont toujours opposées, avec succès, à Mordregh et aux Grâces. Mais les trois monstres ont maintenant l'intention d'utiliser les forces lunaires pour éliminer ces ennemis : la Lune Bleue est la maîtresse des marées, une alliée de poids pour s'opposer aux puissances aquatiques.

Le plan à long terme des Grâces est de réunir les conditions permettant la venue sur le plan médian de Mordregh. Cet épisode n'évoque qu'un aspect de ce plan qui, bien sûr, n'a aucune chance de réussir avant des années de complot.

Chaque Grâce incarne un aspect différent, mais toutes aiment agir dans l'ombre et la dissimulation (c'est leur lien avec la rune de l'Illusion).

Ariane, la Chasseresse, est une guerrière surdouée. Liée aux assassins de la Lune Bleue, elle est aussi en contact avec des trolls qu'elle tente de rallier à sa cause.
Brida, l'Impératrice est une manipulatrice machiavélique. Elle œuvre au sein de l'Empire lunaire et utilise les fanatiques pacifistes de la Lune blanche pour faire avancer ses plans.
Circé, l'Enchanteresse, qui incarne la puissance magique, est l'ennemi de cet épisode. Elle s'est installée dans les ruines de Sogue et poursuit plusieurs objectifs : d'abord semer des troubles entre tribus (avec l'aide d'un soi-disant descendant de Jaldon), ensuite se préparer pour les événements qu'elle a prédits : le passage d'un berceau de géant sur le Zola Fel, le retour des waertagi, la montée des eaux et l'assomption d'une nouvelle lune.
Que les Héros éliminent ou non Circé, cet épisode les désigne désormais comme les adversaires des Grâces, les plongeant dans une conspiration à l'échelle de Glorantha.

Mais l'eau semble empêcher les créatures de surgir de l'étang. Les trois émissaires se tournent vers le Héros et leurs regards semblent l'appeler.

Les Héros viennent de recevoir un appel divin, initié par les quêtes de trois adeptes qui ont décidé d'unir leurs cultes pour lutter contre les Trois Grâces.

Ces adeptes sont Garam Lance-Lame, adepte d'Heler originaire de Portail Runique, Saldwik Gle'ol, newtling de la vallée du Zola Fel et Béryl d'Onderive, l'unique prêtresse d'Huraya de la Passe du Dragon.

Le cristal de la vision est le Roc Bleu, une relique enfermant une part de l'essence de Séolinthur, un dieu de l'eau mort en même temps que Génert.

Pour les Héros proposés ici, c'est leur haine contre les morts-vivants qui les a fait choisir. À vous de trouver quelle motivation va pousser les Héros à répondre l'appel. Chacun doit venir parce qu'il attend une réponse. Le voyage jusqu'à Bouillon de Lune peut-être l'occasion de rassembler les Héros ou faire jouer des scènes personnalisées à chacun.

Reconnaître Heler et Huraya (15) : Mythologie héortienne, Érudition (-5)
Reconnaître Zola Fel (20) : Connaissance de Pavis, Érudition, Mythologie héortienne (-5)

SCÈNE I : EMBROUILLAMINI

Enjeu : Assembler le groupe (si nécessaire), trouver Béryl, démasquer les ghoulim et récupérer le Roc Bleu.

Lieux : Bouillon de Lune.

Cette oasis, à quelques heures au sud de la route reliant Aldachur et Pavis, est constamment cernée de campements divers (marchands, pèlerins, mercenaires…). La "vieille ville" ne comprend qu'une trentaine de bâtiments groupés près d'un point d'eau mais le hameau s'est agrandi depuis l'arrivée des lunaires : au nord, un fortin militaire impérial, un caravansérail et un temple des Sept Mères forment le centre d'une « ville nouvelle » en plein développement.

Au sud-ouest de l'oasis se trouve le Bouillon : une région tourmentée, pleine de vapeurs soufrées, de cheminées volcaniques et des sanctuaires mineurs. L'activité géothermique est importante : sources chaudes, geysers, nuages de gaz… Parfois, les nuits de pleine lune, de petites éruptions se produisent, mais les maigres écoulements de lave sont trop lents pour être un danger pour la population.

Quelques ermites vivent dans les grottes du Bouillon. Inspirés par les vapeurs qu'ils y respirent (et par la magie du lieu), ils ont parfois des visions qu'ils partagent avec les pèlerins.

Action :

Quand les Héros arrivent à Bouillon de Lune, le village et les campements environnants sont agités : les rumeurs vont bon train, à tel point qu'il est difficile de distinguer le faux du vrai.

La seule certitude est qu'une épaisse nappe de brouillard recouvre tout le Bouillon, rendant la région impraticable. La brume ne se dissipe pas.

Le caravansérail lunaire affiche complet et les Héros trouveront vraisemblablement refuge dans la Halte des Pèlerins, une auberge bon marché de la vieille ville.

Là, les Héros pourront faire connaissance et se renseigner auprès d'Oshim Kaldour, l'aubergiste.

Rumeurs

Les Mostali creusent des galeries sous la ville : ils veulent utiliser le Bouillon comme source d'énergie pour leur Machine (Faux)

Plusieurs disparitions étranges se sont produites ces dernières semaines (Vrai. Les ghoulim sont affamés).

Un fantôme a maudit Bouillon de Lune et son esprit hante les brumes (À moitié vrai : Béryl n'est pas morte)

Les morocanths veulent asservir les humains de la région (Faux… pour le moment)

Deux cadavres (un humain et un newtling) ont été retrouvés cette nuit à l'entrée du Bouillon. (Vrai)

La brume qui recouvre le Bouillon est enchantée et ceux qui s'y aventurent perdent le sens de l'orientation et ne font que tourner en rond. (Vrai)

Les nomades se rassemblent, guidés par un fou fanatique, et veulent détruire « le mal qui se terre dans le Bouillon ». (Vrai, Maltam agite les monteurs d'animaux contre Béryl)

Les lunaires s'apprêtent à déclarer un couvre-feu sur l'oasis (Vrai, Stencor Glauvus veut mater les « agitateurs nomades »)

Les lunaires, principalement Albione et Devinius, sont prêts à coopérer si les Héros se montrent conciliants. Les corps de Garam et de Saldwik ont été déposés dans un coin du fort lunaire, en attendant mieux. Une divination a permis de savoir que, dans les deux cas, le coupable était « mort », ce qui laisse à penser (conclusion officielle de l'enquête) que les victimes se sont entre-tuées. Les traces de brûlures sur les corps s'expliquent par la proximité de sources chaudes.

En fait, les trois émissaires ont été attaqués par les ghoulim, alors qu'ils s'apprêtaient à ouvrir le Roc Bleu pour en extraire l'eau divine. Garam et Saldwik se sont interposés et Béryl est parvenue à s'enfuir avec le cristal magique.

Les ghoulim ont tué les deux adeptes et auraient sans doute rattrapé Béryl si elle n'avait pas appelé Huraya à son secours. La déesse a soufflé sa magie de brume sur le Bouillon.

Mais Maltam et ses sbires veulent toujours récupérer le Roc tant que Béryl est vulnérable.

Les Héros se heurtent à un problème : pour aller dans le Bouillon, il faut dissiper la brume. Elle a une résistance de 20Ш, donc, avec un minimum d'efforts, les Héros parviendront à l'éliminer. Suggérez-leur de procéder à un rituel. S'ils veulent de l'assistance, ils n'auront aucun problème pour trouver de l'aide : tout le monde (lunaires, nomades…) veut dissiper cette brume, ce qui donne facilement un soutien total d'une centaine de personnes (+8 à +12 selon les actions visant à recruter des soutiens).

Si les Héros ne le font pas, Albione brisera la magie d'Huraya en appellant la puissance de la Lune, soutenue par la population.

Quand la brume est annulée, les Héros ont une nouvelle vision : ils voient Béryl, cachée dans une grotte avec le Roc Bleu, en danger.

Dès que le Bouillon sera accessible, un groupe de nomades servant Maltam Jaldonson (les ghoulim) commencera à arpenter la région pour découvrir Béryl.

Si vous le souhaitez, il peut procéder à une opposition dramatique pour représenter la course à la montre entre les ghoulim (score de 15 pour les actions physiques) et les Héros. Plus que le combat, le problème est vraiment de savoir qui atteindra Béryl en premier. Commencez par exemple par des oppositions de Discrétion contre Vigilance ou de Rapidité contre Escalade… N'hésitez pas à jouer avec le décor (vapeurs soufrées, geysers brûlants, failles volcaniques) pour décrire l'action. Et ne jouez sur une opposition directe avec les ghoulim que vers l'approche de la grotte : faites en sorte que les héros découvrent progressivement à qui ils ont à faire. Tâchez de garder la révélation du point faible des ghoulim (l'eau) pour la scène suivante, mais insistez bien sûr l'apparition des vermines et sur le vieillissement accéléré des cadavres.

La scène s'achève quand les Héros découvrent Béryl et mettent les ghoulim en déroute.

Protagonistes

Maltam Jaldonson, ennemi maléfique

Ce leader charismatique est le premier ennemi tangible des Héros. C'est secrètement un adepte de Daga, le Dieu de la sécheresse et de la famine. Mais Maltam s'attire le soutien des monteurs d'animaux car il a intégré un esprit puissant (qu'il fait passer pour Jaldon). Maltam doit s'échapper pour pouvoir laisser planer une menace sur le groupe dans les scènes suivantes.

Les ghoulim, monstruosités perverses

Ces monstres sont les victimes de Maltam. Il les a choisis parmi les nomades.

Le nombre exact de créatures importe peu (environ une par Héros) : elles sont relativement peu puissantes et n'ont pas peur de mourir.

Guerrier 15, Mort-vivant 15, Stupide 20, Combat (tentacules) 18 ∧ 4

Les ghoulim

Un ghoulim est un mort-vivant à mi-chemin entre la goule et la momie. Son apparence est trompeuse : un ghoulim qui vient de se nourrir de la chair d'un être intelligent semble être dans la pleine jeunesse. Mais il subit ensuite un vieillissement accéléré, de l'ordre d'un an par jour, jusqu'à ressembler à une espèce de cadavre sec et décharné. Pour mieux se fondre dans la société, il leur est donc nécessaire de devenir des tueurs cannibales ou des nécrophages.

Étant mort-vivant, les ghoulim ne sont pas soumis aux contraintes des humains. Ils n'ont aucun besoin de sommeil. Ils ne se nourrissent que pour régénérer leur puissance magique. Les ghoulim ont une force et une endurance hors du commun. Ils ne sont pas toujours très malins, mais ils sont extrêmement têtus.

Les ghoulim n'ont pas de sang mais leurs veines sont parcourues par des flots grouillants de « vermines ». Ces longs vers très fins et translucides peuvent surgir à tout moment des orifices d'un ghoulim pour former de longs tentacules, utilisés comme armes. En effet, les vermines brûlent la peau et dissipent instantanément l'eau de tout ce qu'elles touchent, ce qui fait d'elles de vrais outils de mort.

Certains érudits ont conjecturé que les vermines sont des émanations de Mordregh, qu'en fait ce sont elles qui contrôlent le corps d'un ghoulim, et que le « mort-vivant » n'est pour elles qu'une enveloppe. Mais les vermines semblent incapables de survivre hors d'un ghoulim.

Bizarrement, tant que les vermines restent « endormies » et inactives dans leur hôte, celui-ci n'est pas détecté comme chaotique. Tout comme les vermines, les ghoulim sont extrêmement vulnérables à l'eau : ces créatures desséchées vieillissent à vue d'œil quand elles sont au contact d'un liquide. Seul le sang semble ne pas provoquer de réaction négative contre les ghoulim.

En terme de jeu, un attaquant utilisant de l'eau contre un ghoulim gagne un bonus de +10 et un atout de +5. Quand un ghoulim meurt, il se réduit à l'état de poussière en quelques secondes.

Il existe trois moyens de créer un ghoulim. Le premier est de subir volontairement un rituel connu par les Grâces. Les ghoulim ainsi créés gagnent souvent des pouvoirs magiques et gardent une intelligence normale. Les Grâces les appellent « sharghoul » pour les distinguer des ghoulim ordinaires. Le deuxième est de pratiquer sur un cadavre un rituel de momification magique (qui nécessite au moins une demi-journée), puis d'y insérer des vermines. C'est ainsi que les serviteurs des Grâces « recrutent » de nouveaux ghoulim. Ces ghoulim sont liés à leur créateur mais lui restent généralement inférieurs : leur intelligence et leurs capacités sont limitées. Le troisième, plus rare, serait lié à l'intervention spontanée de Mordregh sur le Plan médian : certains cadavres préservés (par exemple momifiés) s'animeraient. Ces cas sont rares et sont recherchés par les Grâces qui veulent les étudier pour savoir comment les vermines apparaissent dans ces corps. Bien sûr, la plupart des ghoulim sont humains, mais il existe des ghoulim morocanths, mostalis, durulz ou, plus rarement, uz ou broos… Par contre, aucun ghoulim newtling ou océanide n'a jamais été créé.

Stencor Glauvus (20), gouverneur de Bouillon de Lune

Ce commandeur lunaire, adepte de Yanafal Tarnils, est l'autorité militaire et politique de Bouillon de Lune. Il est très prosélyte et supporte mal le moindre signe d'opposition à l'Empire. Il voudrait « pacifier » la région par le vide, en éliminant le moindre « agitateur anti-lunaire ».

Albione Polline (3Ш), prêtresse de Deezola

Cette vieille lunaire dirige le temple des Sept Mères. Elle incarne un certain esprit de tolérance, calme et maternel. Elle se rend souvent dans le Bouillon pour rencontrer les ermites, prier et entretenir les sanctuaires naturels et c'est ainsi qu'elle a découvert les cadavres.

Devinius Satem (18), prêtre d'Étyries

Ce lunaire débonnaire a beaucoup voyagé avant de prendre la responsabilité du marché et du caravansérail de Bouillon de Lune. Sa position le force à arbitrer les discussions entre Albione et Stencor. Il cherche à assurer la paix dans la région pour garantir le commerce.

Harmissius Fé-Rher (15), astromance busérien

Ce citoyen lunaire a été envoyé par l'Empire pour étudier l'influence des astres sur l'activité géothermique du Bouillon. Entre deux observations, il effectue aussi quelques menus travaux de recensement, de comptabilité et de perception d'impôts dans Prax.

Anegrette von Köldzee (5Ш), vierge des glaces

Cette guerrière fronélienne vénère Sainte Noralda, la reine des neiges et des glaces. La walkyrie prépare une expédition vers les Ruines d'Hiver dans l'espoir d'y trouver une relique capable de vaincre le Royaume de la Guerre.

Egorim Ashal (17), négociant morocanth

Ce marchand jovial est prêt à vendre tout ce qu'il a (principalement des hommes-bétails) si le prix est bon. Egorim a accompagné Saldwik Gle'ol à Bouillon de Lune car sa sœur Shennin, prêtresse itinérante d'un sous-culte de Zola Fel, le lui a demandé. Egorim se doute que le voyage d'un newtling dans le désert ne peut se justifier que par des raisons religieuses importantes.

Oshim Kaldour (16), aubergiste truculent

Tenancier de la Halte des Pèlerins, cet astucieux vieillard connaît le Bouillon comme sa poche. Sans que ce soit officiel, il est considéré par le peuple de l'oasis comme l'autorité non-lunaire des environs. Sans être chaman, il est aussi un peu l'homme saint de la région : on respecte sa connaissance des environs et des traditions, sa sagesse pragmatique et ses injures pittoresques. Oshim sait qu'un des morts, Garam, est arrivé en compagnie d'une très jeune femme nommée Béryl.

Béryl (20), prêtresse d'Huraya

Cette jeune fille brune et pâle a, en apparence, tout de la demoiselle en détresse. Mais elle est pleine de ressources et a une farouche volonté de surmonter ses ennemis autrement que par la force. Elle détient le Roc Bleu, un cristal imprégné d'essence divine, et est prête à mourir plutôt que de le perdre.

Secret :

Les dieux de l'Eau ont décidé de s'allier, mais une force maléfique s'oppose à eux, au travers de Maltam Jaldonson et de ses serviteurs morts-vivants.

SCÈNE II : LA TABLE D'ADAMANTE

Enjeu : Parvenir à la Table d'Adamante, au sommet du Bloc, ouvrir le Roc Bleu et s'engager dans l'Alliance des Flots. Éventuellement vaincre Maltam.

Lieux : Prax et le Bloc

Action

Une fois Béryl sauvée, elle révèle aux Héros qu'ils ont été choisis par les dieux pour lutter contre le Mal (la présence des ghoulim renforce ses dires). Le problème est que, avec la mort des adeptes d'Heler et de Zola Fel, elle ne peut pas finir seule d'ouvrir le Roc Bleu pour confier la mission divine aux Héros… Mais « il y a toujours un autre moyen ».

Il est effectivement possible d'ouvrir le Roc en le brisant sur de l'adamante. Donc Béryl veut que les Héros l'accompagnent jusqu'au Bloc, où elle sait pouvoir trouver ce métal ultime

Le problème est que Maltam va rassembler ses forces pour affronter les Héros.

Le voyage entre Bouillon de Lune et le Bloc sera mouvementé : en plus des dangers habituels du désert, les Héros seront attaqués par des nomades excités par Maltam qui veut ralentir ses adversaires.

Profitez surtout de ces escarmouches pour faire connaître aux Héros les dangers et la culture de Prax. À moins que la scène ne l'impose, inutile a priori de recourir à des oppositions dramatiques pour ces rencontres secondaires.

Arrivés au pied du Bloc, les Héros seront vertement reçus par des ouroxi menés par Tazz Dunstop, un khan qui leur demandera de prouver qu'ils sont les ennemis du Chaos. Ici, si vous le souhaitez, imposez une opposition dramatique pour rendre compte de la discussion… qui pourrait dégénérer en combat si les Héros sont peu brillants.

Pierre de Vérité et adamante

Ce minerai enchanté a la capacité de stocker de l'énergie de l'Outremonde et donc de la magie. Les érudits savent que la Pierre de Vérité provient de l'Aiguille : c'est la matière primale et parfaite qui composait le Cosmos à la Création. Cette substance rare est très recherchée, mais un fragment de Pierre de Vérité « pure » peut s'avérer dangereux : avide d'énergie, il peut forcer ceux qui l'approchent à lui transmettre toute leur puissance magique. Cette première empreinte marquera définitivement la Pierre. Plusieurs imprudents ont déjà perdu toute leur puissance magique en voulant s'emparer d'une Pierre de Vérité trop puissante pour eux.

Mais généralement les Pierres de Vérité dans Glorantha sont déjà « teintées » : elles ont été remplies une fois, ce qui a figé en partie leur capacité et fixé leur puissance magique. Elles peuvent être vidées et remplies régulièrement par des utilisateurs prudents ayant compris leur fonctionnement et leurs limites. La Pierre de Vérité peut être raffinée de manière à donner un métal : l'adamante. Ce métal légendaire et éternel serait la matière la plus dure et parfaite au monde mais le secret permettant de le forger n'est plus de ce monde. L'Épée Incassable d'Arkat (qui serait, selon certains, l'Épée Mort d'Humakt) était une arme d'adamante, unique et mythique.

Selon le dénouement, les Héros peuvent soit se faire des ennemis, soit des alliés. Mais le cas le plus probable est que les ouroxi passeront leur chemin, surtout si les Héros leur parlent de Maltam et les convainquent que ce serviteur du Chaos manipulent les nomades des environs.

Si les Héros interrogent les ouroxi au sujet de l'adamante, ils riront un peu, disant que déjà, les pierres de vérités sont l'apanage des braves… mais l'adamante est réservée aux vrais Héros. Malgré tout, Tazz révélera, soit pour aider les Héros, soit pour les défier, que la Table d'Adamante, un objet sacré, est sous la garde des griffons au sommet du Bloc, et que seuls les plus valeureux peuvent atteindre ce lieu. En fait, il s'agit là d'une petite quête héroïque, basée sur « les Parties du Taureau ». Les capacités testées sont généralement physiques, mais les Héros peuvent parfois contourner l'épreuve en utilisant la magie.

Selon les capacités de vos Héros, ajoutez ou éliminez des stations parmi celles proposées ci-dessous.

À priori, aucun modificateur particulier ne s'applique dans cette quête : le Bloc est dans une région d'Outremonde que certains nomment « le Plan des Héros », un endroit où les Plans divins, psychiques et magistes se chevauchent. Le Monde Inférieur, par exemple, est un autre exemple de « domaine partagé ».

Station 0 : le passage

La station initiale implique de passer dans l'Outremonde, la barrière à franchir est normalement de 10w. Avec les soutiens que les Héros auront (au moins Béryl, et sans doute leurs partisans) plus en ajoutant des circonstances favorables (si vous le souhaitez), les Héros devraient parvenir à franchir cette étape d'une manière ou d'une autre. À eux de choisir la capacité adaptée (un rituel peut bien sûr aider). Une fois de l'Autre Coté, le Bloc est plus une gigantesque montagne qu'un simple bloc de pierre : il ne s'agit pas simplement d'escalader une paroi, mais bien de suivre tout un sentier pour gravir un véritable pic.

Station 1 : les sabots du Taureau

Ici la pente est faible et l'escalade est facile mais la pierre est par endroit brûlante et ailleurs gelée. C'est une épreuve d'endurance, ou de rapidité.

Station 2 : les pattes du Taureau

Un passage infranchissable demande un test d'agilité, d'escalade ou de saut.

Station 3 : le cuir du Taureau

Une avalanche ! Les Héros les plus braves doivent encaisser le choc sans faiblir… À moins que la chute de pierre n'ait été repérée et évitée, un jet de résistance doit être réussi pour ne pas être emporté.

Station 4 : le souffle du Taureau

La force peut s'avérer nécessaire plus d'une fois pour dégager des rochers qui obstrue le passage. Mais les Héros peuvent bien sûr trouver d'autres moyens d'éliminer l'obstacle.

Station 5 : la tête du Taureau

L'entêtement et la détermination sont toujours payants : un passage difficile demande de nombreux essais avant de pouvoir être franchi. La patience peut aussi être testée.

Station Finale : le cœur du Taureau

Station critique. C'est la seule qui ne peut pas être supprimée.

Pour parvenir au sommet, les Héros passent près d'une Pierre de Vérité pure. Ils sentent qu'elle aspire leur pouvoir. S'ils résistent, ils sont expulsés et doivent reprendre une autre station. S'ils se laissent aller, ils sacrifient un score de magie (une affinité, un grimoire ou un pouvoir… et un talent pour les animistes ou un type d'esprit pour les chamans).

Cette étape symbolise les sacrifices qu'il faut consentir pour parvenir au sommet. Selon les réussites préalables de chaque Héros, vous pouvez choisir de diminuer ou d'augmenter l'ampleur du sacrifice de chacun. Mais le mieux reste de les traiter à la même enseigne.

Notez, en tant que Narrateur, que les Héros pourront récupérer leur capacité magique, ou une autre plus puissante, quand l'Alliance des Flots sera un succès.

Variante de la quête

Si vous le souhaitez, vous pouvez procéder autrement : multipliez les stations intermédiaires « insignifiantes » sans que les Héros approchent du sommet.

Dès qu'un Héros utilise une capacité magique pour passer l'épreuve, cette capacité est absorbée. Ce Héros peut alors atteindre le sommet (mais le reste du groupe devra procéder au sacrifice pour y arriver).

Pour pimenter le tout, vous pouvez faire intervenir Maltam pendant l'escalade : il attaque les Héros pendant leur quête. Si vous pensez que le moment est venu, laissez les Héros éliminer cet adversaire avec (ou sans) l'aide de Béryl et de Simurark. Mais le mieux est sans doute de le mettre en déroute (il tombe du Bloc à la fin du combat…) pour le faire revenir dans la scène suivante (où les Héros, alliés aux esprits, pourront le vaincre avec sa vulnérabilité à l'Eau).

Simurark, le griffon du Bloc

Même si plusieurs griffons sont souvent aperçus aux alentours du Bloc, un seul reste de manière permanente au sommet du fragment de l'Aiguille. Ce griffon, Simurark, est le gardien de la Table d'Adamante, un artefact sacré commémorant la victoire des forces du Bien unies contre le Diable. Simurark n'a pas de capacités définies ici : c'est une entité d'Outremonde dont la puissance est de 10 (pour les capacités, *cf. HeroWars* p. 303).

Si vous sentez que vos Héros sont sur le point de rater la quête, laissez-les faiblir : le premier d'entre eux qui échoue vraiment sera sauvé par Simurark qui l'amènera au sommet.

La seule étape vraiment fondamentale est le sacrifice… Vous pénaliserez le succès ou l'échec avec le gain de Points d'Héroïsme. L'essentiel est que l'histoire continue.

Une fois en haut, les Héros découvriront une vue déroutante et irréelle, en contrebas, dans la vallée, des scènes venues du passé semblent se dérouler fragmentairement partout autour. Le sommet du Bloc contemple l'histoire entière de Prax depuis l'Aurore. Un long rectangle gravé de runes est posé sur un piédestal : la Table d'Adamante scintille sous le ciel parsemé d'étoiles.

Simurark expliquera aux Héros qu'il attendait leur venue. Il dit à Béryl qu'elle doit retrouver des adeptes d'Heler et de Zola Fel pour finir sa quête. Pendant qu'il conduira la jeune femme en Sartar puis dans la vallée des Berceaux, les Héros peuvent se rendre utiles : s'ils acceptent, eux aussi, de se joindre à l'Alliance des Flots, ils pourront représenter l'Alliance auprès des esprits de l'Eau de Prax.

Béryl frappe le Roc Bleu sur la Table, il se fend en deux et un coup de tonnerre retentit. Simurark donne à Béryl un calice grossier en pierre taillée et elle verse dedans la moitié du liquide limpide qui était dissimulé au coeur du Roc Bleu. Béryl va garder le reste du liquide dans le Roc Bleu, pour le porter aux trois dieux fondateurs de l'Alliance.

La coupe (en Pierre de Vérité) est devenue le Cœur de l'Alliance. Le rôle des Héros consiste à convaincre les esprits de l'Eau de Prax de sacrifier une partie de leurs pouvoirs (en les « plaçant » dans le cœur, qui est en Pierre de Vérité et peut « stocker » de la magie). En contrepartie, ces esprits recevront une part de l'essence de Séolinthur, une eau qui date d'avant l'Aurore.

Le Cœur de l'Alliance

Cette coupe en Pierre de Vérité est la première relique de l'Alliance des Flots.
Les Héros en auront la garde pendant un moment, mais elle sera récupérée plus tard.
La coupe paraît, pour l'instant, toujours vide, sauf quand un esprit de l'eau est proche, alors une part de l'essence de Séolinthur apparaît dedans. Cette part de l'essence ne peut quitter la coupe que si elle est « offerte ». Une fois que quatre esprits auront rejoint l'Alliance, la coupe se remplira à volonté d'une eau pure et bénie, capable de détruire les morts-vivants et certaines créatures chaotiques. Contre les ghoulim, cette eau est deux fois plus efficace : bonus de +20 et un atout de +10. Contre les Grâces, cette eau offre une protection de +20 à leur magie.

Simurark appelle des griffons pour amener les Héros dans l'oasis de leur choix. Ils prennent congé de Béryl qui, à dos de griffon elle aussi, part vers Sartar.
Simurark révélera aux Héros, avant de partir, que Maltam sert (ou servait, s'il est mort) une puissance ancienne, opposée aux forces de l'Eau, et qui fera tout briser l'Alliance des Flots. *« Soyez prudent. Et que les courants vous poussent vers le rivage du succès. »* dira-t-il, alors que les griffons emporteront les Héros loin du Bloc.

Protagonistes

Maltam Jaldonson, sharghoul adepte de Daga

Dans cette scène, les Héros peuvent débusquer Maltam avant de chercher à gravir le Bloc, sinon il risque de les gêner dans leur quête. À vous de voir quand vous voulez faire mourir Maltam.
Guerrier 20, adepte de Daga 18, Mégalomane 18, Charismatique 8Ш, Combat (tentacules) 3Ш∧5, Immortel 5Ш, Rituel de momification 15, une petite dizaine de partisan ghoulim (Guerrier 20, Mort-vivant 16)
Affinités :
Sécheresse 18 (Maudire les récoltes, Dessécher la terre, Déshydratation, Soif inextinguible, Combattre l'Eau)
Vent mauvais 18 (Appeler l'ouragan, Projectile mortel, Tornade suffocante, Nuage de poussière, Combattre le Ciel/Feu)
Famine 18 (Maudire les troupeaux, Affamer, Faire pourrir la nourriture, Affaiblir les combattants, Combattre la Fertilité)
Esprit (intégré) : *« Jaldon » (l'esprit lui-même est persuadé d'être la réincarnation du légendaire chef de guerre, mais il se trompe. Quand Maltam meurt, l'esprit disparaît sur le Plan psychique mais jure qu'il se vengera du groupe. C'est un ennemi intéressant pour un Héros chaman)* ***Puissance 20Ш***
Talents : *Lutter contre les dieux, Dominer les esprits, Contrôler les animaux, Chef de guerre*

Tazz Dunstop (8Ш), ouroxi méthodique

Ce charismatique khan des tempêtes et ses hommes soupçonnent tout le monde, y compris les Héros. Quand il aura été persuadé que le groupe n'est pas lié au Chaos, il ira chercher ailleurs des ennemis à éliminer.

Nour Libertas (1Ш2), ennemie potentielle

Cette prêtresse d'Eiritha, de la Tribu des Sables, a vu son pouvoir s'étendre avec l'arrivée des lunaires : bien qu'elle ne soit pas mariée, elle dirige son clan d'une main de fer. Mais Nour est consciente que certaines forces vont se déchaîner pendant la Guerre des Héros. Elle veut œuvrer à la suprématie des forces de la Terre et devine que les agissements des Héros au sein de l'Alliance des Flots risquent de remettre en cause ses projets.

Secret :

L'Alliance des Flots initiée par les Dieux de l'Eau ne se limite pas aux forces divines. Cette union de dieux et d'esprits doit jouer un rôle dans la Guerre des Héros.

SCÈNE III : LE PACTE DES ESPRITS

Enjeu : Vaincre Maltam (si ce n'est pas déjà fait). Convaincre les quatre esprits de l'eau de Prax d'entrer dans l'Alliance des Flots.

Lieux : Les oasis de Prax.

À vous de voir où les Héros pourront rencontrer Docteur Semper, le chaman qui pourra les guider vers les esprits de l'eau de Prax. Mais les Héros devront de toute façon voyager pour rassembler les composant rituels nécessaires pour invoquer les esprits et les amadouer.

Action :

Les Héros sont déposés par les griffons dans une oasis de Prax de leur choix.

Ils doivent avoir compris que la petite quête héroïque qu'ils ont accomplie n'a fait qu'ouvrir des possibilités : tant que les esprits de Prax n'ont pas rejoint l'Alliance des Flots, ce groupe ne peut encore offrir aucun pouvoir.

Les Héros auront deux alliés de leur côté :

• le Docteur Semper, un chaman d'origine Pol-Joni. Il connaît plusieurs traditions chamaniques, notamment celles de Kolat et de Waha. Son double, un esprit-griffon, lui a demandé d'aider les Héros ;

• Vanu'ildéna, une guide dépêchée par les Danseurs Serpents. Les Danseurs Serpents sont une société secrète très ancienne qui conserve précieusement des secrets animistes liés à l'Eau. Par des rituels extatiques, cette confrérie a prophétisé la création de l'Alliance des Flots et elle a envoyé un émissaire pour assister les Héros. Vanu'ildéna restera dans l'ombre aussi longtemps que possible, aidant d'abord les Héros anonymement, puis proposant ses services comme guide. Si les circonstances l'exigent, elle révélera qui elle sert et sera prête à mettre les Héros en contact avec ses supérieurs.

Les Héros auront aussi des ennemis.

Normalement, les nomades devraient maintenant cesser de harceler les Héros. Mais Circé (ou Maltam s'il est encore vivant) va recruter d'autres adversaires, notamment une bande de brigands babouins dirigée par une puissante « sorcière » : Mama Boditsva. Si Maltam est encore vivant, il se joindra à la bande pour attaquer.

Si les Héros sont défaits, Maltam leur dérobera le Cœur de l'Alliance.

Si les Héros l'emportent, un babouin survivant leur avouera que « la méchante reine » se cache quelque part dans Prax.

L'idéal serait que les Héros apprennent que les ruines de Sogue sont « la Source du Mal » de la bouche du dernier des quatre esprits qu'ils rallieront à leur cause.

Chaque esprit doit être invoqué (par Docteur Semper : test simple avec un score de 18) puis les Héros doivent tenter de le convaincre. C'est une opposition dramatique entre les Héros (qui n'auront, à eux tous, qu'une seule réserve de PA).

À chaque invocation, la négociation se décompose en deux phases :

• le groupe peut d'abord, s'il le désire, initier un seul échange « classique » (opposant une capacité d'un Héros à la puissance de l'esprit), auquel cas l'esprit répliquera, une seule fois lui aussi. Cet échange permet en général d'utiliser les talents d'éloquence ou de négociation des Héros. Il permet aussi aux Héros de comprendre quelles quêtes intéressent l'esprit et ce qu'il attend d'eux.

• les Héros peuvent ensuite miser uniquement en fonction de tâches qu'ils doivent accomplir pour satisfaire l'esprit : ce sont ces quêtes et leur réussite qui fixeront le montant des mises en PA des Héros. Donc chaque opposition peut durer longtemps et l'intervalle entre deux mises peut être long. Le Narrateur doit absolument noter où en est la situation pour chacune des quatre oppositions.

Modificateurs

Pour l'invocation :	
Oasis favorite	+5
Lieu défavorable	-2
Participation active des Héros	+2
Invocations répétées	+1 par invocation déjà réussie de cet esprit
Pour la négociation :	
Réussite critique à l'invocation	+5
Capacité déjà utilisée dans une précédente négociation	-5
Invocations répétées	handicap de -2 après la deuxième invocation

La difficulté des quêtes est fixée librement par les Héros (ou, s'ils n'ont pas d'idées, fixée par l'esprit qui propose une quête). Ils doivent alors l'accomplir (selon l'importance, cela peut donner lieu à une opposition simple ou un épisode complet, si vous le désirez). Lors de la prochaine négociation, chaque quête réussie peut être rapportée, ce qui équivaut à une action avec une mise égale à la difficulté choisie divisée par 2 et utilisant soit le score de la quête, soit un score de communication (sans oublier les éventuels modificateurs).

Le but n'est pas de passer vingt séances de jeu à négocier avec les esprits, mais cela va forcer les Héros à se forger un vécu dans Prax en faisant des aventures (dont certaines seront résumées par un jet de dés). Notez bien que certaines des quêtes des différents esprits se recoupent (difficile d'aller explorer des ruines sans voyager, et éliminer des créatures du Chaos n'est pas incompatible avec Sauver des vies).

Surtout, ne laissez pas un seul Héros monopoliser toutes les négociations avec les esprits. Si possible, veillez à ce que chaque esprit établisse un lien privilégié avec un des Héros. Cela pourra intervenir dans le choix du parrain à la fin de l'épisode.

Si les Héros sont réduits à 0 PA face à un esprit, celui-ci prend la décision définitive de ne pas entrer dans l'Alliance des Flots.

Si un esprit est réduit à 0 PA, il entre dans l'Alliance des Flots : il place une partie de ses pouvoirs dans le Cœur de l'Alliance et reçoit une fraction de l'essence de Séolinthur en échange.

Exemple de négociation

Pour convaincre Femme Grenouille, les Héros décident de chasser dans les Marais du Diable. Ils veulent commencer par un adversaire facile : un petit gorp (difficulté 12). Kiara oppose son score de Combat (1Ш) à celui du gorp (12). Les jets de dés sont respectivement 7 et 10. C'est une réussite marginale pour Kiara. Cela permettra au groupe de tenter une action à 1Ш (ou avec un score de communication) misant 6 PA lors de la prochaine invocation de Femme Grenouille.

Jugeant que ce n'est pas assez, le groupe choisit de chasser du plus gros gibier. Les joueurs fixent une difficulté de 6Ш. Le Narrateur décide qu'ils se lancent à l'attaque d'une Partie du Diable. Les Héros prennent le temps de se préparer. Cette fois, avec les augmentations et le soutien des autres membres du groupe, Kiara monte son score de Combat à 12Ш, opposé au 6Ш de la créature. Les jets de dés sont respectivement 16 et 8. Dans le cas spécial des maîtrises, c'est un succès pour la Partie du Diable. Kiara décide de dépenser un Point d'Héroïsme, ce qui lui donne une réussite mineure. Les Héros pourront aussi tenter une mise 13 PA contre Femme Grenouille.

Ensuite, Docteur Semper parvient à invoquer Femme Grenouille. L'opposition en est à 14 PA pour les Héros et 20 PA pour l'esprit. Ghisuopé utilise sa capacité Négocier augmentée avec son affinité Honneur, pour promettre à l'esprit qu'il s'efforcera de répandre son message au travers de l'Alliance des Flots. Il mise 8 PA et fait 9 pour un score de 4Ш. L'esprit fait 15 pour un score de 10Ш. Réussite marginale : les totaux de PA sont maintenant 14 contre 12.

Les Héros n'ont plus qu'à utiliser leurs deux victoires contre le Chaos (une mise à 6 PA et une mise à 13 PA) pour tenter de convaincre l'esprit.

Si cela n'a pas suffit, les Héros devront alors repartir en chasse pour espérer convaincre la Femme Grenouille.

Dès que les quatre esprits ont accepté (ou refusé) le pacte, le Cœur de l'Alliance pourra créer de l'eau pure. Les Héros ont alors conscience que la « Source du Mal » est tapie dans les ruines de Sogue.

Vierge Rosée (20)

Oasis favorite : Bouchebée

Ce que Docteur Semper peut révéler : la légende veut que Vierge Rosée ait plusieurs fois refusé d'épouser son fiancé, un dieu qui fut tué et oublié pendant les Grandes Ténèbres. Depuis, rongée par le remords, elle traverse le désert en pleurant et, pour respecter son chagrin, nul ne l'observe quand elle passe : il faut regarder le sol en sa présence pour ne pas la voir.

Nature réelle : Vierge Rosée est l'eau des larmes, celle qui se souvient et qui commémore le passé en pleurant. Elle est liée à la rune de la Vérité et elle célèbre sa mémoire du passé en racontant ses souvenirs. Elle s'intéresse à la connaissance des temps révolue et les objets anciens.

Quêtes : retrouver des objets du passé, explorer des ruines

Secret : Mémoire antédiluvienne

Cam (5Ш)

Oasis favorite : Puits de Cam

Ce que Docteur Semper peut révéler : Cam est, selon les légendes, la femme ou la fille de Séolinthur, le plus ancien dieu de l'eau de Prax, mort pendant les temps mythiques. Elle est le seul esprit de l'eau à n'avoir jamais fléchi pendant les Grandes Ténèbres et la bataille contre le Diable. Son puits ne s'est jamais tari.

Nature réelle : Cam est l'eau de la vie, celle qui nourrit et qui engendre. Elle est liée à la rune de la Fertilité et elle est la protectrice du peuple des oasis.
Quêtes : sauver des vies, aider le peuple des oasis
Secret : Maintenir en vie

Femme Grenouille (10Ш)
Lieu favori : Marais du Diable

Ce que Docteur Semper peut révéler : Femme Grenouille est la mère de tous les batraciens. Elle vit dans les marais et n'a pas peur de côtoyer le Chaos : d'un grand bond, elle échappe toujours à ceux qui veulent s'emparer d'elle. Insaisissable, elle a toujours une longueur sur ses ennemis chaotiques.
Nature réelle : Femme Grenouille est l'eau qui lave, celle qui efface les fautes et qui emporte avec elle les souillures. Elle est liée à la rune de l'Harmonie et elle est la protectrice des batraciens et des newtlings. Elle est liée à un esprit moins connu, Crapaud Bleu, qui va encore plus loin dans l'utilisation des forces chaotiques pour lutter contre le Chaos lui-même.
Quêtes : purger le Chaos de Glorantha, aider les newtlings
Secret : Assimiler le chaos

Cheval Rivière (15Ш)
Oasis favorite : Repos du Jour

Ce que Docteur Semper peut révéler : Cheval Rivière est l'esprit protecteur des cours d'eau. Ce compagnon des naïades est un voyageur éternel. Il va des montagnes jusqu'au Cœur de la Mer, traversant les villes, les déserts et les plaines avec le même entrain et le même amour du voyage.
Nature réelle : Cheval Rivière est l'eau qui court, celle qui voyage en tout lieu, sans frontière et sans limite. Il est lié à la rune du Mouvement et il est le protecteur des voyageurs dans Prax.
Quêtes : voyager dans Prax, aménager des points d'eau dans le désert, aider les nomades ou les marchands
Secret : Monter le cheval rivière

Protagonistes

Docteur Semper, chaman classieux (18)

Ce docte Pol-Joni est assez excentrique : loin des gris-gris, il adopte une attitude sérieuse et « rationnelle » et il se présente comme un docteur des esprits. Il étudie, classifie et compare les traditions. C'est un véritable érudit pour tout ce qui touche à l'animisme et au chamanisme. Néanmoins, il a un certain sens du confort et de l'esthétique qu'il tient à se garantir, même au cœur du désert de Prax. Pour lui, être chaman n'est pas incompatible avec un vrai sens du bon goût et du raffinement.
Son double, Fanelourgh, est un esprit-griffon, faisant la jonction entre les éléments Air et Feu/Ciel. Cette nature hybride explique en partie la vocation polyvalente du Docteur Semper, qui connaît beaucoup de choses en dilettante mais ne maîtrise vraiment aucune tradition en profondeur.

Vanu'ildéna, charmante escorte (1Ш)

Vanu'ildéna est une danseuse serpent et donc elle a plusieurs fétiches puissants liés à l'eau et aux reptiles. Elle a aussi plusieurs talents magiques. Mais c'est avant tout une guide compétente et dévouée, et une chasseuse émérite. Originaire de la tribu des Agimori (appelés les « hommes et demi »), Vanu'ildéna mesure presque deux mètres et elle mêle une grâce féline à une musculature puissante.

Mama Boditsva, matrone babouin

Cette « sorcière » babouin a en fait étudié les arts martiaux mystiques de l'orient auprès d'une fraternité secrète d'assassins et, de retour dans Prax, elle est devenue une sorte de caïd, tyrannisant ses congénères animistes par ses pouvoirs inconnus. Elle utilise aussi des fétiches qu'elle se procure auprès des chamans babouins des environs.

Si le combat tourne en sa défaveur, elle s'enfuira : de son point de vue, la voie de la survie est la seule qui mérite d'être étudiée. Les faibles peuvent mourir, seules la force et la ruse méritent le respect.

Briganderie 20, Survie en milieu hostile 20, Combat (mains nues) 10Ш∧3

***Capacités de l'école mystique** : Rapidité 5Ш2, Intimider 5Ш2, Sans scrupule 5Ш2*

***Pouvoirs mystiques** : Cri paralysant (Attaque) 5Ш, Se fondre dans le décor (Attaque) 5Ш, Courir sur le vent (Attaque) 5Ш, Réflexion magique (Parade) 5Ш*

***Fétiches** : Esprit des ancêtres (15, 1/jour), Poings de fer (20, 1 utilisation)*

Les brigands babouins, des adversaires basiques (15)

Combat (gourdin) 15∧2, Combat (fronde) 18∧3, Fourrure∧1

Secret :

Les Héros peuvent découvrir les secrets des quatre esprits de l'eau de Prax.

SCÈNE IV : LA SOURCE DU MAL

Enjeu : Vaincre Circé et recruter Sogue dans l'Alliance des Flots.

Lieux : les ruines de Sogue.

Cette ville ravagée a été bâtie par les waertagi, puis contrôlée par les Érudits de l'Ambigu : elle recèle donc de nombreux secrets et d'innombrables dangers. Ancienne cité portuaire, avec de nombreux canaux désormais à moitié asséchés, maintenant Sogue ressemble à une décharge marécageuse cernée par des monstres lugubres et couverte perpétuellement d'une brume bleuâtre assez malsaine. Il y a là de nombreux morts-vivants (contrôlés par Circé), des monstres marins (contrôlés par le Graken) et des créatures chaotiques. Tout ce beau monde s'affronte sans pitié dans les vestiges de la cité waertagi, ce qui rend l'approche des Héros assez difficile.

Circé s'est installée dans le Palais du Temps, un gigantesque bâtiment en forme de sablier, au centre de la ville. Le Palais est couvert d'illusions merveilleuses qui masquent la corruption ambiante. Circé ignore que le Palais est aussi une clepsydre géante et la demeure de Sogue. L'Enchanteresse a pris ses quartiers dans la grande salle, en bas, là où l'eau de la clepsydre se déversait goutte à goutte dans un bassin, du temps des waertagi. Mais Sogue est comme en sommeil et l'eau croupie ne coule plus. Le bassin, à sec, est empli de morceaux de cadavres et de vermines qui, par illusion, semblent être un amas de coussins confortables dans lequel Circé aime se coucher.

Le Graken vit plus au sud dans les ruines innondées du phare de Sogue.

Action :

Cette scène doit se dérouler, de préférence, après que les Héros aient fini leur pacte avec les esprits. Mais si, pendant leurs quêtes, l'envie leur prend d'aller aux ruines de Sogue, faites leur rencontrer Jénéold

l'intrépide, mourant. Le canard leur expliquera combien les ruines sont dangereuses. Les Héros jugeront sans doute préférable d'aller de mieux préparer leur approche.

Ils pourront néanmoins tuer un ou deux monstres et explorer une partie de Sogue pour découvrir des artefacts waertagi ou jrustéli, si cela constitue les quêtes qu'ils doivent remplir.

Si les Héros persistent, ils doivent comprendre qu'un danger terrible se terre dans la ville, et que sans l'aide des esprits de l'Eau, la victoire sera difficile. Si le Cœur de l'Alliance est opérationnel, les Héros n'auront aucun problème pour éliminer les gardes ghoulim du Palais Bleu.

Pendant l'opposition avec Circé, les Héros pourront détecter la présence dans le Palais du Temps d'un « esprit » de l'eau bienveillant. Les Héros peuvent réaliser que le Palais est en fait une gigantesque clepsydre. En montant sur le toit et en versant de l'eau du Cœur de l'Alliance dans le réservoir à ciel ouvert, les Héros réveilleront Sogue qui rejoindra immédiatement l'Alliance des Flots et chassera de sa ville les aberrations monstrueuses : pour le reste de la scène, Sogue pourra être utilisé comme « esprit allié » (et donc comme réserve de PA) par les Héros, ce qui devrait les aider à vaincre Circé.

Sogue (5Ш)

Oasis favorite : ruine de Sogue

Ce que Docteur Semper peut révéler : Sogue est, d'après les praxiens, un « esprit des hommes bleus ». Certains chamans viennent le contacter dans les ruines pour apprendre la magie de la brume.

Nature réelle : Sogue est l'eau du temps, celle qui mesure, ordonne, pondère, goutte à goutte, seconde par seconde. Même si les praxiens le considèrent comme un esprit, il est avant tout une entité magiste liée à la rune de la Loi et du Cosmos. Ce n'est pas un saint, mais les waertagi voyaient en lui le protecteur des marins et le patron des cités portuaires. Depuis le Second Age, Sogue a perdu l'essentiel de son lien avec la mer et ses pouvoirs sont sur le déclin. Accepter d'entrer dans l'Alliance des Flots est son seul moyen de survivre.

Secret : Rectifier l'ordre

Les Héros peuvent bien sûr vaincre Circé sans jamais détecter Sogue ou sans chercher à le libérer. L'entrée de Sogue dans l'Alliance pourra alors être le sujet d'un épisode futur, lié à une exploration plus approfondie des ruines.

Protagonistes

Le Graken (12Ш2)

Le Graken ressemble à une gigantesque pieuvre dont les innombrables tentacules se terminent par des pieds ou des mains humaines, des pinces de crabe, des serres d'oiseaux… Ce monstre engendré par Magasta est un adversaire acharné du Chaos, mais il n'est pas intelligent et attaquera tout aussi bien les Héros ou toute créature qui passe près de son antre. Seuls les monstres aquatiques qu'il contrôle échappent à sa frénésie meurtrière. Le Graken attend la montée de l'océan pour asseoir sa suprématie sur les ruines submergées.

Jénéold l'Intrépide, durulz humakti (8Ш)

Ce canard est un des leaders du sous-culte de l'Homme de Fer : il a l'habitude des duels à Pierre Tournoi. Très fier, il ne supporte pas qu'on insulte son honneur. Humakt a choisi Jénéold pour assister l'Alliance (sans la re-

joindre) afin de marquer son soutien à la lutte des forces de l'Eau contre les Trois Grâces. En tant que durulz, Jénéold est hors-la-loi en Sartar et mal considéré par les lunaires en général. Mais il sait qu'il est né pour servir et sa grande maîtrise du combat est sa seule joie. Jénéold a un caractère plutôt sombre et solitaire.

Circé, l'Enchanteresse

Ce démon a en fait l'apparence d'une momie putride mais elle est constamment protégée par son affinité de Charme. Comme tous les méchants dignes de ce nom, elle cherchera d'abord à corrompre les Héros, puis elle expliquera son plan machiavélique pour asservir l'humanité. Elle parlera de ces deux sœurs et de Mordregh. Bref, elle offrira aux Héros une première leçon de l'identité des Trois Grâces. Si elle meurt, elle est aspirée dans le monde inférieur d'où ses sœurs s'efforceront de la faire sortir.

Démone 5Ш, Très méchante 5Ш2, Trop sûre d'elle 1Ш2, Rituel de momification 1Ш2, Combat (dague et tentacules) 5Ш∧5, Partisans sharghoul (Guerriers 17Ш, mort-vivant 13Ш), Dague sacrificielle de Mordregh 1Ш∧4

Affinités :

Illusion 15Ш (Passer inaperçue D+20, Décor somptueux, Attaque factice, Bouclier d'illusion, Partisans illusoires)
Charme 5Ш2 (Beauté capiteuse et enivrante, Grâce hypnotique, Faire oublier les soucis et le stress, Passion tragique et désespérée)
Non-Vie 5Ш (Tromper la mort, Créer un sharghoul, Projeter des vermines, Contrôler les morts-vivants, Miasmes étouffants)

Secret :

Les Héros peuvent découvrir le journal de Circé, rempli de révélations.

SCÈNE V : L'AVENIR DE L'ALLIANCE

Enjeu : Entrer dans l'Alliance et la développer.

Dénouement.

Une fois Circé bannie de ce plan, chaque Héros se sentira appelé et pourra accepter de devenir initié (coût : 1 PH) ou adepte (coût : 3 PH) de l'Alliance des Flots. Ils leur suffiront pour cela de boire l'eau du Cœur de l'Alliance (en dépensant les Points d'Héroïsme correspondant), de prêter serment et de choisir un parrain parmi les dieux ou esprits de l'Alliance. Les capacités du culte acquises dès cet instant commencent au niveau 17 au lieu de 12 habituellement. Bien sûr, pour certains Héros, entrer dans l'Alliance peut impliquer de renoncer à d'autres cultes (ce qui peut induire des représailles si les Héros ne s'y prennent pas « dans les formes ») mais, exceptionnellement pour les Héros (étant donné le rôle qu'ils ont joué dans la fondation de l'Alliance) la charge d'initié de ce sous-culte n'occupe que 10 % de temps et celle d'adepte 40 %. Si un Héros refuse d'entrer dans l'Alliance, il récupère la capacité magique qu'il avait sacrifiée au Bloc. En revanche, les Héros qui rejoignent l'Alliance devront accomplir une quête pour pouvoir retrouver ce qu'ils ont sacrifié. Qu'ils acceptent ou non, les Héros gagnent de toute façon (sans dépense de Point d'Héroïsme) la relation Alliance des Flots 1Ш. Les Héros devront sans doute retrouver Béryl pour lui confier le Cœur de l'Alliance et fonder avec elle le premier sanctuaire du culte. De plus, que ce soit dans la vallée du Zola Fel ou en Sartar, tous les contacts de l'Alliance restent à établir. Vos joueurs ont entre leurs mains une Troupe de Héros avec une ressource magique unique. À eux de la développer et de l'exploiter (avec votre aide) dans le cadre de la Guerre des Héros.

L'Alliance des Flots

Ce groupe est plus une union de sous-cultes qu'un culte unique.

Conditions à remplir

Faire partie d'un culte de l'eau ou avoir été choisi par un des fondateurs (Heler, Huraya, Zola Fel)

Magie

Chaque membre doit choisir un parrain : cela détermine quelle capacité magique l'Alliance lui offre. Si les Héros n'ont pas réussi à recruter certains esprits, alors les capacités correspondantes ne sont pas accessibles.

Heler

Caractère : Loyauté

Affinité : Nuages et pluie (Appeler les nuages, Appeler la grêle, Pluie fine, Appeler la pluie, Déclencher un orage)

Secret : Combattre Daga (permet de garantir la fertilité d'une région, bannissant la sécheresse et la famine, permet aussi au Héros de résister aux privations et de lutter contre les serviteurs de Daga.)

Huraya

Physique : Discrétion

Affinité : Brume (Mur de brouillard, Nuage de brume, Dissiper la brume, Étouffer les sons, Bruine humide)

Secret : Les armes d'Orlanth (permet d'enchanter un objet comme une des quatre armes d'Orlanth : l'écharpe de brume, les sandales de ténèbres, la lance éclair ou le bouclier d'Arran. Un seul enchantement est conféré. Changer d'enchantement nécessite un rituel.)

Zola Fel

Physique : Natation

Affinité : S'adapter à l'Eau (Respirer sous l'eau, Voir au travers de l'eau, Écailles sous-marines, Résister à la pression, Résister au froid, Résister à la chaleur)

Secret : Purifier l'eau (produit une eau pure et bénie qui peut détruire les morts-vivants et certaines Créatures chaotiques)

Vierge rosée

Caractère : Nostalgique

Esprit : les gouttes de Rosée (rosée du matin, mélancolie…)

Secret : Mémoire antédiluvienne (permet de se rappeler n'importe quel détail dont Vierge Rosée a pu avoir connaissance)

Cam

Caractère : calme

Esprit : les esprits des sources (source de l'eau, pousse-plante, calme, repos…)

Secret : Maintenir en vie (permet à un mourant de ne pas mourir et de rester indéfiniment à la frontière de la vie)

Femme Grenouille

Physique : Saut

Esprit : les esprits batraciens (saut, peauglissante, bave gluante…)

Secret : Assimiler le Chaos (permet d'absorber un trait chaotique d'une créature mourante ou la contamination chaotique d'une victime consentante. Permet aussi de traiter les contaminations chaotiques personnelles comme un défaut que le Héros peut faire disparaître avec le temps).

Cheval Rivière
Mental : Géographie

Esprit : les esprits des rivières

Secret : Monter le Cheval Rivière (permet de se déplacer presque instantanément d'une source d'eau douce à une autre)

Sogue
Caractère : Conservateur

Grimoire : Le journal de Sogue (Créer le brouillard, Dissiper le brouillard, Contrôler les courants, Calculer sa position, Renforcer une embarcation, Connaître la loi, Mesurer le temps, Mesurer la distance, Mesurer la vitesse)

Secret : Rectifier l'ordre (utilisé comme une attaque mystique, ce pouvoir permet de « réparer » ce qui n'est pas conforme à l'ordre des choses : ramener un mort-vivant à la mort, livrer un criminel à la justice…)

Autre Coté : l'Alliance est liée au Bloc et à la Table d'Adamante. Cette connexion avec le Plan des Héros permet de concilier les différentes origines (divines, magistes, psychiques) des membres de l'Alliance. Des passages, ouverts par la fondation de l'Alliance, partent du Bloc vers les différents Plans d'existence.

Fidèles : des membres de culte de l'Eau, des danseurs serpents.

Reliques : le Cœur de l'Alliance, le premier artefact du culte, doit être utilisé pour fonder le premier lieu saint de l'Alliance.

Autres liens : Humakt est un allié opportuniste de l'Alliance puisqu'elle lutte contre les morts-vivants. Il permet donc à ses adeptes de rejoindre ce sous-culte.

Défauts : les Trois Grâces et les ghoulim sont les ennemis de l'Alliance des Flots. Indirectement, la Lune Bleue semble s'opposer à l'Alliance des Flots : celle qui fait les marées est pour l'instant du côté des Grâces.

Révélations

En plus de la conspiration des Trois Grâces, le journal de Circé révèle plusieurs prophéties sur la Guerre des Héros, qui peuvent être des éléments majeurs d'une série d'Hero Wars.

Le Berceau

Un berceau de géant va descendre le Zola Fel. De nombreuses factions vont se battre pour en prendre le contrôle et cette lutte marquera le début d'un affrontement majeur de la Guerre des Héros.

Le retour des Waertagi

Le peuple bleu des mers chassé par les Érudits de l'Ambigu est de retour. Bien qu'ils aient été jetés dans le Trou de Magasta, les vaisseaux-dragons des waertagi voguent à nouveau sur les mers : ils auraient traversé le Monde inférieur et franchi les Portes du Couchant. Les terribles marins n'ont pas oublié comment ils furent chassés et l'Occident va sentir la force de leur vengeance. La présence de Sogue dans l'Alliance des Flots pourrait bien réduire à néant les chances d'un pacte entre les Grâces et les waertagi.

La montée des eaux

D'ici une dizaine d'années, les eaux des océans vont s'élever et une partie de Prax sera submergée par la mer. Cet événement pourrait bien marquer le retour d'une certaine fertilité dans les terres côtières de la Désolation, ou l'invasion de nouveaux dangers surgis des océans.

La nouvelle lune

La Lune Rouge est appelée à disparaître pour être remplacée par une autre. Bien sûr, Circé pense que la Lune Bleue vaincra. Elle fait d'ailleurs état d'une conspiration au sein de l'Empire pour renverser l'Empereur Rouge.

Les trois sœurs

Circé raconte une légende selon laquelle un fils de Yelm aurait, au début dans Grandes Ténèbres, confié un artefact yelmique à trois sœurs, des naïades mineures, servantes de l'Empereur défunt. Cet objet serait le Graal, une coupe ayant contenu le sang du Soleil abattu par l'Épée Mort. Circé pense que si cet objet pouvait être sacrifié à Mordregh, celui-ci pourrait posséder l'Empereur Soleil. Les Trois Grâces recherchent donc activement les traces des trois naïades jumelles.

Points d'Héroïsme

En plus des Points d'Héroïsme donnés à chaque séance, donnez 1 à 3 Points d'Héroïsme à chaque Héros à la fin de chaque scène, selon sa participation à l'action et le succès du groupe.

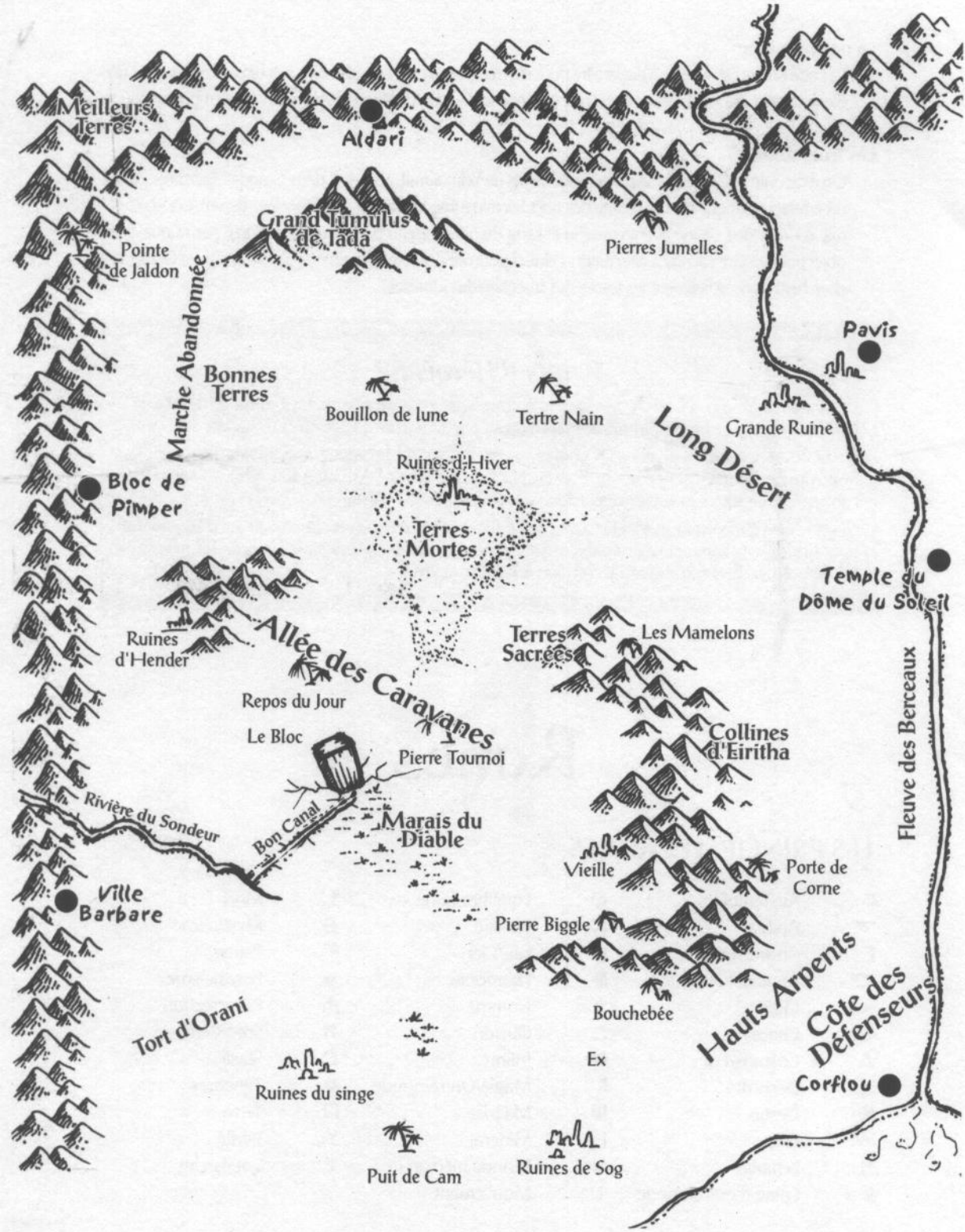
Vous pouvez ajouter, si vous le voulez, 5 à 8 Points d'Héroïsme à la fin de l'épisode, en imposant certaines dépenses (par exemple l'entrée dans l'Alliance des Flots, l'achat des capacités magiques associées, relations avec des seconds rôles…).

Si les Héros souhaitent garder le Cœur de l'Alliance, l'un d'entre eux (ayant choisi d'être adepte du culte) devra le consolider en dépensant 3 points car il devient ainsi le premier prêtre de l'Alliance des Flots (gardien de l'unique relique du culte).

Runes

LES PRINCIPALES RUNES

⚲	Air/Tempête	⦶	Équilibre/Lune	†	Mort
▽	Animal	⧗	Fertilité	⊖	Mysticisme
⚷	Anismisme	⊙	Feu/Ciel	⚘	Plante
⚲	Annihilation/Vide	ⅢⅢ	Harmonie	⚶	Polythéisme
⚹	Chance	⚹	Homme	⋔	Résurrection
⊖	Chaos	∴	Illusion	⚹	Sorcellerie
△	Cosmos/Loi	∞	Infini	⌓	Stase
⚹	Désordre	⚹	Magie/Outremonde	●	Ténèbres
⚹	Destin	ⅢⅢ	Maîtrise	□	Terre
⚹	Eau	⊔	Minéral	Y	Vérité
⚹	Échange	⚹	Monde médian	Y	Vol (larcin)
⚹	Entité d'outremonde	⚹	Mouvement		


Meilleurs Terres
Aldari
Grand Tumulus de Tada
Pointe de Jaldon
Pierres Jumelles
Marche Abandonnée
Pavis
Bonnes Terres
Bouillon de lune
Tertre Nain
Grande Ruine
Long Désert
Ruines d'Hiver
Bloc de Pimber
Terres Mortes
Temple du Dôme du Soleil
Ruines d'Hender
Allée des Caravanes
Terres Sacrées
Les Mamelons
Repos du Jour
Le Bloc
Pierre Tournoi
Collines d'Eiritha
Fleuve des Berceaux
Rivière du Sondeur
Bon Canal
Marais du Diable
Vieille
Porte de Corne
Ville Barbare
Pierre Biggle
Hauts Arpents
Côte des Défenseurs
Bouchebée
Tort d'Orani
Ex
Corflou
Ruines du singe
Puit de Cam
Ruines de Sog

6 Prax

(*Cf. Glorantha* pp. 178-187)

Prax est la région occidentale de la Désolation. Sur ces terres arides (mais fertiles comparé au reste de la Désolation) se trouvent les principaux lieux saints des monteurs d'animaux.

Les régions

LES MEILLEURES TERRES

Ces collines fertiles font partie de la Passe du Dragon et sont sous l'influence de la tribu des Pol-Joni, monteurs de chevaux.

LES BONNES TERRES

Ces plaines sèches mais encore cultivables marquent la limite de la Passe du Dragon et le début du désert de Prax.

LE GRAND TUMULUS DE TADA

Tada fut un des grands Héros qui combattit le Diable au coté du Taureau-Tempête. Il eut l'idée d'enterrer Eiritha pour que la Mort ne la trouve pas. Quand Tada mourut, il fut enterré avec toute son armée et la région devint un amas de collines groupés autour d'un gigantesque tertre. Les différentes tribus se répartirent les reliques de Tada et il est dit qu'un jour, elles seront toutes réunies au sommet du Tumulus et que Tada s'éveillera. Aujourd'hui encore, quand le besoin s'en fait sentir, des héros gagnent le Grand Tumulus dans l'espoir de gagner l'aide d'un soldat de Tada ou bien de se voir confier une relique par le dieu endormi.

LES TERRES MORTES

Pendant son combat contre le Diable, le Taureau Tempête est tombé au sol et, pour lui redonner ses forces, Eiritha a arraché la puissance de la terre. Ainsi apparurent les Terres Mortes, une vaste étendue désertique et rocailleuse, pleine de plateaux entrecoupés de profondes failles. Seules des plantes vénéneuses semblent pouvoir pousser en ce lieu et aucun animal sauvage ne vient s'y aventurer. Des hors-la-loi viennent parfois se réfugier ici.
L'utilisation de la magie est plus difficile dans cette région et consomme énormément d'énergie. Généralement, il est nécessaire de quitter les Terres Mortes avant de pouvoir réutiliser un esprit, un prodige, un sort ou un pouvoir.

LA MARCHE ABANDONNÉE

Cette bande de terre qui longe Prax est parcourue par de nombreux voyageurs allant du Bloc de Pimper à la Ville Barbare ou bien empruntant l'Allée des Caravanes.

L'ALLÉE DES CARAVANES

Bien que traversant le désert de Prax, cette piste est relativement praticable. De nombreux marchands l'empruntent pour aller de la Marche Abandonnée jusqu'à Pierre Biggle, pouvant de là gagner Corflou ou Porte de Corne.

LE TORT D'ORANI

Quand la Mort vint pour s'emparer d'Eiritha, Orani voulut se battre. Le champs de bataille devint une terre dévastée et marquée par la destruction.

LE BON CANAL ET LA RIVIÈRE DU SONDEUR

Le Bon Canal a été creusé par Waha pour permettre à l'eau d'emporter les restes du Diable à la mer. Aujourd'hui encore, quand la pluie tombe sur le Bloc, l'essence du Diable suinte dans l'eau et est emportée dans la tranchée jusqu'à la rivière du Sondeur. Mais généralement, le Bon Canal est à sec et constitue seulement un immense fossé.

LE MARAIS DU DIABLE
Ce lieu est marqué par l'essence du Chaos car la rivière à qui Waha ordonna de laver le sol des fragments du Diable devint impure : elle essaya de se cacher sous terre pour dissimuler sa honte mais fut repoussée vers la surface par les forces chthoniennes. Ainsi naquit ce cloaque marécageux, hanté par de nombreuses créatures chaotiques, notamment les puissantes Parties du Diable. Les praxiens qui veulent devenir khan doivent prouver leur valeur en luttant ici contre la pire engeance du Chaos.

LE LONG DÉSERT
Cette large bande aride est un avant-goût de ce qu'est la Désolation, de l'autre côté du Zola Fel.

LES TERRES SACRÉES
Dans ce domaine béni, les monteurs d'animaux doivent se plier aux lois de leur religion et les différentes tribus ne peuvent s'opposer que selon des rituels précis, ce qui se traduit généralement par une trêve forcée.

LES COLLINES D'EIRITHA
Ces collines marquent le lieu où Eiritha fut enterrée afin que la Mort ne la trouve pas. Plusieurs monts rocheux et abrupts, culminant à plus de 600 mètres, rendent cette région difficile à traverser.

LES HAUTS ARPENTS
Ces plateaux pourtant hospitaliers comparés aux régions environnantes sont délaissés en faveur de la vallée du Zola Fel et des collines d'Eiritha. La présence régulière de morocanth dans la région explique en partie la réticence des humains à s'installer dans les Hauts Arpents.

LA CÔTE DES DÉFENSEURS
Arrosé par des pluies incessantes et infesté d'insectes, ce rivage marécageux et insalubre n'est pas propice au débarquement sur plusieurs centaines de kilomètres de côte.

LE FLEUVE DES BERCEAUX (ZOLA FEL)
Ce long fleuve descend des montagnes qui bordent Dagori Inkarth jusqu'à la Mer Rozgali. Le Zola Fel est aussi appelé Fleuve des Berceaux car les géants habitant les montagnes avaient pour habitude d'envoyer leurs enfants à la mer dans de grands berceaux flottants qui regorgeaient de trésors magiques. Ces berceaux ont été systématiquement pillés par les Érudits de l'Ambigu pendant le Second Age et depuis les géants ont cessé de suivre cette coutume.

Les lieux marquants

LES VILLES

ADARI
Cette petite ville isolée existe surtout grâce au commerce avec les trolls de Dagori Inkarth. A Pavis, Adari a la réputation d'être l'endroit le plus ennuyeux du monde.

BLOC DE PIMPER
Étant à l'origine un point d'échange des captifs contre des rançons appropriées, ce lieu s'est développé comme le principal centre de vente d'esclaves de la Passe du Dragon. Les praxiens, les sartarites et les lunaires participent tous à ce commerce lucratif.

CORFLOU
L'unique port maritime de Prax a été fondé en 1611 par l'Empire lunaire, avec le soutien de compagnies commerciales de Pavis. Malgré les très mauvaises conditions de vie dans le delta du Zola Fel, Corflou est devenue une agglomération importante d'environ 1 000 habitants.

FORT DES CHEVALIERS
Une petite colonie malkioni, exilée de l'Occident, s'est installée au sud-ouest de Prax, à la frontière du Tort d'Orani. Ces chevaliers magistes ont repoussé plusieurs assauts des monteurs d'animaux. Ils ne

sortent que rarement de leur isolement, soit pour faire du commerce, soit pour vendre leurs services comme mercenaires.

PAVIS
Non loin de la Grande Ruine, la Nouvelle Pavis, fondée en 1550, est une cité importante qui regroupe environ 5 000 habitants. Le Comté de Pavis est principalement de culture héortienne, mais la cité rassemble des influences diverses : le peuple des rivières, des lunaires, des gens du Comté du Soleil, des héortiens, des nomades et aussi de nombreux non-humains (trolls, nains, newtlings…).

TEMPLE DU DÔME SOLEIL
Capitale du Comté du Soleil, cette ville est aussi le centre du culte de Yelmalio (il existe un autre Temple du Dôme Soleil dans le sud de Sartar).

VILLE BARBARE
Cette ville fut fondée par les Pol-Joni avant qu'ils embrassent le mode de vie nomade des praxiens et elle reste, pour cette tribu, un lieu de séjour privilégié.

LES OASIS

BOUCHEBÉE
Le souffle d'Eiritha confère à ce lieu un climat agréable, mais des créatures dangereuses y cherchent parfois refuge.

BOUILLON DE LUNE
Cet oasis est marqué par des geysers très réguliers liés aux cycles lunaires. De nombreux oracles ont été inspirés par ce lieu.

LES MAMELONS
Ce gigantesque temple souterrain dédié à Eiritha est un labyrinthe pour les profanes. Certaines galeries parcourraient toutes les collines d'Eiritha.

PIERRE BIGGLE
Une véritable forêt de champignons géants (et normaux) pousse ici. Un être étrange, le Tordu, y vend des potions extraordinaires.

PIERRE JUMELLE
Deux hautes pierres dressées presque identiques donnent à ce lieu une symbolique de l'union. De nombreux mariages y sont célébrés.

PIERRE TOURNOI
Des duels rituels ont souvent lieu ici. La pierre sacrée au centre de l'arène est consacrée à l'Homme de Fer, un esprit qui incarne un sous-culte d'Humakt.

PORTE DE CORNE
Des guérisseurs de Chalana Arroy se sont installés dans cet oasis et font payer leurs services aux nomades ou aux colons lunaires de la vallée des Berceaux.

PUITS DE CAM
Selon la légende, le puits de cet oasis ne s'est jamais asséché, même pendant les Grandes Ténèbres.

REPOS DU JOUR
Ce lieu est magiquement protégé contre les insectes et les parasites, ce qui en fait une étape privilégiée pour les nomades.

LES VESTIGES

EX
Cette large dépression aurait été causée par le Bloc qui aurait rebondi une fois ici avant de s'écraser sur le Diable. De nombreuses légendes contradictoires circulent au sujet de ce lieu.

LA GRANDE RUINE
Ce site a d'abord été occupé par les Érudits de l'Ambigu qui pillaient les berceaux des géants qui descendaient le Zola Fel. Mais en 800, le géant Paragua et les siens descendirent des montagnes et détruisirent la ville des Jrusteli. Ils entourèrent les environs des ruines d'un gigantesque mur puis re-

tournèrent dans leur montagne. Un jeune héros nommé Pavis conquit l'enceinte en 850 et, avec l'aide des Mostali, y établit une cité florissante. La cité est pillée plusieurs fois au cours des siècles, jusqu'en 1150 où elle tombe aux mains des trolls. Pavis devient alors « la Grande Ruine » : une gigantesque région cernée d'un mur, pleine de ruines parfois habitées.

LE BLOC

Ce lieu sacré est un gigantesque fragment de l'Aiguille qui s'est abattu sur le Diable pendant sa bataille contre le Taureau Tempête. Haut et large de plusieurs centaines de mètres, il est visible plusieurs kilomètres à la ronde. Le Bloc est composé de pierre de vérité, la matière primale du cosmos, capable d'emmagasiner la magie pour la libérer plus tard.

LE SOCLE OBSCUR

Situé au sud-est du Tumulus de Tada, ce site apparaît et disparaît au gré des rêves des dragonewts que l'on peut parfois croiser aux alentours. Au milieu de pierres brisées se dresse une pyramide construite par une civilisation inconnue.

POINTE DE JALDON

Ici repose Jaldon, prêt à revenir d'entre les morts pour mener les praxiens à la victoire. Ce site est hanté par les esprits des soldats nomades du terrible chef de guerre.

RUINES D'HENDER

Ce lieu est marqué par les forces animales et de nombreuses bêtes sauvages habitent les collines qui l'entourent.

RUINES D'HIVER

Du temps de Génert, les dieux du froid et de l'hiver étaient enfermés ici. Aujourd'hui, nul n'habite ces palais de glace et de cristal. C'est le seul lieu des Terres Mortes où la magie fonctionne normalement.

RUINES DE SOGUE

Ici se tenait autrefois un port waertagi, dévoué à Sogue, un de leurs esprits tutélaires. Le port fut ensuite utilisé par les Érudits de l'Ambigu, puis abandonné. La mer s'est retiré mais les marais alentours sont encore peuplés de monstres marins et les ruines seraient habitées par des morts-vivants et d'autres créatures chaotiques.

RUINES DU SINGE

Ces ruines sont sacrées pour les babouins et les singes intelligents de Prax.

TERTRE NAIN

Des mostali se sont installés ici, il y a longtemps, pour exploiter du métal tombé du ciel. « L'usine » naine est désormais inoccupée mais un campement d'humains s'installe souvent non loin du site, pour profiter de l'eau qui descend du tertre.

VIEILLE

Ces antiques vestiges dateraient d'avant l'Aurore mais aucune expédition n'en est jamais revenue.

Héros prêts à jouer

VÉLENDYFF BRASMORT

Vélendyff Brasmort est un intrépide chasseur héortien, adepte d'Odayla. Depuis la destruction de son village par des morts-vivants, l'infatigable Vélendyff a traversé Sartar aux côtés de puissants humakti pour trouver un moyen de se venger de Délecti le Nécromant. Pendant un raid dans les marais, un sorcier a maudit Vélendyff et son bras gauche a maintenant des pouvoirs comparables à ceux des morts-vivants… Mais plus Vélendyff utilise cette magie, plus la malédiction s'étend, menaçant de le transformer en monstre. Après avoir interrogé de nombreux guérisseurs, il a découvert un rituel de purification qui limite la progression du mal.

***Mots-clés** : héortien, chasseur, adepte d'Odayla*
***Physique** : Combat (lance et bouclier, parade au bras) 13, Tir à l'arc 17, Dépecer et découper un animal 17, Se cacher à couvert 17, Poser un piège 17, Traquer 17, Lutte 17, Infatigable 1Ш*
***Mental** : Géographie de la passe du Dragon 13, Coutumes héortiennes 13, Mythes héortiens 13, Connaître les animaux 17, Écouter 17, Imiter les bruits d'animaux 17, Pister 17, Trouver un abri 17, Mythologie d'Odayla 17, Connaissance des marais 13, Connaissance de Sartar 13, Connaissance des morts-vivants 13, Interroger 13, Rituel de purification 13*
***Caractère** : Patient 17, Intrépide 13, Déteste les morts-vivants 13, Maudit 13*
***Relations** : Membre du clan du Chien Gris 13, Adepte d'Odayla 17, Contacts parmi les humakti 13, Contacts parmi les guérisseurs 13, Ennemi 13 (Molok, nécromant 5Ш, machiavélique 1Ш)*
***Affinités** : Ours 17 (Force de l'Ours, Hibernation, Sentir la nourriture, Fourrager)*
Discrétion 17 (Se cacher dans le feuillage, Rester immobile, Se déplacer sans bruit)
Chasse 1Ш (Vue perçante, Flèche sûre, Attirer le gibier, Courir sur la neige)
Bras mort 5Ш (Inspirer la peur, Transmettre une maladie, Résister aux dommages, Résister à la magie, Résister à la douleur)
***Équipement** : Arc ∧ 3, Lance ∧ 3, Bouclier ∧ 1*
***Richesse** : 15*
***Tactique** : Autant que possible, Vélendyff cherche à faire face aux situations de conflit avec ses capacités normales. Si l'opposition l'exige, il utilisera ses affinités d'Odayla (Force au contact, Chasse à distance), et en dernier recours, les pouvoirs de son bras.*

KIARA HURLEVENT

Kiara Hurlevent est une séduisante guerrière héortienne, adepte de Vinga, initiée de Babeester Gor. Sa meilleure amie a été tuée par l'Homme de Craie, un vampire qui hante le nord de Sartar. Kiara, pour la venger, a voyagé en Esrolie où elle s'est initiée aux mystères de Babeester Gor. Mais l'intraitable justicière sait que la haine aveugle ne sert pas la vengeance : Kiara croit aux vertus du calcul et de la réflexion. À Nochet, elle a vécu parmi les érudits et s'est consacrée à l'étude et au service de la loi. Après qu'elle ait résolu plusieurs crimes, un jeune eunuque s'est attaché à son service.

Mots-clés : *héortienne, guerrière, adepte de Vinga, initiée de Babeester Gor*
Physique : *Combat (lance et bouclier, épée et bouclier, hache et bouclier, grande hache) 1Ш, Ouïe fine 17, Se cacher à couvert 17, Équitation 17, Courir 17, Lancer le javelot 17, Séduisante 13*
Mental : *Géographie de la passe du Dragon 13, Coutumes héortiennes 13, Mythes héortiens 13, Reconnaître un ennemi 17, Rester éveillée 17, Mythologie des Frères Tonnerre 17, Mythologie de Vinga 17, Survie en milieu sauvage 17, Connaissance de l'Esrolie 13, Mythologie de Babeester Gor 13, Traquer 13, Calculer 13, Connaissance des lois 13, Enquêter 13*
Caractère : *Vantarde 17, Brave 17, Déteste les morts-vivants 13, Réfléchie 13, Intraitable 13, Juste 13*
Relations : *Membre du clan du Sentier Rouge 13, Adepte de Vinga 17, initiée de Babeester Gor 13, Contacts parmi les érudits de Nochet 13, Partisan 13 (Palominès, érudit 17, eunuque 13)*
Affinités : *Combat 17 (Lancer mortellement précis, Lancer incroyablement long, Combattre un violeur, Combattre un uz)*
Mouvement 17 *(Sauter au-dessus de l'eau, Courir sur la cime des arbres, Courir sur la neige)*
Protection 5Ш *(Trouver l'enfant perdu, Soigner un estropié, Faire un feu, Remonter le moral, Protéger de son corps un non-combattant)*
Mugir férocement 13 *(Hurler dans le vent)*
Vigilance 1Ш
Équipement : *plusieurs javelots, hache ∧ 4, lance ∧ 3, cotte de maille et bouclier ∧ 5, cheval*
Richesse : *15*
Tactique : *Kiara aime prendre le temps d'évaluer la situation avant d'agir, afin de trouver les points faibles de ses adversaires et d'en profiter. Contrairement à beaucoup de ses consœurs, elle ne cède que rarement à l'impulsivité ou à la soif de sang : elle sait attendre son heure et faire tomber la sentence quand le moment est venu.*

GHISUOPÉ LE VEILLEUR

Ghisuopé le Veilleur est un vieux prieur héortien, adepte d'Humakt. Il s'est rendu célèbre en découvrant une conspiration chaotique et en tuant un grand prêtre de Thanatar. Devenu borgne suite à ses blessures, le culte de Lankhor Mhy reconnaissant le remercia en lui donnant l'Orbe de Clairfeu, un cristal enchanté qui remplace désormais son œil manquant. Sa fougue n'a pas faibli, mais il s'est orienté vers des rôles d'arbitre et de négociateur. Même s'il aime raconter ses histoires « d'ancien combattant », il a toujours la force de servir le Dieu Épée et il fait preuve d'une énergie exemplaire pour son âge : le feu sacré brûle encore en lui.

Mots-clés : *héortien, prieur, adepte d'Humakt*
Physique : *Combat (lance et bouclier, épée et bouclier, dague, grande épée) 17, Fabriquer une arme 17, Veilleur 13, Vieux 13, Fort 13, Résistant 13*
Mental : *Géographie de la passe du Dragon 13, Coutumes héortiennes 13, Mythes héortiens 13,*

Détecter les mensonges 17, Mythologie d'Humakt 17, Accomplir un sacrifice 17, Prier Humakt 17, Sentir la présence divine 17, Sentir la présence des esprits 17, Détecter les morts-vivants 12 (don d'Humakt), Célèbre 13, Arbitrer 13, Négocier 1Ш, Connaissance du Chaos 13, Raconter une histoire 13
***Caractère** : Honorable 17, Brave 17, Déteste les morts-vivants 17, Fougueux 13, Bavard 13, Dynamique 13*
***Interdit (Humakt)** : ne jamais être initié à un autre dieu*
***Relations** : Membre du clan des Trois Collines 13, Adepte d'Humakt 17, Culte de Lankhor Mhy 13*
***Affinités** : Combat 1Ш (Enchanter le fer, Coup puissant, Briseur de bouclier, Briseur d'arme, Coup de Vraie-épée)*
Mort 17 *(Bénir un corps, Chant de Mort berserk, Tuer un mort-vivant, Visage de peur, Dissiper un fantôme)*
Honneur 17 *(Enchanter un serment, Connaître la vérité, Rallier les guerriers, Trancher une relation, Honte pour les lâches)*
***Orbe de Clairfeu 5Ш** (Clairvoyance, Voir la corruption, Voir dans le noir)*
***Équipement** : épée ∧3, armure de cuir et bouclier ∧2*
***Richesse** : 20*
***Tactique** : Ghisuopé est plutôt impulsif et sûr de lui. Après avoir hurlé une prière à Humakt (et utilisé sa magie pour s'augmenter), il engage le combat le plus vite possible et cherche à en découdre rapidement.*

ZAMAREKOS DE CARMANIE

Zamarekos Eshalu est un sympathique vizir carmanien, sorcier de l'ordre de Malakinus. Passionné d'histoire et d'exploration, il a découvert dans une ruine un grimoire perdu « le Testament de la Non-vie ». Déchiffrant les secrets de ce livre, Zamarekos devint un adversaire acharné des morts-vivants et, sur ce point, s'opposa souvent à la doctrine de tolérance de l'Empire lunaire. Après avoir échappé à un assassinat, Zamarekos comprit que sa vigilance et sa rapidité ne suffiraient plus à le protéger : il vendit plusieurs de ses découvertes archéologiques pour acheter une charge d'agent culturel dans la bureaucratie provinciale et s'exila « pour faire des fouilles » dans les territoires conquis de l'Empire, loin de ses ennemis.

***Mots-clés** : carmanien, vizir, sorcier de l'ordre de Malakinus*
***Physique** : Combat (cimeterre) 13, Exploration 13, Vigilance 13, Rapidité 1Ш*
***Mental** : Géographie de l'Empire lunaire 13, Coutumes carmaniennes 13, Mythes carmaniens 13, Philosophie dualiste 17, Mathématiques 17, Lire le Nouveau Pélorien 17, Écrire le Nouveau Pélorien 17, Doctrine de Malakinus 17, Lire le Carmanien 17, Écrire le Carmanien 17, Tracer un septagramme de pouvoir 17, Vision symbolique 17, Histoire 13, Archéologie 13*
***Caractère** : Sympathique 13, Déteste les morts-vivants 13, Déteste les représentants de Ganèsatarus 17 (pour les carmaniens, Ganèsatarus le Menteur est le Diable, le Dieu du Mal et l'Incarnation des Mensonges)*

***Relations** : Famille Eshalu 13, Ordre de Malakinus 17, Bureaucratie provinciale lunaire 13*
***Grimoires** :*
Malakinos Carmanios, « Le Livre de la sorcellerie blanche » 17 (Éteindre un feu, Flotter sur l'eau, Résister à un dieu païen, Repousser une bête, Repousser un esprit)
Le Livre de la guérison 5Ш (Soigner un animal, Soigner une personne, Se soigner, Protection contre les armes, Assister la respiration)

Les saintes visions dualistes du vizir Xandrio 17 (Voir le péché ou la vertu, Voir les qualités ou les défauts, Voir dans les ténèbres ou dans la lumière, Voir ce qui est petit ou grand, Voir ce qui est loin ou près).
Le Testament de la Non-vie 1Ш (Détecter la non-vie, Détruire la non-vie, Ponction de la non-vie (magie), Ponction de la non-vie (mental), Protection contre la non-vie)
Talisman : un médaillon d'or en forme d'étoile à sept branches, avec un cristal taillé et poli en son centre
***Équipement** : un exemplaire du Testament de la Non-vie et de la Vie de Malakinus, cimeterre ∧ 3, vêtements de cuir ∧ 1, plusieurs objets antiques (bijoux, parchemins, statuettes…)*
***Richesse** : 25*
***Tactique** : Zamarekos, à moins d'être persuadé qu'il a à faire à des serviteurs du Mal, est pacifique et il cherchera à éviter la confrontation. En cas d'agression, il utilisera en priorité ses sorts de protection et soignera ses alliés.*

OPALE VERTE

Opale Verte est une petite sage-femme des Hautes Herbes, chaman de La-ungariant. Indépendante et curieuse de tout, elle s'est très tôt éloignée des siens pour satisfaire sa soif de savoir. Elle a étudié auprès de différents chamans, mais aussi avec des guérisseurs qui lui ont inculqué les bases de la médecine et le respect de la vie. Chez les Hommes-Bêtes, elle a appris des rudiments de survie en milieu hostile, d'herboristerie et l'art des décoctions. Son double est un esprit-serpent originaire des Marais des Hautes-Terres qui faiblit parfois à cause de la domination de Délecti sur ces lieux.

***Mots-clés** : femme des Hautes Herbes, chaman de La-ungariant*
***Physique** : Combat (couteau) 13, Monter un cheval 13, Rassembler un troupeau 13, Faire un fétiche 17, Tracer un cercle chamanique 17, Tambour 17, Flûte 17, Appeler un cheval en sifflant 17, Se faire belle 17, Petite 13, Premiers soins 13, Survie en extérieur 1Ш, Préparer des décoctions 13*
***Mental** : Géographie de la passe du Dragon 13, Coutumes des Hautes Herbes 13, Mythes des Hautes Herbes 13, Inspirer la loyauté 17, Intimider 17, Diriger une cérémonie 17, Monter le cheval de l'esprit (Voyage psychique) 17, Fuite chamanique 17, Combat psychique 5Ш, Vision psychique 17, Tradition La-ungariant 1Ш, Connaître les herbes 13*
***Caractère** : Mépris des praxiens 13, Haine des trolls 13, Distante envers les étrangers 13, Sage 17, Indépendante 13, Curieuse 13, Respect de la vie 13*
***Relations** : Tradition La-ungariant 17, Contacts chez les Hommes-Bêtes 13*
***Double** : Vipère Roseau, Puissance 5Ш (mais 10 seulement en présence de morts-vivants) (Ramper sans bruit, Morsure paralysante, Détecter sa proie, Filer sur l'eau)*
***Esprits accessibles** : esprits des ancêtres, de la terre, des juments et des serpents*
***Talents** : Courir comme le vent 5Ш, Force 1Ш*
***Fétiches** :*
Tresse de crins (Grand-père guerrier 3Ш, Combat, 1/jour)
Bourse de cuir (Bcue de soin 18, 3/jour)
Bracelet (Absorption 15, cf. HeroWars *p. 100, 1/jour)*
Collier d'écailles (Peau-Pierre 5Ш, cf. HeroWars *p. 100, 1/jour)*
Anneau en os (Jument Saute-arbre 7Ш, Bondir, 1/jour)
***Équipement** : différents grigris, vêtements exotiques, couteau ∧ 1.*

Richesse : *15*
Tactique : *Opale Verte aime impressionner ses adversaires en frappant un grand coup, pensant ainsi leur imposer le respect et/ou les mettre en fuite. Si elle a le temps de se préparer, elle utilise ses talents et ses esprits de combat et de protection avant de bondir à l'action.*

JOSS JANERIL

Joss Janeril est un gros marchand héortien, adepte d'Issaries. Il a toujours été proche des cultes solaires et, sous couvert d'opérations commerciales pour la Guilde Lumière, il a longtemps servi Harvar Poing de Fer comme émissaire au Comté du Soleil, comme diplomate et comme espion. Pour faciliter ses contacts, Joss est devenu initié de Yelmalio. Sans renier ses origines, Joss soutient la tolérance lunaire. Très confiant en lui, il pense que la communication et l'échange aplaniront tous les différends : pendant ses voyages, il s'efforce donc d'apprendre des langues étrangères et de se faire partout des amis. Mais cette jovialité a ses limites : Joss déteste le Chaos sous toutes ses formes.

Mots-clés : *héortien, marchand, adepte d'Issaries, initié de Yelmalio*
Physique : *Combat (lance et bouclier, bâton, grande lance et bouclier) 17, S'occuper d'une mule 17, Porter des charges lourdes 17, Charger un animal de somme 17, Identifier des biens au toucher 17, Tir à l'arc 1Ш, Monter la garde 13, Espion 13, Résistant 18 (don de Yelmalio), Gros 13*
Mental : *Géographie de la passe du Dragon 13, Coutumes héortiennes 13, Mythes héortiens 13, Marchander 17, Baratin 17, Évaluer 17, Mentir 17, Identifier des bijoux 17, Identifier des métaux 17, Mythologie d'Issaries 17, Mythologie des Porteurs de Lumière 17, Parler la Langue du Feu 17, Parler la Langue des Marchands 17, Parler le Pavique 13, Parler le Nouveau Pélorien 13, Diplomate 1Ш*
Caractère : *Malin 17, Tolérant 13, Confiance en soi 13, Fier 13, Discipliné 13, Jovial 13, Haine du Chaos 13*
Interdits (Yelmalio) : *ne jamais laisser un cheval souffrir inutilement, rester chaste pendant le jour du Feu*
Relations : *Membre du clan du Bouclier Étincelant 13, Adepte d'Issaries 17, initié de Yelmalio 13, Contacts parmi les cultes solaires 13, Guilde Lumière (route Dome Soleil/Aldachur/Pavis/Comté du Soleil) 17, Protecteur 13 (Harvar Poing de Fer, comte d'Aldachur, roi des Vantaros), Contacts chez les lunaires 13, Contacts à Pavis 13*
Affinités : *Communication 17 (Voix forte et claire, Convaincre un acheteur, Convaincre un vendeur, Distraire par la voix, Parler avec les mains)*
Marchand 17 (Bénir un marché, Verrouiller une boîte, Placer une alarme de sécurité, Piéger un objet, Évaluer la valeur magique)
Voyage 5Ш (Couvrir les traces, Détecter une embuscade, Trouver une voie d'évasion, Trouver une piste, Protection pendant le sommeil)
Lumière 13, Archer 13, Vertu et discipline 13
Équipement : *bâton renforcé ∧ 3, vêtements de cuir ∧ 1, plusieurs mules, un chariot*
Richesse : *20*
Tactique : *Joss préfère prendre le temps d'évaluer la force de ses ennemis pour voir s'il faut tenter de les soumettre ou plutôt tâcher de négocier. Si le combat est inéluctable, Joss utilise de préférence son arc, renforcé avec la magie de Yelmalio si possible.*

Nom

Culture

Région d'origine

Age

Sexe

Mots-clés

MAGIE

Rune

Relations

PHYSIQUE

COMBAT

Au contact

À distance

Armure

MENTAL

Traits de caractère

AFFINITÉS - GRIMOIRES ESPRITS - POUVOIRS

Secret

Équipement

Richesse