Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

Volume 1

RQII
Rules System

RQII Rules System

Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

Volume I

CRÉDITS

AUTEUR(S)
Robin Laws, Bryan Steele and Lawrence Whitaker

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE
Simon Bray

ÉDITEUR
Nick Robinson

COUVERTURE
Pascal Quidault

MISE EN PAGE & CRÉATION GRAPHIQUE
Will Chapman et Scott Clark

ILLUSTRATIONS
German Ponce, Jason Banditt Adams, Marco Morte, Leonardo Borazio, Lorena Soreno, Javier Charro Martinez, Jorge Monparler et Andrew Dobell

CARTES
Keith Curtis et Leonel Domingos de Castro Torres

TRADUCTION
Sandrine Thirache

CORRECTION
James Manez, Frédric Toutain

REMERCIEMENTS
Pete Nash, John Hutchinson, Simon Bray, Jeff Richard et Greg Stafford

INFORMATION DE COPYRIGHT

Glorantha : Le Deuxième Âge ©2010 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Tous les personnages, les noms propres, les lieux, les objets, les illustrations et le texte contenus dans *Glorantha : Le Deuxième Âge, Volume I* sont copyright© Mongoose Publishing, sous licence Issaries, Inc. Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de ce produit ne peut-être reproduite sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com. Ce produit est protégé par les lois de copyright du Royaume-Uni. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles, des organisations, des lieux ou des évènements est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux États Unis..

Volume 1

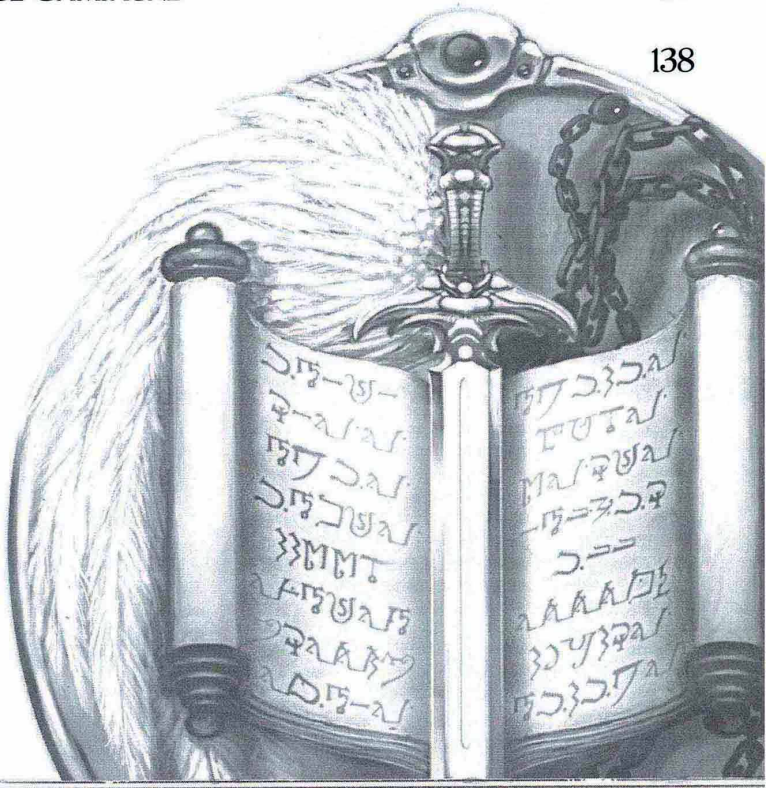
Sommaire

Bienvenue dans Glorantha 5

Tour du Monde 17

Ralios : Décor de Campagne 57

Index 138



Bienvenue dans Glorantha

Bienvenue pour cette seconde édition de *Glorantha : Le Deuxième Âge*.

Les buts des volumes I et II de Glorantha sont divers :

* Présenter Glorantha aux nouveaux joueurs de RuneQuest et réintroduire le monde auprès des joueurs vétérans.
* Clarifier le plus possible les domaines magiques présents dans Glorantha.
* Fournir les règles essentielles nécessaires à la création d'Aventuriers Gloranthiens et d'aventures au temps du Deuxième Âge du monde.

Avant d'aborder ces sujets, il est important de connaître le monde de Glorantha et la raison pour laquelle il est ce qu'il est. Les conséquences de son histoire sont importantes, aussi importantes que sa destinée. Il est également important de comprendre la manière dont Glorantha diffère des mondes médiévaux-fantastiques traditionnels, parce que ces différences forment les fondements de son histoire, de son présent et de la destinée que les Aventuriers créent au travers de leurs aventures.

Un Monde Mythique

Glorantha n'est pas une sphère flottant dans l'espace et gravitant autour d'un soleil. C'est une terre en forme de losange flottant au gré de la rivière du temps. Plusieurs plans d'existence l'entourent et l'accompagnent dans son voyage. Surplombant le monde, le Dôme Éthérique sépare les cieux de la terre et contient les étoiles, les planètes et la Lune Bleue, très rarement visible (celle-ci est une déesse, pas un satellite).

La surface de Glorantha est constituée de terre et de roche mais sous la surface, l'immensité du Monde Inférieur est la province des dieux, un lieu où le soleil fut autrefois prisonnier.

Les mers lèchent les terres côtières de Glorantha mais elles ne sont pas gouvernées par des marées conventionnelles. Toutes les eaux s'écoulent vers le tourbillon de Magasta, un vaste maelström situé au centre du losange. Là, laissant le monde matériel loin derrière elles, elles plongent dans les profondeurs de Glorantha avant de remonter pour circuler à nouveau : s'il était possible de naviguer à travers le tourbillon de Magasta, on se retrouverait à nouveau à la surface mais quelque peu changé.

Les dieux de Glorantha sont réels et bien vivants : ils demeurent dans le Plan Divin qui coexiste avec le monde physique et qui est séparé de ce dernier par le Grand Compromis, un pacte conclu entre les dieux pour les empêcher de mener le genre de guerres qui, avant l'aube des temps, avaient permi au chaos de dominer et faillirent réduire le monde en pièces. Préservée grâce à ce Pacte, la surface du monde physique est le domaine de plusieurs races qui interagissent quotidiennement avec leurs dieux mais qui sont aussi capables de forger leurs propres destinées quand elles en sont éloignées.

Et les races sont effectivement nombreuses dans ce monde. Les humains prolifèrent et coexistent avec les anciennes races, celles qui étaient là bien avant eux : en particulier les dragonewts, les nains, les elfes et les trolls, mais il en existe d'autres. Les humains ne sont pas seuls et bien qu'ils soient en grand nombre, leur domination n'est pas unilatérale. Chaque race possède son propre domaine. Résidant sous la surface, les nains réparent et entretiennent la Machine Monde. Attachés aux plantes et aux fleurs, les elfes s'isolent dans leurs forêts, loin des artifices du monde. Les trolls demeurent également sous la surface car ils ont du mal à supporter la lumière extérieure de par leur lien avec la rune Obscurité. Enfin, les énigmatiques dragonewts sont éparpillés à travers le monde, occupés à des affaires incompréhensibles pour les autres races ; ils semblent suivre leur propre but sans se soucier des affaires des mortels.

En bien des points, Glorantha ressemble à une planète conventionnelle avec des continents, des mers, des rivières, des montagnes, des vallées, des plaines et des déserts. Cependant, aucune de ses caractéristiques n'est le résultat d'une activité géologique. Toutes sont les conséquences des actions des dieux, façonnées avant l'aube des temps. Chacune représente un acte délibéré de création ou de recréation ; chacune a sa propre raison d'être. Par exemple, les grands fleuves sont des divinités qui se manifestent sous forme physique mais qui ne peuvent pas intervenir dans le monde qui les entoure à cause du Grand Compromis. Les peuples de Glorantha sont conscients de leur statut divin et les révèrent. C'est un mode de vie. Si la rivière décide de renverser sa course et de couler en amont, c'est parce que le dieu qui est cette rivière a une bonne raison de le faire.

Toute chose dans Glorantha a une raison d'être mais cette raison n'est pas physique : elle est mythique. Les humains et les autres races peuvent changer le monde au gré de leur développement mais ces changements, dans le meilleur des cas, ne sont que temporaires : seules la création et la manipulation des mythes peut effectuer des changements permanents – cela implique l'altération des actions, de l'histoire et de la nature des dieux et de ce fait, des runes qu'ils incarnent.

Mythes et Aventures

Glorantha est un monde empli de magie et façonné par les mythes. Avec une magie adéquate, les Aventuriers peuvent se rendre dans les royaumes des dieux, participer aux anciens mythes et en tirer de nouvelles capacités extraordinaires. Mais rares sont ceux qui reviennent indemnes de ces terribles épreuves : certains sont affaiblis, d'autres détruits et d'autres encore errent à jamais dans les royaumes mythiques.

Les explorateurs, les Aventuriers et les rois ne sont pas les seuls à détenir un pouvoir magique. Même les plus humbles utilisent leurs propres sorts et leurs propres charmes pour se nourrir, s'habiller et trouver refuge dans un environnement hostile.

Glorantha est un monde où les cultures s'affrontent, un monde où le bien et le mal ne sont pas toujours faciles à distinguer. Bien qu'affrontant son lot de tyrans, de monstres et de scélérats, aucune société ne peut se vanter d'être vertueuse. Selon les points de vue, deux sociétés en guerre peuvent toutes deux avoir raison ou être toutes deux brutales et sans pitié. Les sociétés humaines diffèrent par leur mode de vie, par leur interprétation des évènements mythiques et historiques et par leur philosophie existentielle. Quand aux races non humaines de Glorantha : elles poursuivent leurs propres buts étranges.

Les Empires de Glorantha

Quatre empires – plus si on choisit d'inclure les empires non humains – contrôlent Glorantha. Sur les quatre, deux cherchent à modifier les mythes.

* Également connu sous le nom d'Empire de la Mer du Milieu, l'Empire des Apprentis Divins de Jrustéla s'efforce de manipuler les mythes selon les désirs du Dieu Invisible et de son prophète, Malkion. Leur pouvoir est tel qu'ils peuvent entrer dans le monde des mythes et y amener des changements qui se répercutent dans le monde réel.

* L'Empire des Amis des Wyrms cherche à transformer le monde en un immense dragon afin de rejoindre le Dragon Cosmique qui, selon les Amis des Wyrms et les dragonnewts, serait à l'origine de la création de l'univers et aurait été blessé par l'impureté et la scission de l'infini. À cette fin l'EAW s'efforce de créer de nouveaux mythes, basés sur l'illumination draconique, qui provoqueront l'ascension du monde.

Durant le Deuxième Âge de Glorantha, ces deux empires humains dominent mais ce ne sont pas les seuls. Deux autres empires sont suffisamment importants pour être mentionnés.

* L'Empire Solaire de Dara Happa, regroupant les serviteurs de l'Empereur Solaire Yelm. Ces enfants du soleil tentent d'établir l'influence de Yelm à travers le monde et de combattre l'influence du Dieu des Tempêtes Orlanth, ennemi juré de Yelm. Cependant, l'Empire du Soleil est sous le contrôle de l'EAW et est en train de développer une nature draconique acceptée par certains mais détestée par la majorité.

* Les Traditionalistes – ceux qui continuent de vénérer la Tribu des Tempêtes, le panthéon des dieux qui, bien avant les temps, défièrent Yelm et qui régnèrent sur le monde grâce au courage et à la force d'Orlanth, leur chef, bien que cela provoqua la mort du soleil et l'émergence des Grandes Ténèbres. Les Traditionalistes sont harcelés de tous côtés : par l'Empire de la Mer du Milieu, qui désire prouver la fausseté de leurs croyances à travers la sagesse et le réconfort du Dieu Invisible ; par l'EAW, qui cherche à propager l'illumination du Grand Dragon parmi tous les peuples ; par l'Empire Solaire de Dara Happa qui ne leur a jamais pardonné la mort du soleil.

Le Deuxième Âge est un temps de découverte et d'exploration sans précédent. Pour la première fois, le commerce et les voyages permettent aux cultures lointaines de faire des échanges. Les empires innovent avec ferveur et découvrent

10 Thèmes Gloranthiens

1. La magie existe en toute chose.
2. Les mythes sont réels.
3. Le passé façonne le présent.
4. Les mythes sont réels, même dans leurs contradictions. La vérité réside dans la manière dont vous l'interprétez. Chaque culture possède ses propres vérités.
5. Oublier le thème 4 peut causer votre mort.
6. La vérité est une affaire de point de vue.
7. Celui qui embrasse le matériel au détriment du spirituel peut devenir temporairement puissant mais risque le désastre.
8. La guerre peut être héroïque et glorieuse mais elle est toujours dévastatrice et cruelle.
9. Les vies ordinaires sont soutenues par l'idéologie du sacrifice pour la communauté et de l'amour pour la famille et le clan. Les grands courants de l'histoire sont alimentés par l'avarice, l'agressivité et la fierté.
10. L'Histoire est cyclique. Le monde renaît de ses cendres et prospère à nouveau. Les peuples deviennent fiers et complaisants, jouent avec les forces cosmiques et invitent le désastre. Le monde renaît une fois de plus de ses cendres…

de nouvelles formes de magie, de nouveaux appareils et des nouveaux modes de perception.

Dans l'ombre de ce progrès sans retenu, les mauvais présages émergent. Les Apprentis Divins et les Amis des Wyrms ont poussé les lois éternelles des mythes de Glorantha à l'extrême. Combien de temps leur reste-t-il avant que le monde ne se retourne contre eux et punisse leur vanité démesurée ?

Le Monde

Au premier coup d'œil, le monde de Glorantha ressemble au nôtre. Les masses terrestres s'élèvent à la surface d'un grand océan. Elles comprennent des montagnes, des vallées, des rivières, des lacs et des ruisseaux. Le soleil se lève à l'est et se couche à l'ouest. Des forêts de conifères recouvrent les régions froides ; les jungles et les déserts parsèment les régions chaudes. Les objets tombent au sol quand on les lâche. Quand rien n'est indiqué de façon spécifique, supposez que les bases qui forment la réalité de notre monde sont les mêmes que pour Glorantha.

Gardez toutefois à l'esprit que ces ressemblances sont superficielles, si ce n'est pure coïncidence. Glorantha est un lieu gouverné par les lois de la magie, non pas de la physique. La végétation existe parce que les dieux l'ont planté au temps où ils côtoyaient quotidiennement les hommes. Les terres du monde sont le résultat d'une action divine. Les objets tombent parce ce que les lois de la magie en ont décidé ainsi.

Ceci peut s'avérer dangereux. Contrairement aux lois fiables et immuables de la science, les règles qui gouvernent la magie peuvent changer. Et quand elles changent, tout peut arriver.

Géologie et Géographie

Glorantha est un énorme cube de terre, flottant sur une mer infinie et dont seule une de ses surfaces est exposée. Le centre de cette surface exposée est occupé par le tourbillon de Magasta, un immense tourbillon qui engloutit les eaux du monde.

Au-dessus du monde, les cieux constituent un dôme sur lequel sont attachées les étoiles de Glorantha. D'autres astres célestes se déplacent autour du dôme mais ne sont pas fixés à celui-ci. Nombre de ces objets célestes sont des divinités ou les vestiges brillants de dieux morts et confinés au ciel pour servir de mémento à la puissance du vainqueur.

Se déplaçant d'est en ouest et traversant le Dôme Céleste, le soleil n'est en fait pas une étoile mais le Dieu Solaire Yelm – bien qu'aux yeux des mortels, lui et son chariot de feu n'apparaissent que sous la forme d'une boule de feu.

D'autres dieux sont plus ou moins visibles à la surface de Glorantha. Par exemple, les volcans du pays de Caladra sont les manifestations partielles des Dieux Lodril, Caladra et Aurelion. La rivière Oslir de Pélorie est la manifestation physique de la déesse Oslira ; et, dominant la région de la Passe du Dragon, la puissante montagne Kéro Fin est la déesse mère d'Orlanth, le chef de la Tribu des Tempêtes.

Donc, même si la géographie de Glorantha *ressemble* et *se comporte* comme n'importe quelle géographie ordinaire, elle n'est pas gouvernée par les mêmes lois. Les tremblements de terre sont le résultat de dieux se déplaçant sous la surface ou dans le Plan Divin ; le niveau de la mer monte et descend selon le caprice de Magasta, le Seigneur de la Mer ; et quand le tonnerre résonne dans le ciel, il n'est que le résultat de la colère d'Orlanth (ou celle de son frère, le Taureau des Tempêtes). Tous les gloranthiens savent que leur paysage est façonné de cette manière et que les dieux sont tout autour d'eux, aussi les croyances et la religion sont profondément ancrés en eux.

Les minéraux et les métaux précieux sont extraits du sol mais ils sont différents des matériaux ordinaires. Par exemple, le fer est un matériau jalousement gardé qui a un effet profond sur certaines races ; il en est de même pour l'argent. L'huile et le pétrole, précieux dans certains mondes, n'ont que peu d'importance pour les Gloranthiens (à l'exception peut-être des nains – les Mostali – qui ont leur propre usage magique pour ces choses). Mais, de bien des façons, les minerais et les minéraux sont identiques à ceux que l'on trouve partout ailleurs.

Un Ciel Sans Lune

Au temps du Deuxième Âge, Glorantha ne possède qu'une seule lune, la Lune Bleue, rarement visible bien que sa course dans le ciel puisse être indirectement calculée avec le passage des marées. Elle apparaît brièvement tous les six jours, telle une traînée bleue tombant vers le tourbillon de Magasta.

Gardez ceci à l'esprit pour des aventures qui se déroulent la nuit. Les joueurs qui espèrent naviguer au clair de lune auront fort à faire si aucune lune n'est présente dans ce monde.

Les substances naturelles, à la fois organiques et non organiques, se différencient sur un aspect clé particulier. Toute chose naturelle dans ce monde est liée à sa rune respective. Les rochers et les minéraux sont les manifestations de la rune Terre et sont soumis à son pouvoir ; la mer, les rivières et la pluie sont soumises à la rune Eau et ainsi de suite. Le pouvoir primitif des runes, blocs fondateurs de la création, sont la manifestation mondaine de la géographie et de la géologie de

Glorantha. Mêmes les dieux sont la manifestation, quoique magique et quelque peu différente, des runes. Toute chose est liée aux runes. Cette relation directe explique pourquoi Glorantha regorge d'énergie magique. Tout comme nul ne peut échapper aux particularités de la géographie gloranthienne, nul ne peut échapper au pouvoir et à l'influence des runes qui se manifestent sous une forme qui peut être vue, entendue, goûtée, sentie et touchée.

D'autres royaumes surnaturels entourent le monde matériel de Glorantha, aussi appelé le Monde Intérieur. Sous le cube et sa mer enveloppante se situe le royaume de l'Obscurité.

Le continent tempéré mais hautement peuplé de **Génertéla** et la terre tropicale mais moins hospitalière de **Pamaltéla**, où l'herbe ne pousse pas, constituent les principales masses terrestres du monde. L'île majeure de **Jrustéla** sert de quartier général à l'Empire des Apprentis Divins. D'autres civilisations mineures occupent de plus petites îles, telles **Brithos** et **Vithéla**.

Calendrier

Avant l'émergence des Apprentis Divins, la plupart des cultures de Glorantha utilisèrent leur propre calendrier ou pas de calendrier du tout. Les apprentis Divins ont choisi le plus populaire des calendriers, celui d'une civilisation du Premier Âge, celle des Theyalans, et l'ont depuis répandu à travers le monde. Tout individu traitant avec les Jrustéli, y compris leurs ennemis, sait se servir de ce calendrier.

Chaque semaine comprend sept jours. Dans l'ordre, les jours de la semaine sont : Jour du Gel, Jour de l'Eau, Jour de l'Argile, Jour du Vent, Jour du Feu, Jour Sauvage et Jour Divin (dans les régions ou plusieurs dieux sont vénérés, le dernier jour est appelé Jour des Dieux).

Huit semaines constituent une saison. Les saisons sont nommées d'après les éléments de la Mer, du Feu, de la Terre, de l'Obscurité et des Tempêtes. Chaque saison correspond à un changement climatique radical : la Saison de la Mer représente notre printemps ; la Saison du Feu représente notre été ; la Saison de la Terre celle de notre automne et la Saison de l'Obscurité celle de notre hiver. La saison des Tempêtes est une saison de transition particulièrement longue et turbulente entre l'hiver et le printemps. Après la Saison des Tempêtes, une période de deux semaines appelée Temps Sacré s'installe ; pendant cette période ont lieu des cérémonies de renouveau et l'énergie magique devient très élevée.

L'an 908 est l'année en cours – neuf cent huit jours après le Grand Compromis et le début du calendrier connu.

Remarque sur la Prononciation

La plupart des noms gloranthiens sont simples et faciles à prononcer. Tant que vous et votre groupe prononcez les mots de la même manière, il n'est pas nécessaire que vous vous conformiez à la prononciation officielle. Cela dit, dans le doute, les mots gloranthiens ont tendance à placer l'emphase sur l'avant-dernière syllabe d'un mot. Issaries se prononce Iss-AR-ees et pas ISS-ar-ees. Ernalda se prononce Er-NAHL-dah.

Monnaie

Bien que dans le Deuxième Âge de Glorantha, l'or, l'argent, le cuivre et le plomb soient utilisés comme unités monétaires, les pièces diffèrent quelque peu. Les ducats d'or sont appelés Roues, Or ou encore Pièces d'Or. Les pièces d'argent et de cuivre sont respectivement appelées Pièces d'Argent et Pièces de Cuivre. Les pièces en bronze sont principalement utilisées par les Uz (trolls) et sont appelées Bolg de Plomb.

Métaux Gloranthiens

Bronze : alliage d'étain et de cuivre, ce métal est un métal ordinaire qui n'offre ni bonus ni malus particulier.

Fer : le fer interfère avec les capacités magiques du porteur. Chaque point d'ENC de fer porté par un individu réduit le nombre maximum de ses Points de Magie d'un point. Par définition, le POU du porteur est considéré comme étant inférieur à son score normal quand il s'agit (uniquement) de déterminer les Points de Magie maximum et de regagner des Points de Magie.

Les dommages infligés par une arme en fer à un aldryami ou à un troll sont doublés. Les armes en fer infligent également des dommages aux créatures qui ne sont pas affectées par des armes non magiques.

Argent : trop malléable pour être utilisé dans la création d'une arme avec une pointe ou une lame, l'argent est plus communément employé dans la fabrication d'armes d'écrasement. Les armes en argent infligent des dommages aux créatures qui ne sont normalement pas affectées par des armes non magiques.

Cultures et Peuples

De tout temps et à cause de leurs différences religieuses et de leurs pratiques spirituelles, les peuples de Glorantha se sont affrontés sur le champ de bataille. Le Deuxième Âge est un temps d'expression culturelle et de consolidation. Les principaux

empires essaient de fusionner les croyances auparavant incompatibles en une seule unité politique et commerciale et tandis que les traditionnalistes et les innovateurs s'affrontent, les vieux ennemis deviennent de nouveaux alliés.

Les Anciennes Croyances

Les cultures **théistes** accèdent à un haut degré de magie à travers l'émulation de dieux multiples. Bien que les prêtres puissent se dévouer à une seule divinité, ces cultures possèdent un panthéon divin et tirent les bénéfices de leur adhésion à celui-ci.

Orlanthi, Adorateurs de la Tribu des Tempêtes

Le peuple Orlanthi vénère les dieux tumultueux de la Tribu des Tempêtes, menée par la divinité guerrière **Orlanth** et son épouse, **Ernalda**, la mère de la terre. L'image populaire d'un orlanthi est celle d'un gardien de troupeau barbare, vivant dans une société basée autour de la vie en clan. Bien que les Orlanthi véritables demeurent dans les régions pauvres et isolées, de nombreux adorateurs de la Tribu des Tempêtes habitent les villes et les cités et pratiquent une version urbaine de cette bruyante croyance. Les mythes d'Orlanth le décrivent comme un rebelle violent quelque peu assagi par une épouse généreuse et pleine d'encouragements, qu'il enleva aux Dieux Célestes.

Orlanth et d'autres dieux de ce panthéon tapageur restent très populaires auprès des Aventuriers. Ses alliés divins comprennent le seigneur du commerce **Issaries**, le maître de la connaissance **Lhankor Mhy, Humakt** le sombre, **Yinkin** le chat et la déesse blanche **Chalana Arroy**. Les adorateurs du Taureau Céleste Urox, le frère violent d'Orlanth, se font rares ces temps-ci. Urox était réputé pour avoir affronté la force corruptrice connu sous le nom de Chaos mais au temps de l'Âge des Empires, le chaos n'est pas vraiment présent.

Les Orlanthi ne craignent personne au combat, que ce soient les trolls, les dragons ou les créatures du chaos. Ceux qui habitent au centre du Génertéla mènent une guerre incessante contre les Péloriens dont les dieux appartiennent à la Tribu de Feu. De nos jours, les Orlanthi conservateurs se trouvent plus de points communs avec les Péloriens qu'avec les étranges Amis des Wyrms. Assiégés de toutes parts, ces théistes ont joint leurs forces sous la bannière des Traditionnalistes, déterminés à vaincre l'Empire oppresseur et blasphématoire des Amis des Wyrms.

Péloriens, Adorateurs des Dieux Célestes

Natifs des terres de Dara Happa, les Péloriens vénèrent le dieu solaire **Yelm**. Leur société est hautement hiérarchisée et tous les individus, de l'humble fermier à l'empereur lui-même, remplissent les rôles qui leur ont été confiés par cette divinité paternelle. Peuple urbain, les Péloriens placent la famille au-dessus du clan.

Les Dara Happiens considèrent leur empereur comme étant le porteur inspiré du manteau de Yelm. Tout va dans le meilleurs des mondes lorsqu'un descendant de Yelm siège sur le trône Dara Happien mais le drame survient dans les rares occasions où la lignée est brisée. Ils sont maintenant un peuple conquis et le Dragon de l'Empire des Amis des Wyrms occupe de façon choquante le trône de l'empereur ! Autrefois plein de mépris pour les barbares Orlanthi du sud, les Dara Happiens se sont secrètement alliés avec eux pour mener une guerre d'insurrection contre leurs occupants draconiques.

Les aventuriers Péloriens ne tiennent pas directement leurs pouvoirs de l'empereur céleste mais plutôt des féroces guerriers et des fervents gardiens du panthéon. Ces derniers comprennent : le violent et impétueux **Lodril**, le dieu sensuel de l'homme du commun, **Lokarnos**, dieu du négoce et du voyage, et **Yelmalio**, le guerrier au tempérament de feu et défenseur de la foi. De moindre importance pour les aventuriers, d'autres divinités sont essentielles à leur société : **Oria**, l'épouse de Yelm, **Dayzatar**, le distant dieu céleste et la fertile **Oslira**, déesse des rivières.

Les **cavaliers nomades de Pent** sont aussi des adorateurs du Dieu Céleste. Ces farouches guerriers des steppes de l'est de la Pélorie vénèrent un dieu solaire du nom de **Kargzant**, une divinité aussi sévère et intransigeante que la vie qu'ils mènent.

Les Empires du Renouveau

Les révoltes secrètes des cultures théistes furent facilitées par la croissance de deux empires étrangement innovateurs. Tous deux s'inquiètent plus de la menace posée par l'autre plutôt que de celle posée par leurs sujets conquis. Les Apprentis Divins et l'Empire des Amis des Wyrms s'affrontent pour la domination suprême du monde.

Les Apprentis Divins

Bien que plus connu sous le nom d'Empire de la Mer du Milieu, la plupart des gens appellent tout simplement l'empire Jrustéli l'Empire des Apprentis Divins. Les Jrustéli suivent la religion **Malkioni**, une foi monothéiste vénérant le **Dieu Invisible**. Cette foi fut nommée d'après Malkion, le prophète appointé de la grande divinité. La foi Malkioni accepte l'existence d'autres dieux, tels Orlanth et Yelm mais elle les considère comme des êtres inférieurs, voire des démons.

Les adorateurs du Dieu Invisible ne reçoivent de lui que peu de magie. Ils se doivent d'obtenir leurs propres pouvoirs surnaturels à travers la logique et l'érudition. Passés maîtres dans l'art de la sorcellerie, les Jrustéli découvrirent un secret appelé **Vision Mystique**, un moyen de perception permettant de détecter le flot de la magie et de la croyance. Cette vision permet aux utilisateurs d'apercevoir les connexions entre les

mythes et les pratiques des cultures et, grâce aux voyages dans un monde extérieur magique appelé Plan Héroïque, de changer les détails des histoires premières. Ces changements interviennent ensuite dans le monde matériel de Glorantha. Par exemple, il y a de cela cinquante ans, les Apprentis Divins échangèrent les déesses du grain de deux cultures différentes.

Le deuxième élément du pouvoir des Apprentis Divins réside dans leur victoire contre le peuple maritime Waertagi il y a presque deux siècles de cela. Les Waertagi contrôlaient alors le trafic maritime dans le monde. Les Jrustéli prirent rapidement leur place et maintenant contrôlent les cités et les avant-postes le long des régions côtières.

Les Amis des Wyrms

Le centre du Génertéla fut autrefois le berceau du théisme mais a maintenant donné naissance à une nouvelle version de vénération à l'ancienne et de magie draconique. L'Empire des Amis des Wyrms, ou EAW, est constitué d'anciens Orlanthi regroupés en une secte mystique dévouée à la recherche de la sagesse draconique. Ils doivent leur origine à leurs rivaux, les Apprentis Divins, qui dérobèrent le secret du langage draconique et l'enseignèrent dans la cité de Nochet. Les individus qui apprirent ce langage appelé **Auld Wyrmish,** furent capables de communiquer avec les dragonewts, une race reptilienne énigmatique apparentée aux dragons véritables. Grâce aux dragonewts, ils apprirent une nouvelle méthode de vénération mystique. Cette méthode se répandit comme une traînée de poudre : en une seule génération, elle transforma la société locale Orlanthi. Les adorateurs de cette nouvelle religion persécutèrent les conservateurs qui se cramponnaient encore aux anciennes traditions.

La secte mystique se mua rapidement en un mouvement politique et déclara son statut d'Empire il y a 300 ans. En chemin, l'empire subit les invasions répétées des Apprentis Divins, déterminés à s'arroger les secrets de la magie draconique. Les Amis des Wyrms ont donc dû affiner leur art militaire ; ils se rendent maintenant au combat à dos de dinosaures et ont envahi les terres voisines, y compris les terres des fiers Dara Happiens. Ces conquêtes servent leur but principal : transformer la terre et les peuples en une nouvelle forme draconique, plus grande encore que tout ce qu'on a vu dans Glorantha. Cette ambition n'est pas anodine étant donné que les dragons gloranthiens peuvent être aussi grands que des massifs montagneux.

Dragonewts

Les dragonewts sont des reptiles humanoïdes qui passent par plusieurs stades de développement au fur et à mesure qu'ils perfectionnent leur lien mystique avec leur nature draconique. Cette transformation se produit au fil de réincarnations successives. Quand un dragonewt meurt, son âme migre dans un nouvel œuf. S'il a progressé sur le plan spirituel, sa nouvelle forme devient plus draconique que sa forme précédente. Le dragonewt commence en tant qu'**éclaireur**, ou dragonewt à crête, puis progresse sous la forme de **guerrier** (dragonewt à bec), de **noble** (prêtre à queue) puis finalement de **dirigeant** (grand prêtre). Bien que leurs motivations et leurs perceptions soient complètement étrangères au commun des gloranthiens, il est possible de les comprendre en apprenant leur langage. Cependant, cela ne rend pas le dragonewt plus "humain" ; au contraire, c'est celui qui parle leur langage qui devient plus étrange.

Mystiques

Le mysticisme, dont la magie des pratiquants n'est qu'un effet secondaire d'une transformation interne, fait son apparition dans la partie Est de Glorantha. Alors que l'Empire des Amis des Wyrms renforce sa position au centre du Génertéla, cette tradition élusive progresse tout au long du Deuxième Âge.

Kralori

L'Empire de **Kraloréla** occupe le tiers Est du continent de Génertéla. La population de cette grande nation fortement peuplée pratiquait une version plus ancienne et plus secrète de mysticisme draconique que celle promulguée par l'EAW. Elle affirmait que les dragons avaient créé le monde et les cieux et que le but ultime de cette vénération était la transformation de chaque individu en dragon. Aujourd'hui, les Apprentis Divins ont importé une nouvelle tradition plus flamboyante qui a renversé le sens de l'ordre de l'empire. Appelé **Chemin de la Maîtrise Immanente**, cette tradition accélère le processus de transformation draconique. Les adorateurs du mysticisme draconique original ont fui dans le fort méprisé Royaume de l'Ignorance, laissant sur le trône de Kraloréla un nommé ShangHsa, un Maître Immanent d'une grande longévité.

Teshniens

Sur la terre tropicale de Teshnos, des douzaines de traditions mystiques rivalisent pour attirer l'attention des Quêteurs spirituels. Les prophètes et les yogis côtoient les érudits de l'Empire des Apprentis Divins, perfectionnent leur technique méditative et facilitent ainsi le mélange des cosmologies incompatibles. La plupart des chemins empruntés font partie du **Mysticisme Sublime**, où les pratiquants cherchent à se perfectionner à travers multiples cycles de réincarnation. Les enseignements des Apprentis Divins ont grandement accéléré ces développements, qui peuvent maintenant avoir lieu au cours d'un seul cycle de vie mais qui produisent souvent une apparence bizarre. Les guerriers armés jusqu'aux dents sirotent leur thé en compagnie de voleurs et de charlatans. Les bêtes de la jungle atteignent un état de conscience similaire au troisième œil. Dans la chaleur de la région mystique qu'est Teshnos, tout est devenu possible.

Vithéliens

Dans Vithéla, ou les Îles Orientales, la magie dérive du **Mysticisme Ascétique**, un processus d'abnégation et de sacrifice. Les Vithéliens croient que le monde quotidien est une illusion masquant une réalité plus parfaite, faite d'unité spirituelle . En refusant les plaisirs, le confort et la stimulation sensorielle, les moines austères de Vithéla tentent d'émuler le **Grand Refus**, un état dans lequel ils rejettent l'illusion pour atteindre l'état béat de **Dourapdour**.

Bien des chemins mènent à l'état de Dourapdour, tous établis par des dieux variés. Ceux que les Aventuriers préfèrent comprennent les chemins de **Kabalt**, le patron des pratiquants de la voie martiale, **Hensavara** l'archer et **Karkal**, le dieu du feu et de la guerre.

Chamans

Puisant leur magie dans les interactions avec les esprits, les chamans sont fréquents dans Glorantha, en particulier dans les déserts, dans les étendues sauvages et les environnements hostiles à l'homme.

Nomades du Désert

Une vaste étendue désertique appelée Désolation se dresse entre les terres fertiles de Manirie et de Kraloréla. Cette étendue est parcourue par les peuplades nomades qui y survivent encore. Pratiquants la voie de la connaissance spirituelle que leur a confiée Waha, le dieu de la survie, les chamans de **Prax** enseignent aux nomades comment forger des liens avec leurs montures. Ils ont à leur disposition un très grand nombre de montures : bisons, rhinocéros ou encore zèbres.

Leonardo Borazzio

Pamaltéliens

Dans les savanes arides dominant la plupart du continent austral de Pamaltéla, les chamans aident leur peuple en contactant les esprits des géants et des héros du temps paradisiaque originel, celui d'avant l'existence de la mort. Se concilier les bonnes grâces des esprits locaux de la végétation, de la terre et de l'eau est encore plus essentiel pour assurer leur survie.

Les Races Inhumaines

L'histoire des races non-humaines ou anciennes est bien plus ancienne que celle des humains. Chacune se souvient d'un âge plus favorable à sa nature primitive et cherche à y retourner.

Aldryami (Elfes)

Se nommant eux-mêmes Aldryami, les elfes de Glorantha sont des plantes intelligentes et mobiles ayant une apparence humanoïde. Certains ressemblent beaucoup à des humains avec quelques traits bizarrement végétaux, tels que des vignes à la place de cheveux. D'autres sont recouverts d'une écorce ou d'épines. Chaque elfe est la manifestation presque humanoïde d'un type d'arbre particulier : il existe des elfes-bouleaux, des elfes-chênes, des elfes-frênes et ainsi de suite. Les **elfes bruns** proviennent de forêts d'arbres à feuilles caduques. Les **elfes verts** habitent les forêts de conifères ; les **elfes jaunes** ont leur demeure dans les jungles.

Les elfes partagent une harmonie mystique avec les bois et les jungles qui les entourent. Au lieu de dieux et de déesses, ils sont en communion avec les forces vitales faisant partie du **Chant de la Forêt**, et plus particulièrement **Aldrya la Germinatrice**.

Créatures du Chaos

Terrible menace issue d'avant l'aube des temps et qui sema la terreur durant le Premier Âge, cette force destructrice et corruptrice appelée Chaos est aujourd'hui en retrait. Le Chaos a été repoussé vers les recoins les plus reculés de la terre. Seuls les plus déterminés des explorateurs rencontrent encore ses monstrueux représentants, que ce soient les broos, des hommes-chèvres mutants et porteurs de maladies, ou des créatures plus exotiques comme les vomieuvres ou les hommes-scorpions.

Hsunchen (Hommes-Bêtes)

D'innombrables gloranthiens demeurent au stade entre l'homme et l'animal. Les **Hsunchen** constituent des tribus

éparses de chasseurs-cueilleurs vénérant un ancêtre totem et qui sont capables de changer de forme entre la bête et l'homme. Parmi eux, les hommes-loups **Telmori** du Ralios, le Peuple de la Chauve-souris de la Jungle de Fethlon et les **Basmoli**, hommes-lions habitant dans la Désolation et dans le Pamaltéla.

Les autres hommes-bêtes restent de manière permanente dans un état unique, combinant caractéristiques humaines et animales. Parmi ces derniers on compte les centaures, les minotaures et les guerriers canards.

Mostali (Nains)

Les robustes humanoïdes aux larges épaules qui portent le nom de **Mostali** sont des créatures de pierre. Ils demeurent sous la surface et évitent les émotions et l'autonomie afin de rendre hommage à **Mostal**, le Grand Créateur. Maîtres dans l'art de la technologie, ils portent un œil empreint d'envie sur les étranges machines de l'Empire des Apprentis Divins. Ils considèrent Glorantha comme une machine déréglée et cherchent à la réparer en travaillant d'arrache-pied sur toutes ses parties mobiles.

Timinits (Hommes Insectes)

Les merveilles du Deuxième Âge ont amené une race précédemment inconnue d'êtres non humains sur le devant de la scène. Transporté partout dans le monde grâce aux navires des Apprentis Divins, les Timinits, ou hommes-insectes, sont devenus de célèbres explorateurs, guerriers et sorciers. Étrangement variés dans leur forme, les Timinits possèdent une morphologie humanoïde alliée à des traits insectes : antennes, mandibules, carapace chitineuse formant une armure naturelle. Certains ont une longévité aussi brève que les insectes tandis que d'autres vivent plus longtemps que leurs amis humains. Bien que la plupart d'entre eux fassent preuve d'une grande dévotion envers les Apprentis Divins, un schisme au sein de leur Pamaltéla natal a poussé certains à se rebeller dans l'espoir d'établir leur propre civilisation.

Uz (Trolls)

Humanoïdes bestiaux et pourvus de défenses, les Uz, ou trolls, sont craints pour leur comportement guerrier et leur appétit insatiable. Les Uz divisent le monde en deux catégories : ce qui est comestible et ce qui ne l'est pas. La deuxième catégorie n'est pas très fournie. Créatures des ténèbres, les Uz maudissent la lumière qui recouvre le monde depuis le commencement de l'histoire. Ils ont payé le prix fort pour avoir osé s'opposer au Chaos. En effet, à la fin du Premier Âge, ils furent maudits par un demi-dieu du Chaos. Résultat : la grande majorité des enfants Uz deviennent des trollinets trapus et bossus appelés **enlo**.

Les Uz sont réputés pour leur affinité avec les vers, les insectes et les autres créatures rampantes.

Dieux et Héros

Durant le Deuxième Âge, les guerres se livrent avec la magie et bien souvent pour des raisons magiques. Alors que les Empires des Apprentis Divins et des Amis des Wyrms accumulent plus de pouvoir, les règles de la magie ne cessent de changer.

Toute la magie est issue des plans supérieurs entourant le monde, en particulier d'un lieu nommé Plan Héroïque où les mythes sont continuellement rejoués. La bataille pour la destinée du Deuxième Âge se déroula là aussi.

Magie Commune

Glorantha est un monde riche en magie où presque chaque culture a su développer un style de magie peu puissant mais omniprésent : la Magie Commune. A peu de choses près, son fonctionnement est le même partout, même si les sorts varient d'une culture à l'autre. La Magie Commune tire son pouvoir du monde environnant ainsi que des émanations et interactions subtiles des runes qui forment les fondements du monde ordinaire (ou Monde Intérieur). Presque tous les gloranthiens apprennent un assortiment de sorts de Magie Commune qui exploitent et manipulent cette énergie résiduelle. Beaucoup de ces sorts ont été développé pour les besoins de la guerre, aussi la Magie Commune porte bien souvent le nom de Magie de Combat, même si ses usages sont beaucoup plus variés que cela.

Magie Supérieure

La Magie Commune est appelée ainsi parce que tout Aventurier y a accès. Pour aller au-delà de ces sorts de base, un individu doit s'embarquer sur la voie d'une magie supérieure. Pour la plupart des Gloranthiens, la forme de la magie supérieure qui leur est ouverte n'est pas une question de choix mais de culture. L'individu suit les traces de son père qui a suivi les traces de son père et ainsi de suite (une femme suit celles de sa mère et sa mère, celle de sa grand-mère, etc. Beaucoup de magies puissantes sont de nature matriarcale).

Le Deuxième Âge change tout cela. De nouvelles formes de magie sont accessibles pour les personnes suffisamment folles ou courageuses pour les employer. Les traditions sont pillées, modifiées, mélangées ou renaissent une fois de plus.

Toutes les formes de magie supérieure tirent leur pouvoir des Runes Véritables, bien qu'elles puissent aussi les exploiter directement sans avoir besoin de trouver ou de s'harmoniser avec des objets qui contiennent leur essence.

Magie Divine

Les pratiquants de Magie Divine tirent leur pouvoir de rituels grâce auxquels ils peuvent rejouer les grands exploits de leurs divinités patronnes ou de leurs héros. Afin de pratiquer la magie, ils doivent s'immerger dans les grands mythes de leur culture de façon à penser et à agir comme leurs modèles. Bien que les prêtres affirment qu'ils peuvent communiquer avec leurs dieux ou recevoir des pouvoirs d'eux, ces déclarations doivent être prises au sens poétique et non littéral. C'est l'acte d'imitation mystique qui apporte la magie.

Les théistes qui doutent de leur relation avec les dieux risquent de ne plus pouvoir accéder à leur magie. Cette situation est toutefois rare ; ces personnes ont tendance à consacrer leur vie à ressembler à Orlanth, Yelmalio ou toute autre divinité protectrice.

Magie Spirituelle

Les chamans tiennent directement leur pouvoir des entités surnaturelles mineures que l'on appelle esprits. Ces êtres représentent des concepts abstraits, généralement des éléments de la nature. Les sorts que les esprits confient aux chamans sont placés dans des charmes ou des fétiches. Au travers d'une expérience directe et parfois amère, le chaman apprend le moyen spécifique à utiliser pour approcher un esprit donné. La plupart des esprits ne confient leur magie qu'après avoir été apaisés ou après avoir reçu des offrandes. Ces sacrifices peuvent prendre la forme de nourriture, de danse, d'objets de valeur ou encore de requêtes sincères. Un chaman n'a pas besoin de ressentir une quelconque affection envers l'esprit en question ; il peut apaiser des entités redoutables afin de les empêcher de nuire.

Certaines traditions chamaniques sont agressives et dominantes. Le chaman l'emporte sur l'esprit et le plie à sa volonté. L'esprit ainsi lié est forcé de rendre des services magiques à la demande.

Sorcellerie (Magie de Grimoire)

Populaire en Occident, en particulier parmi les Apprentis Divins, la Sorcellerie dérive son pouvoir de la répétition mémorisée de formules préétablies : paroles, gestes ou manipulation d'objets. Ces formules sont enregistrées dans des tomes magiques que l'on appelle **grimoires** afin qu'elles puissent être apprises ultérieurement par les autres membres de la même école.

La sorcellerie est le présent du Dieu Invisible, qui ne confie pas directement sa magie à ses sujets mais qui au contraire leur donne l'outil de la logique afin qu'ils puissent découvrir par eux-mêmes les pouvoirs sous-jacents du cosmos.

La magie des sorciers Apprentis Divins est une sorte de parasite ; elle draine le pouvoir qui s'écoule des Mondes Extérieurs pour alimenter les pratiquants des autres types de magie. Elle remanie ces énergies pour son propre compte, changeant même parfois le paysage des mondes extérieurs. La sorcellerie des Apprentis Divins n'est pas le seul type de sorcellerie : de nombreuses autres écoles tirent leur pouvoir des Runes Véritables sans le dérober d'autres sources.

Magie Mystique

Le pouvoir de la magie mystique vient de la création d'un lien inexprimable entre l'individu et le cosmos. Bien que la magie mystique puisse entourer le poing d'un guerrier de flammes ou guider une flèche vers une cible impossible, les vrais maîtres du mysticisme affirment que ces effets physiques ne sont que des étapes dans leur véritable objectif : la transformation personnelle. Pire encore, ces effets peuvent en fait être un piège, une épreuve pour savoir si un individu est réellement capable de se détacher des distractions matérielles. Cela dit, de nombreux mystiques se contentent des poings enflammés et des flèches qui vont droit au but.

Les techniques mystiques ont été établies par les grands yogis ou les prophètes d'antan mais elles sont cryptiques et

déroutantes. Le pratiquant doit les utiliser comme des outils dans sa propre quête intérieure afin de découvrir la vérité qui se cache entre les lignes.

Les Autres Mondes

Le Monde Intérieur est le plan ordinaire des mortels : le monde matériel de Glorantha.

Les Apprentis Divins affirment qu'il existe trois mondes contigus, situés l'un à côté de l'autre mais séparés par le Grand Compromis. Chaque monde représente une source de magie. Le Plan Divin est habité par les divinités théistes. Le Plan Spirituel est la demeure des ancêtres, des esprits et des grands esprits. Le Plan de la Sorcellerie est le domaine des saints. Il est possible de pénétrer dans chacun des plans avec une quête héroïque dans "l'Autre Monde". Le Plan Héroïque relie les trois plans magiques et on y accède via le plan magique utilisé traditionnellement par sa communauté. Une fois dans le plan héroïque, il est possible de traverser des évènements passés ayant une signification mythique ou de voyager dans un plan magique différent. Certains pensent que le plan héroïque représenterait les trois mondes magiques réunis, ou qu'il n'existerait pas de royaumes magiques séparés. Ces croyances sont hérétiques.

Les mondes magiques et le Monde Intérieur s'entrecroisent. Avec la magie adéquate, un mortel peut voyager dans un des trois mondes magiques directement depuis un endroit du Monde Intérieur. Cet endroit doit revêtir une signification importante pour les mythes ou la magie de l'autre monde : par exemple, le cimetière des Taureaux-Bisons mène au Plan Spirituel ; le temple de Hrélar Amali mène au Plan Divin ; et les Grandes Cathédrales de Malkion mènent au Plan de la Sorcellerie. Avant de pouvoir utiliser ces lieux pour accéder à un plan magique, il est nécessaire de comprendre les mythes – et bien souvent les mythes spécifiques – associés aux dieux qui représentent le lieu dans le Monde Intérieur. Telle est la nature de la Quête Héroïque. Indépendamment de leurs origines, la majorité des mythes ont des chemins qui partent d'un endroit culturel significatif pour aboutir au plan héroïque. Ces chemins peuvent être modifiés ou de nouveaux chemins peuvent être créés par les personnes très déterminées. Plus un chemin est parcouru, plus les divinités qui lui sont associées seront puissantes. Les Quêtes héroïques permettent de récolter le pouvoir du plan magique en stockant les choses gagnées (prouesses, présents, sorts et ainsi de suite) dans des objets physiques, qui peuvent ensuite être employés par les personnes qui n'ont pas pris part à la quête. De cette manière, les quêteurs héroïques ramènent des objets physiques de grand pouvoir représentant les aspects fondamentaux des mythes de leur culture. Mais les Quêtes Héroïques peuvent avoir un impact sur la nature d'une culture. *Changer* les mythes d'une culture à travers une quête spécifique provoque un changement social chez la culture en question et diminue ses défenses contre une conquête ennemie. Le fait de combiner les mythes de plusieurs cultures génère de grands pouvoirs qui peuvent ensuite être récoltés ou dérobés.

En-dessous de tout cela – le Monde Intérieur, les Plans Magiques et le Plan Héroïque – se situe l'Enfer, relié à la "partie basse" de chaque monde magique. C'est l'endroit où tout ce qui est maléfique est exilé et que l'on croit en pleine croissance à cause des actions du Mysticisme (la quatrième forme de magie). L'Enfer représente l'entropie, la fin de toute chose.

Au-dessus de tous les plans se situe le Plan Cosmique qui abrite les Runes. Il représente la création, la source de toute chose. Le Plan Cosmique est également le royaume des ***Eransachula***, les êtres runiques originels. Certains des Eransachula choisirent de rester dans le Plan Cosmique tandis que d'autres sont tombés de celui-ci et sont devenus des dieux. D'autres encore l'ont quitté de leur propre volonté pour émigrer vers le Monde Intérieur où ils représentent une facette, une voie, une énergie ou un pouvoir particulier. Chaque plan magique effleure le Plan Cosmique et cette action permet au pouvoir des runes d'être directement canalisé par les entités magiques qui vivent dans chaque plan (dieux, esprits, saints, etc.) ; ces forces runiques sont à leur tour canalisées dans le Monde Intérieur. Grâce à cela, il est facile d'accéder à la Magie Commune : les magies supérieures ne sont disponibles qu'aux personnes s'engageant sur le plan magique de leur propre culture.

Naturellement, on soupçonne que plus on draine le pouvoir des plans magiques et que plus on crée de chemins magiques, plus ces plans magiques deviennent instables. L'objectif ultime de certains cultes est de réunir suffisamment de pouvoir pour accéder au Plan Cosmique et exploiter directement les Runes ; en théorie, cela placerait les pouvoirs de la création entre les mains des mortels et ferait des hommes des dieux ou des créatures quasi divines.

Quêtes Héroïques

Le pouvoir des Apprentis Divins réside dans la maîtrise des Quêtes Héroïques, un processus qui permet aux aventuriers de se transporter dans les Mondes Extérieurs, d'interagir avec les grands mythes et d'obtenir des nouveaux pouvoirs.

Ces quêtes prirent tout d'abord la forme de rites religieux théistes. Dans une Quête Héroïque religieuse type, les adorateurs participent à une grande cérémonie dans un Monde Extérieur afin d'acquérir des pouvoirs magiques.

Ils se rendent dans la demeure de leur divinité dans le Plan Divin pour ensuite atteindre le Plan Héroïque. Ils interprètent alors un mythe appartenant à leur religion. Chaque quête est divisée en **étapes**, ou stades de l'histoire,

dans lesquelles le dieu (interprété par le quêteur) est confronté à une épreuve difficile. Si le quêteur surmonte tous les obstacles, il gagne un pouvoir correspondant à la nature du mythe. Par exemple, la participation à un mythe dans lequel Orlanth surmonte une sécheresse en tuant un dragon permet d'obtenir une épée qui peut être employée contre les dragonewts ou qui possède le pouvoir de faire tomber la pluie. Les meilleurs mythes à interpréter sont ceux qui impliquent des groupes de dieux, car ils permettent à plusieurs quêteurs d'affronter ensemble les épreuves.

Les Apprentis Divins ont découvert qu'ils peuvent se rendre dans les mythes des autres peuples. Le premier quêteur historique connu fut la mystérieuse figure nommée **Arkat**, un des grands héros (ou peut être scélérats) du Premier Âge. Il apprit la manière de voyager dans les mondes extérieurs et d'augmenter son pouvoir. Après sa mort, ses disciples gardèrent ses méthodes secrètes, ne permettant qu'à une poignée de héros de suivre ses traces : ceux-ci le firent à la lettre et avec crainte.

Lorsque les Apprentis Divins conquirent le Ralios, demeure du sombre empire qu'**Arkat** laissa derrière lui, ils se saisirent des documents détaillant ses méthodes de quêtes héroïques. Ils copièrent tout d'abord ses quêtes pour les besoins de leur propre religion Malkioni. Mais au cours de leurs audacieuses enquêtes, ils découvrirent bien vite qu'ils pouvaient entrer dans les mythes des théistes et se déplacer dans les mythes des dieux. Ils découvrirent des liens entre les traditions ; ils pouvaient ainsi se déplacer hors des sentiers battus pour aller d'un mythe à l'autre et accumuler beaucoup de magie partout dans le monde mythique. Au fil de leurs études, ils développèrent leur célèbre **Vision Mystique** et tombèrent sur le **Secret des Apprentis Divins**.

Le Secret des Apprentis Divins

Les Apprentis Divins doués de la Vision Mystique ont perfectionné des techniques qui leur permettent de traverser le Plan Héroïque pour se rendre dans le Monde des Dieux et de changer ce qu'ils y trouvent de manière permanente. C'est ainsi qu'ils purent faire l'Échange des Déesses.

Ils ont la capacité de modifier de façon permanente le Monde des Dieux. Les Apprentis Divins peuvent se rendre dans le Monde Extérieur Théiste et effectuer des actions ayant des répercussions sur le monde ordinaire. Ce sont normalement de petites choses mais récemment, ils ont effectué l'échange des déesses et ainsi prouvé qu'ils sont capables de choses beaucoup plus puissantes.

Ils sont persuadés que leurs actions sont bonnes, permanentes et dénuées de conséquences. Ils ont tort mais ne découvriront pas cela avant bien des années.

Une loi de la Quête Héroïque stipule que rien ne peut être ramené des Mondes Extérieurs en dehors de ce qui y a été amené. Aussi, si le but de la quête est de ramener une épée puissante, le quêteur doit amener avec lui une épée qui deviendra l'épée recherchée dans le monde en question. Les Apprentis Divins ont ramené avec eux tant de nouvelles capacités étranges que d'autres cultures ont dû apprendre l'art de la Quête Héroïque afin de ne pas être laissées pour compte. Mais aucune d'entre elles n'est aussi compétente qu'eux.

Les aventuriers novices devraient laisser l'art difficile et dangereux de la quête héroïque à des mains expertes. Cependant, même s'ils ne sont pas assez expérimentés pour se rendre dans le Plan Héroïque, leur monde n'en continue pas moins d'être transformé par ce dernier.

L'Histoire en un Mot

Les Dara Happiens et des Kralori font débuter l'histoire il y a plus de cent mille ans, et ils ont des documents pour le prouver. Le reste du monde connaît cette période sous le nom de **Temps Mythique**. Le temps réel commença il y a seulement neuf cent ans ; avant cela, Glorantha existait dans une ère mythique intemporelle et immesurable.

Préhistoire (l'Âge des Dieux)

Les théistes nomment cette période de la préhistoire le **Temps des Dieux**. Durant ce temps, les dieux et les hommes se côtoient. Les cultures divergent sur les détails mais en observant leurs mythes à la manière des Apprentis Divins, il est possible de définir un **monomythe** général retraçant les évènements de la préhistoire.

Tout d'abord, ce fut le **Temps de la Création**, durant lequel apparurent les Runes Véritables les plus fondamentales, appelées Runes Primaires. Ces runes gagnèrent un état de conscience et devinrent les dieux originels. L'**Aiguille**, pilier central de l'existence terrestre, fut créée et le monde fusionna autour d'elle.

Puis survint l'**Âge Vert**, où la vie telle qu'on la connaît apparut pour peupler le monde.

Celui-ci précéda l'**Âge d'Or**, un âge de civilisation et d'ordre.

L'**Âge des Tempêtes**, ou **Ténèbres Inférieures**, une ère de guerre et de mort, commença quand le soleil tomba du ciel.

Puis le Chaos apparut dans le monde. Il apporta avec lui l'**Âge de la Terreur**, aussi appelé **Grandes Ténèbres**. La misère régna. **Wakboth** (aussi appelé le Diable) et **Kajabor**, les funestes dieux du mal et de l'entropie, tentèrent de détruire Glorantha et y parvinrent presque. Les dieux survivants s'allièrent pour les combattre et remportèrent la victoire au prix de grands efforts.

Dans le monde des mortels, toutes les cultures du monde s'unirent pour combattre les forces du Chaos au cours de la bataille "**J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu**".

L'ère des dieux prit fin avec la signature du **Grand Compromis**, qui créa le passage du Temps et les empêcha dès lors d'intervenir dans le monde des mortels. Les dieux se retirèrent aux confins du Royaume des Dieux, laissant aux mortels le soin de forger un nouveau monde ; le soleil réapparu dans le ciel et annonça l'**Âge de l'Aurore**.

Le Premier Âge : Rétablissement et Catastrophe

Le Premier **Âge de Glorantha, aussi appelé Âge de l'Aurore, dura 500 ans**. Nourri par l'alliance contre le Chaos qui ramena le soleil dans le ciel, l'esprit de la coopération régna pendant les premières décennies. Puis les cultures humaines disparates se retournèrent les unes contre les autres. Peu de temps après, c'est au tour des anciennes races de reprendre leurs conflits d'antan.

Peuple à la peau verte descendant du prophète Malkion, les Waertagi prirent le pouvoir grâce au monopole des voyages maritimes.

À l'ouest, le prince prophète Hrestol ressent les joyeuses Révélations du Dieu Invisible, établissant ainsi la Nouvelle Église Malkioni. Cette institution s'étend comme une traînée de poudre et prend le pas sur les formes oppressives et austères de la croyance monothéiste.

Les cultures orientales se replièrent sur elles-mêmes pour reconstruire en silence leur civilisation en ruines.

En Génertéla, les anciennes races et les cultures théistes formèrent le **Conseil Mondial des Amis** et envoyèrent des missionnaires pour répandre les secrets de la survie sur les terres encore affectées par les Grandes Ténèbres. Ils restèrent unis pendant un siècle et demi avant que les anciennes races et leurs autres alliés ne commencent à les déserter.

En l'an 350, leurs héritiers, le **Second Conseil**, accomplirent une magie expérimentale qui bouleversa le monde et résulta dans la création d'un nouveau dieu, **Nysalor** ; ce dernier n'était pas lié par le Grand Compromis et pouvait donc marcher parmi les mortels. Sa création coïncida avec un évènement connu sous le nom d'arrêt du soleil, où le soleil interrompit sa course dans le ciel. Partout dans le monde, d'autres cultures subirent des bouleversements. Chacune y alla de sa propre explication au sujet de l'évènement cataclysmique.

Ce fut l'ère de Gbaji le Trompeur. Selon les personnes, soit Nysalor devint le monstrueux dieu du Chaos **Gbaji le Trompeur**, vaincu par le brave et innovateur héros **Arkat**, soit Arkat devint le magicien traître à l'identité changeante qui finit par tuer Nysalor. Les guerres dévastatrices de Gbaji firent rage en Génertéla central et occidental, culminant en l'an 450 par l'affrontement entre le démon et le héros.

Le victorieux Arkat fonda l'**Empire Stygien** dans les terres de Ralios. En l'an 500, il accéda au Monde des Dieux, indiquant ainsi la fin de l'Âge de l'Aurore.

L'Âge Moderne : Empire et Aventure

Au sixième siècle, deux révélations étroitement liées ont guidé l'histoire de Glorantha jusqu'à ce jour.

Dans l'île de Jrustéla, les magiciens Malkioni fondent les premiers groupes d'étude des Apprentis Divins. Reconnaissant le pouvoir libéré par Arkat et les autres faux dieux, ils recherchent le moyen d'accéder et de manipuler leur puissance. Ils apprennent à conduire des raids spirituels, des attaques contre les cultes étrangers destinées à dérober la connaissance magique plutôt qu'un trésor.

Des mystiques draconiques Orlanthi créent un culte dans la Passe du Dragon. Ils apprennent à parler la langue draconique et découvrent comment devenir un dragon. Ils fondent l'Empire des Amis des Wyrms et se montrent hostiles aux Jrustéli.

Aidés par la magie des Apprentis Divins et transportés sur mer par les Waertagi, les Jrustéli colonisent des portions de Pamaltéla. Un siècle plus tard, en l'an 718, ils se retournent contre les Waertagi, brisant ainsi leur monopole sur les mers. Une vague de conquête s'ensuit. Les Jrustéli font la conquête de l'Occident, leur terre ancestrale, et établissent des ports et des bastions le long des côtes du monde. En 789, ils fondent l'Empire de la Mer du Milieu.

En 823, l'Empire attaque Brithos, l'île des Immortels, et subit une défaire amère.

Pendant ce temps, l'Empire des Amis des Wyrms s'étend en Génertéla central et dans le nord. Il fait la conquête des terres Dara Happiennes puis de Pent et des terres au-delà.

Les deux Empires entrent en guerre. En 842, ils s'affrontent pour le contrôle du Plateau des Ombres situé au sud de la Passe du Dragon.

Une plus grande menace émerge au sein de l'EAW. Alors que se multiplient les sacrifices requis par le peuple pour la création du Grand Dragon, les Traditionnalistes gagnent le soutien de la population au cœur des terres théistes de l'Empire. Les prêtres s'allient contre les mystiques.

Le mécontentement règne également dans l'Empire de la Mer du Milieu, tandis que les érudits publient des pamphlets prédisant une catastrophe surnaturelle si les Apprentis Divins continuent de trafiquer avec les mondes extérieurs. La révolte gronde dans les terres lointaines. En l'an 901 les Apprentis Divins perdent leur contrôle de Pamaltéla : la révolte détruit leur vassal, l'Empire à Six Jambes, et l'Alliance Fonritienne Unifiée et la Confédération Umathélienne prennent leur indépendance.

De Nos Jours : Année 908

C'est maintenant l'année 908, l'année où l'Empire des Apprentis Divins et celui des Amis des Wyrms commencent à s'ébrécher à cause des tensions générées par leur expansion.

L'Hiver qui Dura Deux Ans

Depuis deux ans, la Passe du Dragon subit un hiver terrible. Certains en rendent responsables les Apprentis Divins ; d'autres affirment que c'est le prix à payer pour le projet du Grand Dragon. La famine menace de s'installer sur les terres. Les chefs de l'EAW ont ordonné le transfert de quantités massives de grain et de provision depuis les autres provinces, ce qui provoque le mécontentement dans ces territoires. Les Traditionnalistes évitent d'attaquer les caravanes de ravitaillement et augmentent les raids contre les autres institutions impériales. La rancœur s'installe au sein des factions dirigeantes alors que le débat fait rage en ce qui concerne la réponse appropriée à la menace des Traditionnalistes. Les redoutables **Dragons de Guerre** militent pour la politique de la terre brûlée. Les hautains **Au-dessus et Au-delà** démentent la gravité de la rébellion. Les idéalistes **Convertisseurs** sacrifient leur propre pureté pour se mélanger à la population et diminuer ses souffrances.

Le Dara Happa s'agite

Les rumeurs d'une révolte contre les Amis des Wyrms circulent dans les terres Dara Happiennes de Pélorie, le berceau de la culture solaire. Un beau jeune homme vif et audacieux du nom de **Karvanyar** est à la tête du mouvement des Traditionnalistes. Il affirme être le fils d'Urvanyar, l'empereur yelmite déposé dont le cœur et les yeux furent dérobés par le **Dragon Doré** qui siège sur le Trône Solaire.

Afin de combattre la méfiance croissante de la population envers l'Empereur draconique légitime, on annonce la tenue d'un concours de prouesses aventureuses ayant pour récompense la main de la **Fille du Dragon Doré**. Des aventuriers en provenance des quatre coins du monde accourent dans l'espoir d'obtenir cette récompense.

Assaut contre la Cité Cliquetante

C'est le début d'un énorme siège contre Zistorwal, la cité des Apprentis Divins située dans les Îles du Dieu Perdu, dans la région très contestée de Kéthaéla. Connue de ses ennemis sous le nom de **Cité Cliquetante** ou Cité-Machine, cet édifice massif est gouverné par une entité hybride de chairs et de métal appelée **Zistor le Dieu Machine**. Cette cité est considérée comme une abomination et une menace envers le Grand Compromis parce qu'elle produit en masse des objets aux pouvoirs magiques. Les nains dirigent le siège mais d'autres races, notamment les trolls, les Traditionnalistes et même les champions de l'EAW, se sont joints à l'affrontement.

Présages Funestes sur la Mer

Sur les mers, les marins Jrustéli aperçoivent les signes alarmants de turbulences et de troubles surnaturels. Ils reviennent au port avec des récits de déluges inexplicables, de dragons de mer et de navires fantômes. Un nombre croissant de navires des Apprentis Divins disparaissent ou sont retrouvés échoués, leur équipage ayant disparu sans laisser de traces. De toutes les difficultés que doit affronter l'Empire des Apprentis Divins, celle-ci est la plus angoissante : s'il perd son emprise sur la mer, l'Empire pourrait bien s'écrouler.

Tour du Monde

Ce chapitre introduit le monde de Glorantha région par région. Vous pouvez l'utiliser en conjonction avec le chapitre des Aventuriers Gloranthiens du Volume II afin de créer un individu gloranthien vraiment unique.

Jrustéla

L'île étincelante de Jrustéla est le berceau du mouvement des Apprentis Divins. Les progrès de la Sorcellerie développée sur l'île forment les bases du pouvoir de l'Empereur. Même si le centre du pouvoir impérial est maintenant situé dans le Seshnéla, la terre ancestrale des Jrustéli, ceux qui désirent maîtriser ou comprendre les techniques magiques doivent se rendre sur l'île.

Géographie : grande île volcanique, Jrustéla se dresse majestueusement sur les eaux céruléennes de la Mer de Dashomo, à quelques 300 kilomètres de la côte nord-ouest du continent de Pamaltéla. Des pics acérés dominent sa partie ouest ; à plusieurs endroits, la côte ouest consiste en des falaises plongeant dans la mer. Le bassin central de l'île comprend une luxurieuse forêt tropicale qui s'étend jusque dans les montagnes basses situées le long de sa côte est.

Politique : il y a 250 ans, les Seshnégi furent les premiers colons de l'île. Leurs Cité-États s'unirent en une confédération, gouvernée par un prince (plus tard roi) considéré comme le premier parmi ses pairs. Leurs descendants retournèrent dans le royaume de Seshnéla en 740 afin de libérer leur patrie des griffes de l'Empire Stygien. Le roi Annmak unifia les couronnes de Jrustéla et de Seshnéla. Ses successeurs régnèrent sur Seshnéla et avec le temps la structure du royaume s'apparenta à celle d'une classe traditionnaliste. Jrustéla eut le droit de conserver son esprit semi-démocratique sous un vernis traditionnaliste. Les Seigneurs des cités devinrent les Ducs de l'Empire. Ensemble, ils formèrent l'Alliance Jrustéli, qui se réunit tous les quatre ans en conclave pour élire un Archiduc parmi ses membres. Ils peuvent choisir de réélire l'Archiduc actuel ou de le remplacer.

Norlanthos de Jalanswal est l'Archiduc actuel. Sa descendance peut être retracée des premiers colons Jrustéli jusqu'à Nralar le Vieux, un grand roi Seshnégi du temps du Premier Âge. Il obtint son poste il y a trois ans et demi, après un grand effort de mobilisation financé par l'empereur Ilotos. Norlanthos essaie d'atténuer le ressentiment que les réformistes Jrustéli éprouvent à l'égard de l'empereur : ils considèrent ce dernier trop borné et pas assez reconnaissant du rôle joué par l'île dans le maintien du trône impérial.

Alors que son mandat arrive à sa fin, Norlanthos fait campagne pour être réélu. Il fait face à un nouvel obstacle en la personne de Valarger, le Duc d'Éradinthanos, la cité où la rhétorique des réformistes bat son plein. Tendu et nerveux, Valarger n'a pas les instincts manipulateurs et doucereux de l'archiduc actuel mais compense son manque de finesse par la sincérité et la passion.

Commerce : après la disparition du monopole maritime des Waertagi provoqué par Jrustéla, ses commerçants se sont étendus à travers le monde, établissant ainsi un empire commercial sans précédent. Toutes les grandes familles marchandes résident dans l'île, au sein de leur cité natale, où se trouvent aussi leurs institutions bancaires et financières. Toute personne à la recherche d'une audience auprès des vrais maîtres du commerce doit faire le voyage jusqu'à Jrustéla. Ceux-ci maintiennent des branches opérationnelles en Seshnéla mais leur richesse reste ici. Les marchands de Jrustéla éprouvent du ressentiment envers les taxes imposées par un empereur lointain et apportent leur soutien à la tendance réformiste.

Magie : les écoles d'études magiques originaires de Jrustéla finirent par converger plus tard pour former l'Alliance des Apprentis Divins. Le *Livre Irréfutable* (ou Livre Éternel) se manifesta ici de lui-même. Aucun sorcier ne peut être considéré comme accompli tant qu'il n'a pas affronté les érudits de Jrustéla, soit dans un débat, soit dans un duel magique. Les plus grandes universités sont situées dans les cités d'Éradinthanos, de Piskosol et d'Irenstos.

Les Cités de Jrustéla

Bien qu'il existe d'autres cités, les douze colonies qui constituent la Confédération Jrustéli originelle sont les plus grandes ; leurs ducs se réunissent en conclave pour choisir un Archiduc.

Arshu Phola

Le peuple d'Arshu Phola descend non pas des Seshnégi mais des Slontiens amenés par les Waertagi avant la fin du Premier Âge. Certains affirment qu'ils étaient leurs esclaves et qu'ils furent amenés ici contre leur volonté ; d'autres qu'ils fuirent les troubles politiques de leur terre natale. Quand ils furent découverts par les premiers colons Jrustéli, ces derniers les prirent pour les habitants originels. La guerre éclata tout d'abord mais ils réussirent à faire la paix. Leurs racines théistes barbares apparaissent dans les symboles et les rites de leur vénération Malkioni.

Dirigeant : le Duc Garolan maintient l'ordre public et les impôts sur le revenu avec une poigne de fer.

Raisons pour visiter : rechercher un prêtre théiste pour une aide spirituelle ou magique ? Ils se réunissent ici, où leurs traditions sont respectées et parfois pratiquées sous le déguisement du Malkionisme.

Éradinthanos

Éternellement glorieuse, Éradinthanos s'affirme comme la cité des Sept Explorateurs originels, pionniers des découvertes des Apprentis Divins et comme le site de la manifestation du *Livre Irréfutable*. C'est une cité de prêtres et de sorciers, qui essaient de maintenir l'harmonie mais qui n'y réussissent pas toujours. Le siège de l'Université d'Éradinthanos est le plus convoité des postes de la sorcellerie occidentale. Des pèlerins en provenance des quatre coins du monde Malkioni viennent visiter la Cathédrale du Livre.

Dirigeant : Duc Valarger.

Raisons pour visiter : les monuments de connaissance religieuse et magique.

Évrowal

Située sur un petit promontoire de la côte nord de l'île, Evrowal est un bastion de réformisme. En accord avec une

longue tradition, son duc est choisi parmi sa clique de nobles éligibles pour un mandat de cinq ans. Sept ans auparavant, Ilotos tenta de désigner un Duc permanent mais la révolte éclata dans les rues et le poussa à un prompt retrait.

Dirigeant : le mélancolique chevalier Beels repoussa son suicide quand il fut choisi par le destin pour gouverner la cité. Il ne lui reste plus que trois ans avant la fin de son mandat, après lequel ses amis craignent qu'il ne mette un terme à sa vie.

Raisons pour visiter : les aventuriers à l'affût d'intrigues peuvent trouver des employeurs pour des opérations servant la cause réformiste.

Hathinelthor

La perversion des idéaux s'étend comme une maladie contagieuse dans les rues d'Hathinelthor, la capitale financière et la source des actions frauduleuses. Les Ducs de la cité gouvernent jusqu'à leur mort. Lorsqu'elle survient, un conseil de nobles électeurs se réunit pour choisir un successeur, apparenté ou non au duc défunt. Pour freiner la corruption, la règle encourage les affaires secrètes entre le duc et les dames de la cour afin de produire des fils illégitimes pour prendre la succession du dirigeant actuel.

Dirigeant : le Duc Miskos s'efforce de construire la plus haute tour de tout Jrustéla, en ignorant le sujet de la sécurité dans une ville régulièrement balayée par les vents.

Raisons pour visiter : les intrigues politiques impliquent bien souvent Hathinelthor, où les bourses replètes passent de mains en main sous les tables des tavernes.

Hredmorinos

Gouverné par un parlement, le peuple de Hredmorinos demande des réformes pour satisfaire son attachement à la démocratie. Ses premiers dirigeants menèrent une guerre contre les Timinits ; ces derniers refusent de passer par les portes de la cité car ils affirment qu'elles sont hantées par les fantômes hurlants de leurs ancêtres.

Dirigeant : guerrier-érudit expert dans les mythologies de la terre et la technologie Mostali, Tindryza le Géologue obtint le duché avec la promesse de défendre la cause des réformistes auprès des dirigeants du Seshnéla.

Raisons pour Visiter : l'Université de Hredmorinos se spécialise dans les artéfacts et les mythologies des races anciennes, y compris celle des Timinits.

Irenstos

Comme Arshu Phola, les Slontiens étaient les habitants originels d'Irenstos. Leur proximité avec la rivière leur permit de développer la cité. Elle permit également l'assimilation des vagues d'immigrés Jrustéli. Sous la direction du jeune et charismatique érudit Darangor, la population se rassembla autour du mouvement d'étude magique. Ses institutions fondèrent bientôt l'Université d'Irenstos, une prestigieuse école qui maintient une amère rivalité avec l'Université de Piskosol.

Dirigeant : le Duc Yuthelmag l'Entravé règne grâce au droit d'ancienneté sur une dynastie ininterrompue de seigneurs datant de la migration originelle.

Raisons pour visiter : Irenstos est un centre commercial pour toute l'île et abrite un nombre substantiel de Pamaltéliens.

Jalanswal

Les citoyens conservateurs de Jalanswal sont extrêmement fiers de l'ancien sang royal Seshnégi qui coule dans leurs veines. Ils se cramponnent aux traditions Seshnégi et accueillent avec empressement les voyageurs en provenance de Seshnéla. Les officiels impériaux se réunissent ici, car la cité est le siège de l'Archiduc actuel.

Dirigeant : Archiduc Norlanthos.

Raisons pour visiter : faire des affaires avec les fonctionnaires impériaux.

Nouvelle Frowal

Nouvelle Frowal s'accroche à son statut de première cité Seshnégi établie, en dépit du fait que les colonies plus récentes l'ont dépassée en richesse, en connaissance et en influence. Réputée susceptible, la population de Nouvelle Frowal justifie le surnom de "Cité du Ressentiment" donnée à cette dernière.

Allégeances de Jrustéla

Cité	Tendance de la Population	Tendance du Duc
Arshu Phola	Réformiste	Loyaliste
Éradinthanos	Réformiste	Réformiste
Évrowal	Réformiste	Vote fluctuant
Hathinelthor	Loyaliste	Loyaliste
Hredmorinos	Réformiste	Réformiste
Irenstos	Réformiste	Loyaliste
Jalanswal	Loyaliste	Loyaliste
Nouvelle Frowal	Loyaliste	Vote fluctuant
Orphalsketkal	Réformiste	Réformiste
Péresk	Loyaliste	Réformiste
Piskosol	Réformiste	Réformiste
Shénilstos	Loyaliste	Loyaliste

Dirigeant : le pieux Duc Kontharan est à la fois un érudit, un mage et un homme saint. À chaque Jour Divin, il doit se concentrer afin d'éviter de léviter au-dessus des pavés.

Raisons pour visiter : certains Jrustéli soupçonnent que l'Union Civique de Nouvelle Frowal engage en secret des aventuriers pour saboter leurs fêtes et leurs travaux publics.

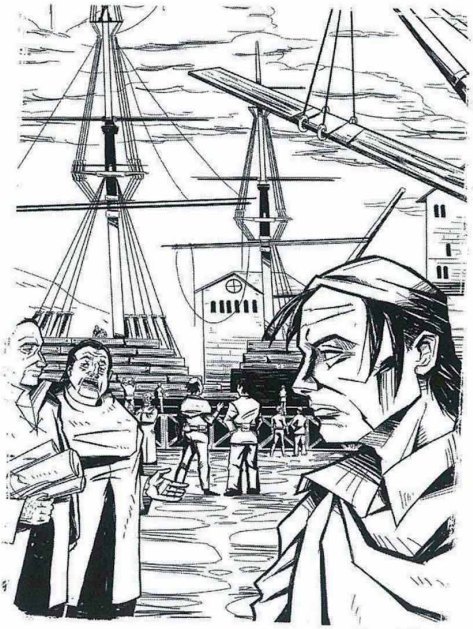
Orphalsketkal (Nouvelle Orphalsket)

Les cales sèches de cette cité du nord produisent les plus grands, les plus splendides et les plus rapides navires de l'Empire. Les universités d'Orphalsketkal produisent des sorciers à l'esprit pratique, tourné vers ce qui pourrait aider les marins. Les sylphes qu'ils emprisonnent alimentent les navires de la flotte d'Orphalsketkal.

L'autorité ducale est héréditaire mais si l'héritier présomptif échoue aux Trois Tests de la Navigation, le duché passe aux mains du second mâle éligible appartenant à la dynastie dirigeante.

Dirigeant : dans sa jeunesse, le Duc Bauratos commanda un navire pirate chassant dans les eaux entourant les Îles Orientales.

Raison pour visiter : les aventuriers naviguant vers et autour de Jrustéla passent bien souvent par Orphalsketkal.



Jorge Monpavier

Péresk

Autre ancienne cité Slontienne, Péresk obtint sa place au sein de la Confédération à la force de ses bras. Ses jeunes s'efforcent de prouver leur valeur en tant que guerriers. Des unités de combat louent leurs services auprès des seigneurs des autres cités pour réprimer les querelles internes. Ceux qui ont des ambitions plus prononcées prennent la mer vers les territoires impériaux ayant besoin de troupes ferventes. L'Université de Sorcellerie de la cité se spécialise dans les sorts de combat.

Dirigeant : après avoir perdu une légion au cours d'une révolte Pamaltélienne, le Duc Shordone revint discrédité. Il s'est depuis retourné contre l'empereur dont le mauvais jugement fut la cause de son humiliation.

Raisons pour visiter : les guerriers dans le besoin peuvent trouver un emploi dans ses salles de recrutement pour mercenaires.

Piskosol

Autrefois réputé pour être la ville natale du premier prince Jrustéli, Piskosol est maintenant principalement connue comme la Cité Timinit. Le peuple insecte de l'île est descendu en masse dans la cité, remplissant ses universités, les salles de ses guildes, ses tavernes et ses usines. Quelles que soient leurs intentions, ils s'efforcent d'être plus Jrustéli que les Jrustéli eux-mêmes.

Chaque sélection, ou pavillon, sélectionne un électeur pour choisir le duc, qui est confirmé à son poste tous les six ans. Les ducs récents ont tous cherché à se faire bien voir des différentes factions insectes.

Dirigeant : le vacillant Duc Paptalor s'entoure de perles noires et est accompagné par une escorte de moines arachans.

Raisons pour visiter : les aventures qui impliquent des Timinits commencent presque toujours, passent à travers ou finissent à Piskosol.

Shénilstos

Cette cité Slontienne maintient une ancienne rivalité avec Irentos au sujet de territoires commerciaux. Alors

Svalwal, la Cité Anéantie

Détruite en 665 par une lame de fond envoyée par les Waertagi, la cité de Svalwal reste en ruine et sous les eaux. Les esprits marins hostiles rôdent dans ses rues englouties, empêchant toute tentative de réimplantation.

que les Irensti cherchèrent à s'assimiler aux Jrustéli, les Shénilstosites s'accrochèrent à leur foi barbare. Ce dévouement dura jusqu'au miracle du *Livre Irréfutable*, un moment où ils se convertirent en grand nombre. Imprégnés de la ferveur unique des nouveaux convertis, ils formèrent l'Armée Vertueuse. Ici se situe le quartier général de l'Ordre du Nouveau Bâton de Fer, qui détient la magie Malkioni du châtiment et de la rétribution.

Dirigeant : l'implacable Duc Sableros commande une unité d'élite de l'Armée Vertueuse.

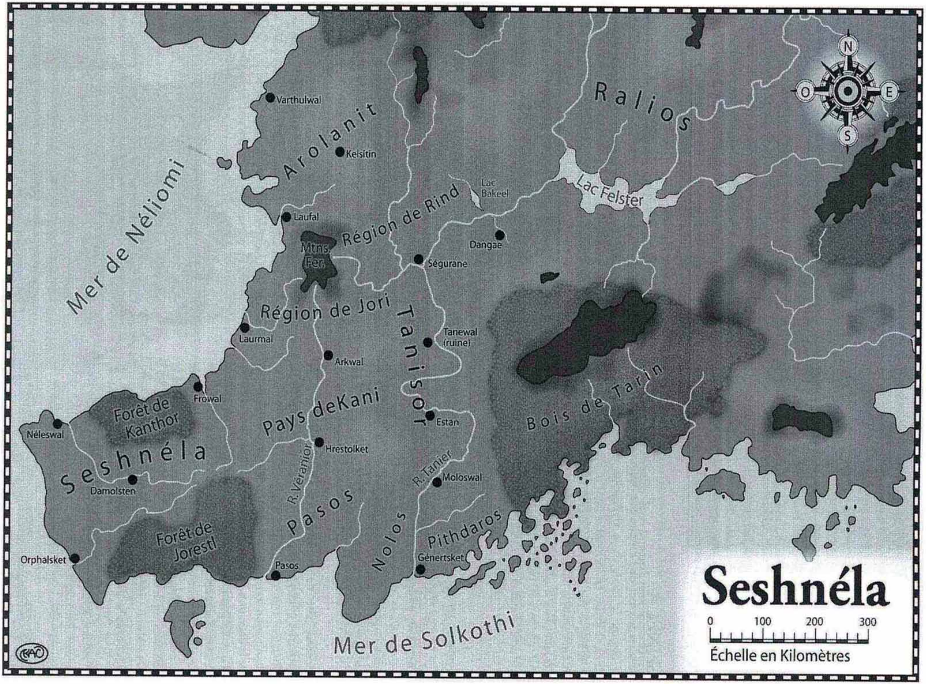
Raisons pour visiter : être impliqué dans la Croisade Vertueuse mène invariablement à Shénilstos.

Seshnéla

Seshnéla est le cœur de l'Empire des Apprentis Divins. Il se dressa comme le phare de la civilisation même durant les Ténèbres. Il fleurit rapidement durant le Premier Âge avant d'être subjugué par l'Empire Stygien d'Arkat au cours des années annonçant la fin de l'ère. Les réfugiés Jrustéli fondèrent les cités fabuleuses Jrustéli et libérèrent leur patrie des Stygiens plusieurs générations plus tard. Dès lors, Seshnéla entra dans un âge doré, fondant un Empire dédié au commerce, à la conquête et à la recherche magique.

Sa capitale, Frowal, possède de grandes flèches à l'architecture bizarre s'élançant vers le ciel. Ses couchers de soleil sont plus vibrants et plus colorés que dans le reste du monde. Aucun bleu n'est plus profond que celui de ses cieux d'été. Aucun mauvais temps ne vient troubler la quiétude de son littoral. Le palais impérial se dresse sur une colline surplombant la cité, divisé en deux sections ressemblant au *Livre Irréfutable*. Il existe d'autres cités presque aussi splendides :

* **Arkwal**, cité de guerriers. Construite autour de la forteresse noire établie par Arkat au cours de la guerre de libération contre Gbaji, elle servit de capitale durant la domination stygienne de Seshnéla. Réduite en ruines lors de la libération Jrustéli, elle fut reconstruite sous la forme d'une cité garnison. Les mercenaires se regroupent ici dans l'espoir d'obtenir une place dans les légions de l'Empire. La cité laisse une grande latitude aux fauseurs de trouble et sert de lieu de réunion pour les troupes guerrières à la recherche de nouvelles recrues.
* **Damolsten**, nommée d'après son fondateur, un héros du Premier Âge. Son plus célèbre point de repère est la Tour Pendue, qui descend depuis le haut au lieu de monter depuis le sol (les Brithini prétendent qu'elle n'est qu'une pâle imitation de la tour originale fondée dans leur capitale). Leur volonté sapée par l'Impliable Bâton de Damolsten, les esclaves Mostali triment pour le compte de riches maîtres Seshnégi.
* **Estan**, la ville université revigorée par les Apprentis Divins. Ces dernières années, elle a été en proie à des pluies intermittentes de calmars et de pieuvres, sans aucun doute le résultat d'expériences qui se sont mal terminées.
* **Génertsket**, le port le plus riche de Seshnéla. Ses marchands préconisent un programme de paix et de prospérité qui s'oppose aux excès des Apprentis Divins et de l'Armée Vertueuse. Cependant, leur influence politique est en déclin, après avoir perdu les faveurs de l'empereur en essayant de le dissuader de déclencher les Guerres Ducales.
* **Hrestolket**, une vibrante colonie qui célèbre la libre pensée et l'innovation magique. Condamnée en tant que cité hérétique par les conservateurs, sa cathédrale contient plusieurs reliques de son saint patron, le Grand Prophète Hrestol.
* **Laurmal**, une colonie dévouée au commerce et à l'artisanat. Sa guilde de forgeurs de fer a maîtrisé l'art des métaux difficiles et crée des armes et des outils demandés dans le reste du monde. En dépit des mauvais traitements infligés à leurs frères dans la cité de Damolsten, les Mostali viennent ici pour faire des affaires avec les Seshnégi. Les délégations des deux cités s'affrontent à la cour impériale au sujet de leurs relations avec les nains.
* **Néleswal**, un port en plein développement. Le Duc Nélos IV encourage l'expression et présente les meilleurs spectacles lors des fêtes données dans son domaine. Les pèlerins se réunissent dans l'imposante cathédrale de Néleswal, où les reliquaires richement décorés exposent les os des fondateurs de la cité.
* **Orphalsket**, un port situé sur l'embouchure de la Rivière Irier. La ville peut se vanter d'avoir trois places de marché, dont la plus fabuleuse, le Banquet des Dieux, n'est accessible que sur dérogation spéciale de l'empereur. Là, les ducs et les nobles de Seshnéla déambulent d'étal en étal et goûtent à des nourritures magiques incroyables. Certaines sont tout simplement améliorées grâce à de la Sorcellerie culinaire mais d'autres sont les butins des raids effectués de "l'Autre Côté" ou conçues grâce à des recettes récupérées auprès de dieux païens.
* **Pasos**, un port marin de la côte sud. Ses ordres religieux sont réputés pour leur austérité et leur résistance à la primauté des sorciers Apprentis Divins. Ilondin, l'impatient Duc de Pasos, doit sans cesse apaiser les chefs religieux populaires. Le moine Oriaba, qui a su maintenir une inconfortable position accroupie depuis sa jeunesse, compte parmi les plus influents et les plus ennuyeux. Il est transporté sur les lieux des réunions sur une étrange chaise épineuse.
* **Ségurane**, ancienne forteresse et port fluvial. Des poèmes passionnés célèbrent ses vertus comme forteresse contre l'Empire Stygien de Ralios. Les sages de son marché de la connaissance sont réputés pour leurs réponses rapides et leurs prix élevés, si ce n'est leur précision.


Seshnéla
0 100 200 300
Échelle en Kilomètres
N
O
E
S
Ralios
Lac Felster
Lac Bakeel
Arolanit
Varthulwal
Kelsitin
Mer de Néliomi
Région de Rind
Laufal
Mtns. Fer.
Dangae
Ségurane
Région de Jori
Tanisor
Laurmal
Arkwal
Tanewal (ruine)
Frowal
Forêt de Kanthor
Pays deKani
Estan
Bois de Tarin
Néleswal
Seshnéla
Hrestolket
R. Véranior
R. Tanier
Moloswal
Damolsten
Pasos
Nolos
Pithdaros
Forêt de Jorestl
Orphalsket
Pasos
Génertsket
Mer de Solkothi

De nombreux duchés, assignés par l'empereur aux courtisans qu'il favorise, s'étendent tout autour des cités. Jusqu'à récemment, les ducs bénéficiaient d'une influence considérable, allouant des terres à des seigneurs vassaux et prélevant de grandes sommes d'argent aux trésoreries impériales. La confiscation des terres des ducs d'Aronalit et de Ralios par l'empereur leur a porté un coup sévère.

Tanisor, le plus riche des duchés, est une terre fertile qui entoure la Rivière Tanier. Sa population descend des Pendali, une ancienne race d'homme-lions ayant depuis longtemps abandonné leurs traditions Hsunchen. La peau relativement sombre des habitants les distingue des Seshnégi à la peau pâle. Les rumeurs d'un ancien culte de vampires hantant Tanisor pendant la nuit sont grandement exagérées. Cent ans auparavant, Arkat affronta une légion vampire mais maintenant, les activités de ces buveurs de sang nocturnes sont rares. Posez la question à Langila, le Duc de Tanisor, dont la pâleur n'est en aucun cas liée au vampirisme. Ses expéditions récentes dans les ruines de Tanewal, la cité anéantie qui porte aussi le nom de Ruine Rouge, sont effectuées sans aucun doute pour une noble cause.

Luxurieuse ceinture d'arbres le long de la côte nord de la péninsule Seshnégi, la Forêt de Jorestel est le signe de l'alliance nouée avec les Aldryami locaux depuis l'Âge de l'Aurore. Chaque année, l'Empereur et le Roi Elfe Jorestel se rencontrent pour réaffirmer leurs promesses de protéger les arbres de Seshnéla.

Arolanit

Les autorités locales ont toujours mené un conflit amer pour le contrôle du territoire côtier d'Aronalit, situé au nord de Seshnéla. Réputé pour être le croissant fertile de l'Occident, la richesse de ses récoltes surpasse même celles de Tanisor. Utilisant les secrets de la fertilité glanés lors de leurs études du panthéon de la Terre, les sorciers Apprentis Divins ont ramassé un butin considérable dans ses champs et garni les tables de la population sans cesse croissante de Seshnéla.

Hautains et enrichis par les innombrables boisseaux de grain produits, les Ducs locaux provoquèrent la colère de l'Empereur Ilotos, qui leur confisqua leurs terres durant les récentes Guerres Ducales. Contrairement au Ralios, un nouvel ordre, constitué des courtisans favoris de l'empereur, s'établit rapidement pour combler les sièges ducaux et répondre aux demandes d'un accroissement des revenus.

Le peuple d'Aronalit parle un dialecte différent de celui de ses voisins Seshnégi. Il révère le Prince Hrestol et sa mère, la miséricordieuse Xéméla par dessus tous les autres saints. Leurs cérémonies religieuses se caractérisent par leur effervescence, leur musique joyeuse et le penchant des fidèles pour les sermons. Chez les paysans Arolaniti, le moindre froncement de sourcil ou signe de pessimisme est vu comme un pêché mortel, ce qui explique leur surnom de Peuple Heureux.

La mort du prophète Malkion provoqua le développement nécessaire d'états divins. Pour faciliter cette réalisation, j'ai effectué une action essentielle, sans laquelle l'émergence éventuelle des Ténèbres n'aurait pas eu lieu.

— Zzabur, l'Immortel de Brithos

Brithos

L'île grise et escarpée de Brithos est la demeure d'une communauté de sorciers immortels et isolationnistes. En respectant strictement une structure sociale basée sur les castes, ils arrivent à atteindre l'immortalité. Parmi les Brithini, le droit à l'erreur n'existe pas. Tout refus d'obéissance, toute innovation ou remise en question de l'autorité, même si elle est mineure, peut entraîner un processus de vieillissement inexorable et irréversible. En ce qui concerne la croyance, ils ne prient aucune divinité mais vénèrent les forces impersonnelles de l'univers. Ils sont immortels mais ne connaissent pas de vie après la mort.

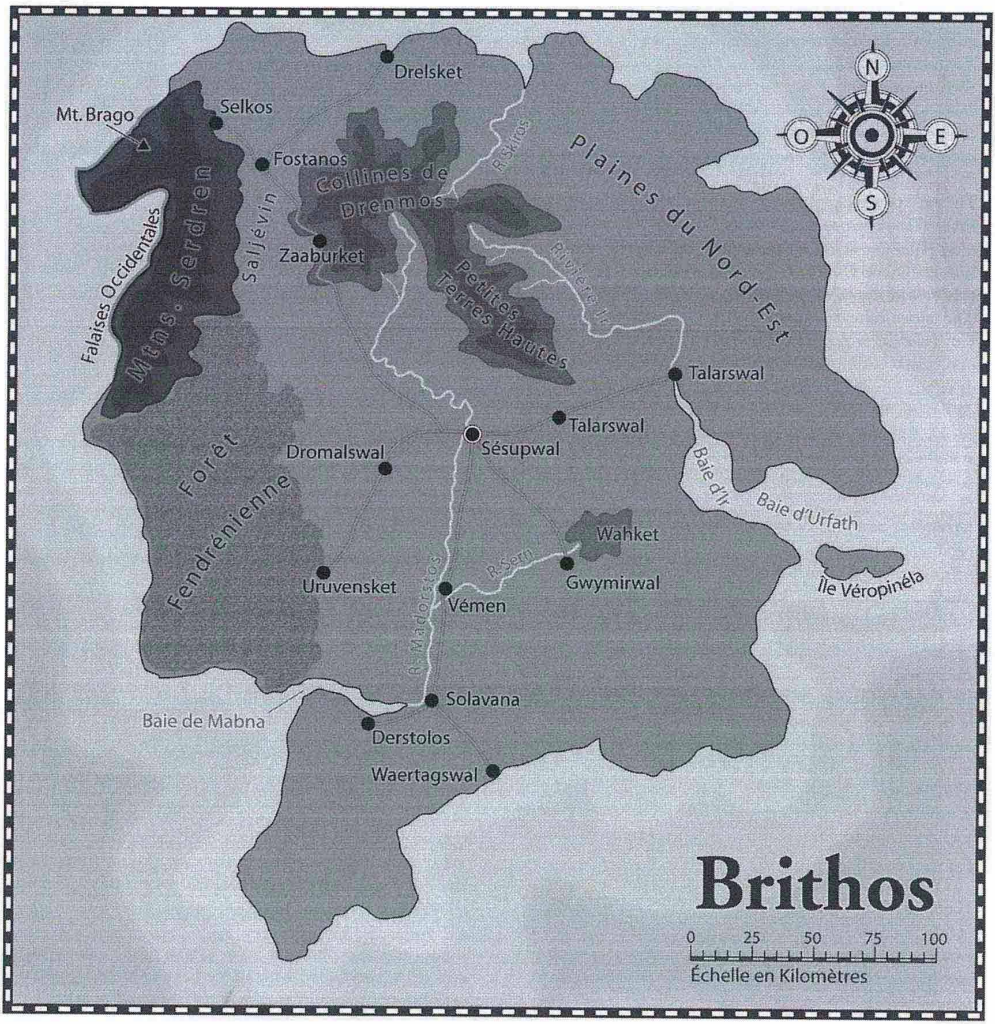
Ils respectent grandement Zzabur, un pré-humain immortel quasi-divin qui sommeille dans une grande tour entourée de brume et située au centre de l'île. Les Brithini lui attribuent l'invention de la Sorcellerie et le considèrent comme le frère de Malkion. Il participa à – certains affirment organisa – la mort de Malkion le prophète.

La hiérarchie est profondément imbriquée dans le psychisme des Brithini. Chaque personne connaît sa place dans la chaîne et obéit à un supérieur. Les quatre castes sont les Talars (officiers), les Holar (soldats), les Zzaburs (sorciers) et les Dronars (fermiers et artisans). Chacune parle un dialecte spécialisé de la langue Brithini.

Les femmes appartiennent à leur propre caste et n'ont pas le droit d'avoir une influence publique. Les hommes et les femmes considèrent le contact sexuel avec un profond dégoût et ne s'y engagent que lorsqu'ils reçoivent l'ordre de se reproduire.

Les enfants sont absents de Brithos. Les naissances sont rares et accompagnées d'intenses rituels magiques afin d'accorder au nouveau-né le don d'immortalité.

Les brithini ne vieillissent pas et ne contractent pas de maladies mais sont susceptibles de mourir à la suite d'une blessure. Durant les funérailles, ils abandonnent leur réserve habituelle et éprouvent un chagrin inconsolable, qu'ils mettent savamment en scène.



Les brithini accueillent les intrus avec une efficacité sévère. Peu d'aventuriers qui ont osé s'y rendre sans le patronage d'un seigneur ou d'un sorcier Brithini en reviennent avec le corps ou l'esprit intact. Les citoyens vigilants signalent les nouveaux venus quelques instants après leur arrivée sur le littoral Brithini. Les côtes de l'île sont remplies de pièges et de signaux.

Même les visiteurs autorisés ne pratiquent pas leur propre religion lorsqu'ils se trouvent sur l'île.

L'économie Brithini vise l'autosuffisance. Les Dronars produisent les biens de base. Ce qui ne peut être obtenu naturellement l'est par magie, ou n'est pas utilisé. Les Talars et les Zzaburs importent à l'occasion des pièces de collection, des livres ou des outils magiques. Une poignée de commerçants Waertagi conduisent discrètement des affaires pour leur compte.

Sésupwal, la Cité des Cercles, est située au centre de Brithos et sert de capitale. Son cercle extérieur abrite les foyers de la

caste travailleuse. Gardé par de miraculeux engins de guerre, le second cercle comprend les casernes de la caste militaire. Ce cercle entoure à son tour le cercle des Talars, où vivent et travaillent les chefs et les administrateurs de la cité. Quatre tours, faisant office de quartiers pour les ordres sorciers, se dressent derrière un canal de métal en fusion. Au milieu de ces dernières, la haute tour de Zzabur se dresse à la vue de tous.

Si Sésupwal était le centre d'une boussole, les quatre grandes cités seraient arrangées autour d'elle comme quatre points cardinaux. Chacune est dévouée à une caste : Zaaburket (sorciers), Talarswal (dirigeants), Gwymirwal (soldats) et Dromalwal (fermiers). Une cité de femmes, Urusvensket, est dévouée aux naissances et aux autres activités typiquement féminines, loin du regard des hommes.

Waertagswal est une cité portuaire Brithini. Elle abrita par le passé la flotte Waertagi. Maintenant que les Jrustéli l'ont détruite, les Brithini ont été forcé de construire une armada inférieure et d'utiliser les survivants Waertagi comme personnel navigant.

Raisons pour visiter : les Brithini sont les ennemis mortels de l'Empire des Apprentis Divins et emploient des aventuriers pour des missions de reconnaissance et de sabotage contre eux.

L'hostilité entre les deux pouvoirs remonte à l'an 823, quand l'ambitieux empereur des Apprentis Divins lança une invasion désastreuse contre l'île grise. Depuis ce jour, les Brithini ont comploté en coulisses pour saper l'influence de l'Empire de la Mer du Milieu.

Fronéla

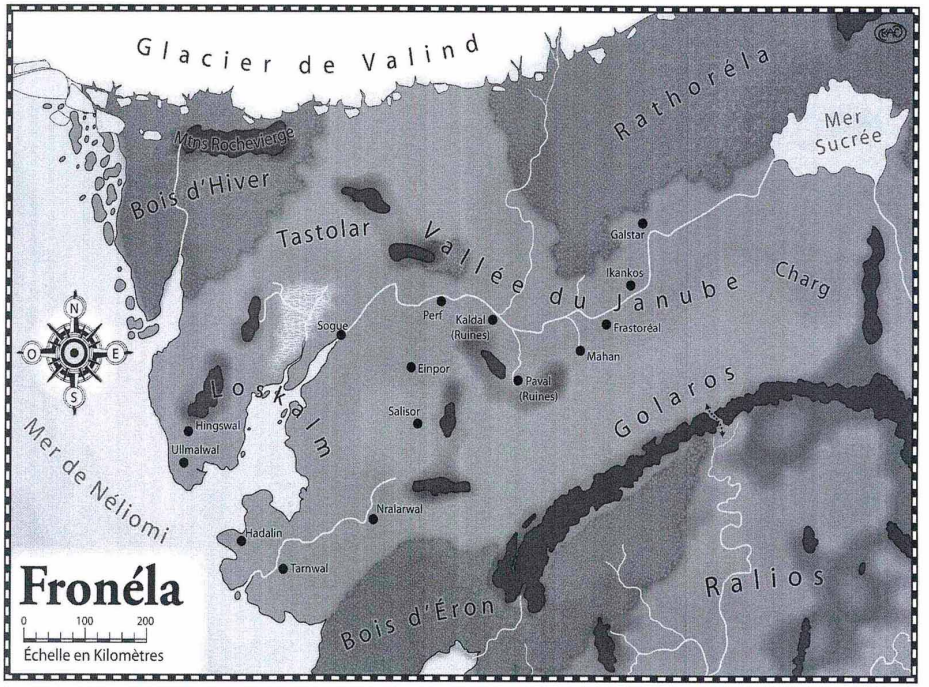
Durant l'Âge de l'Aurore, la terre qui plus tard deviendra Fronéla était dans la tourmente. Les barbares régnaient sur les forêts de Bois-Hiver et de Rathoréla, de la Vallée du Janube aux Montagnes Nidan. La terre était dans un état constant de guerre et de conflits : des centaines de dieux païens conduisaient leurs tribus à participer sans raison à de vils massacres. La vie était courte, les vraies croyances manquaient. La civilisation dans tout ça ? Réduite à presque rien ! Le Fronéla était une terre perpétuellement en guerre avec seulement quelques enclaves civilisées ; Agria dans le nord, Sogue à l'embouchure du Janube.

Les choses changèrent quand le prince Seshnégi Hrestol expérimenta les révélations du Dieu Invisible et décida d'unifier les terres occidentales sous la bannière du Dieu Invisible. La mission de Hrestol était d'enseigner la Consolation dans la Gloire à la masse païenne ; il entreprit plusieurs pèlerinages et connut d'autres révélations en chemin. Ses enseignements revigorèrent les cultes Malkionistes stagnants qui étaient éparpillés parmi la masse des dieux païens ; ces cultes virent bientôt l'ordre émerger des bouleversements. Grâce à ses paroles, Hrestol fur accepté en tant que Prince, Juge et Prophète. Ses idéaux s'étendirent ; l'idéalisme remplaça la stagnation ; les paroles du Dieu Invisible défièrent et remplacèrent les dieux païens qui vacillèrent et disparurent. Les idéaux chevaleresques de Hrestol et sa dévotion inébranlable envers la Loi du Dieu Invisible remplacèrent le chaos des guerres incontrôlables. Les royaumes s'amalgamèrent et trouvèrent une direction ; la logique à travers l'adoration prit le pas sur l'ambition politique irraisonnée. Progressivement, le Fronéla devint civilisée.

Après le martyre de Hrestol dans la cité de Sogue, le Hrestolisme devint une religion et s'étendit dans tout Fronéla. Le Royaume d'Akem se forma au sud de Fronéla, renaissant d'une Junora fragmentée et assimilant les petits royaumes situés autour de la Baie d'Ozur. Akem devint la nation dominante de Fronéla, unifiant tout sous sa bannière ; pendant 265 années, elle représenta le grand siège de la croyance Malkioni et Hrestoli. Cependant, des expériences magiques ouvrirent la Porte de Banir dans Akem et laissèrent entrer Gbaji dans le royaume ; pendant presque deux siècles, ses agents travaillèrent sans relâche pour établir Gbaji comme l'opposant de l'ordre et du Dieu Invisible. Les Gbajistes transformèrent le règne bénéfique d'Akem en un pouvoir tyrannique résolu à subjuguer les peuples le long de Janube. Des héros travaillant à la fois à l'extérieur et à l'intérieur d'Akem, tels Varganthar et Talor, finirent par fermer la Porte de Banir et par vaincre les Gbajistes, mais payèrent un prix terrible : Akem cessa d'exister en tant que royaume et fut absorbé par le nouveau royaume de Loskalm.

Loskalm représentait une alliance de petits états qui s'opposèrent à la tyrannie d'Akem. Alors que d'autres rejoignirent sa cause, ses territoires augmentèrent jusqu'à inclure Junora et, après la fermeture de la Porte de Banir, Akem. Suivant la chute d'Akem, Loskalm gouverna dans la paix pendant 200 ans mais finit par être victime de ses propres troubles internes quand les Guerres de Succession menacèrent de déchirer entièrement le royaume. Les familles nobles se battirent pour le trône de Loskalm et bien que la paix fut rétablie au bout de 25 ans, Loskalm paya un prix considérable. Une faction avait accepté le soutien des Apprentis Divins afin de s'assurer le pouvoir mais ce faisant, ils étendirent aussi l'influence des Apprentis Divins dans l'ouest de Fronéla. Loskalm rejoignit l'Empire de la Mer du Milieu en 727, ce qui amena certains généraux des Guerres de Succession à quitter Fronela. Un de ces généraux était Syranthir Premierplan, un prétendant à la couronne de Loskalm, expulsé de la Vallée du Janube puis de Charg par les forces Jrustéli. Quittant Fronéla pour toujours, Syranthir atteignit finalement la Pélorie et fonda la Carmanie avant de se proclamer premier Shah.

Les Apprentis Divins régnèrent pendant 140 ans, lançant des campagnes le long de Janube et remplaçant le Hrestolisme par la Vraie Église Malkioni. L'influence Jrustéli se fit tout


Glacier de Valind
Rathoréla
Mer Sucrée
Mts Rochevierge
Bois d'Hiver
Tastolar
Vallée du Janube
Charg
Galstar
Ikankos
Perf
Kaldal (Ruines)
Frastoréal
Mahan
Soque
Einpor
Paval (Ruines)
Salisor
Loskalm
Golaros
Hingswal
Ullmalwal
Mer de Néliomi
Nralarwal
Hadalin
Tarnwal
Bois d'Éron
Ralios
N
O
E
S
Fronéla
0 100 200
Échelle en Kilomètres

d'abord bienveillante mais au fur et à mesure que l'Empire de la Mer du Milieu consolidait son pouvoir dans Glorantha et remportait des batailles contre l'EAW, sa malveillance s'accrut. Le gouvernement des grandes cités devint de plus en plus strict, jusqu'à dépasser le point de non retour. La révolte contre les Apprentis Divins fut rapide et brutale. Pris par surprise, les Apprentis Divins s'efforcèrent de garder le contrôle mais une par une, les provinces Loskalmi et les cité-états de Janube se dressèrent contre l'Empire de la Mer du Milieu. En l'an 865, les Apprentis Divins durent abandonner la majorité (mais pas toutes) de leurs colonies Fronéliennes, l'empire étant incapable ou peu disposé à livrer une guerre prolongée sur un territoire aussi étendu.

Fronéla récupéra son indépendance. Loskalm domine toujours à l'ouest mais les cités états de Janube, Golaros, Charg, Rathoréla et Tastolar furent libérées de l'influence de l'empire. Le Hrestolisme est de retour mais il doit cohabiter avec les croyances Malkioni établies. Les Apprentis Divins possèdent encore quelques zones d'influence ici et là mais elles restent largement isolées. À l'est, l'EAW a effectué des incursions en Fronéla mais il a été arrêté près des cités-états de Janube par l'intervention des Carmaniens – les descendants de Syranthir – qui s'affirment comme les gardiens des Anciennes Croyances. Ceux-ci veulent s'assurer que les croyances des Amis des Wyrms ne se répandent pas aussi rapidement en Fronéla, que celles des Jrustéli à travers Loskalm.

Le Code Hrestoli de Chevalerie

Défini par Saint Hrestol et codifié par le Livre Compagnon (la copie originale détenue dans la Cathédrale de la Pointe du Sud)

* *Reconnaître qu'il n'existe qu'Un Seul Dieu et que Malkion et Hrestol sont ses prophètes*
* *Craindre et respecter le Dieu Invisible, ses prophètes Malkion et Hrestol et maintenir leur église*
* *Respecter et servir la mémoire et les miracles des Saints, reconnaître leur place immortelle dans le Réconfort*
* *Poursuivre la Joie et le Réconfort à travers l'exemple et le commandement*
* *Servir le suzerain dans la valeur et dans la foi*
* *Protéger les faibles et les sans défenses*
* *Apporter le réconfort aux veuves et aux orphelins*
* *Se retenir d'insulter une personne*
* *Vivre dans l'honneur et dans la gloire*
* *Mépriser les récompenses monétaires*
* *Se battre pour le bien-être de Loskalm et rester loyal à ses traditions et à Saint Hrestol*
* *Obéir aux figures d'autorité*
* *Protéger l'honneur des camarades chevaliers*
* *Éviter l'injustice, la méchanceté et la déception*
* *Garder la foi*
* *Toujours dire la vérité*
* *Respecter l'honneur des femmes*
* *Ne jamais refuser le défi d'un égal*
* *Ne jamais tourner le dos à un ennemi*

Loskalm

Loskalm fut le premier territoire Génertélien conquis par les Jrustéli après qu'ils eurent détruit la flotte Waertagi (ils commencèrent tout d'abord par reprendre les terres Seshnégi mais la guerre prit plus longtemps que prévu). Depuis les premières visites du Prince Hrestol au premier siècle, Loskalm fut conquis et divisé avant de se libérer de la domination des Apprentis Divins qui corrompit le pays pendant des années. C'est maintenant un pays qui tente de rétablir son identité avec le Hrestolisme plutôt qu'avec la doctrine Malkioni orthodoxe. Sous la direction de ses rois, Loskalm forgea une tradition d'égalitarisme et de chevalerie : tous les hommes sont égaux et tout noble ou tout chevalier se doit de respecter la vie de l'humble paysan s'il désire réaliser son vrai potentiel.

Loskalm est par conséquent méfiant. Les Apprentis Divins maintiennent des enclaves dans la Vallée de Janube et dans le sud, ils tournent leurs yeux envieux vers ce qu'ils ont perdu et réfléchissent à la façon de les récupérer.

Raisons pour visiter : Loskalm se cherche une nouvelle identité et les aventuriers sont les bienvenus s'ils veulent faire des échanges, s'ils apportent des compétences ou s'ils sont prêts à s'aventurer le long du Janube pour défier les Apprentis Divins et les amis des Wyrms.

Personalités

Chevauchant à travers la campagne sur son destrier d'argent répondant au nom de Vertu, le chevalier d'ivoire **Hernies** rend la justice. Éloquent avocat de l'utopie, il refuse de critiquer nommément les chefs actuels. Les autorités locales sont encore plus troublées par les raclées qu'il assène régulièrement aux collecteurs d'impôts. Se méfiant des actions qui pourraient faire de lui un martyre, les ducs de Loskalm engagent des agents pour ternir sa réputation par le scandale, réel ou fabriqué de toute pièce.

Le sorcier **Mérasch** s'est récemment retiré dans sa tour, où il est sûr de terminer la Thèse Ultime qui recense tous les êtres et toutes les entités de Glorantha sous forme d'arbre généalogique. Les aventuriers qui tombent sur des créatures bizarres et inclassables peuvent les vendre au sorcier. Il est conseillé de se rendre chez le sorcier durant le jour, quand

Mérasch dort, et de traiter avec son assistant Ithionius. La nuit, la vallée s'emplit de cris et de ricanements.

Durant la Saison de l'Obscurité, les Loskalmi craignent le nom de Bégotha, le chef momifié d'un groupe de bandit morts-vivants. Tous les membres du gang de Bégotha sont morts au cours des guerres de Loskalm qui eurent lieu dans la Vallée du Janube. Ils répètent les actes de cruauté et de rapine dont eux et leur famille ont été victimes ; mais cette fois-ci les Loskalmi sont les victimes. Le jour précédant une attaque, le terrible claquement de dents de Bégotha résonne dans la campagne.

La Vallée du Janube

Cette région fertile est constituée de cités états rivales. Les Apprentis Divins Loskalmi dominent la plupart des cités de l'ouest, ainsi que quelques avant-postes plus au sud. Certaines cités sont indépendantes et gouvernées par des idéalistes Hrestoli en exil. Nombre d'entre elles ont été influencées par les missionnaires de l'EAW. D'autres sont gouvernées par des seigneurs carmaniens dont les chevaliers effectuent des raids d'exploration dans la région. Le puissant royaume a sûrement l'intention de s'étendre ici. La population locale n'a pas encore décidé si elle doit les considérer comme des occupants ou des libérateurs.

Les cités détruites par les Apprentis Divins Loskalmi au cours de leur violente expansion au huitième siècle comprennent les ruines d'Ulicho, de Paval et de Kaldal. Les cités de Perfe, de Salisor et d'Einpor furent reconstruites sous le régime Loskalmi. Les colonies influencées par l'EAW incluent :

* **Mahan**, où les Orlanthi draconiques font du prosélytisme auprès des disciples désenchantés du Malkionisme pré-Hrestoli.
* **Ikankos**, une cité gouvernée par des fantômes qui débattent des sujets les plus étranges dans le Parlement des Morts.
* **Frastoréal**, où le meurtre est puni par une amende mais où la calomnie est punie par la mort.
* **Galstar**, une cité ancienne où les Malkioni et les Orlanthi vivent en harmonie, leurs vœux de paix renforcés par des protections magiques.

La Cité de Sogue

La plus grande cité de la région est à la frontière entre Loskalm et ses terres dans la Vallée du Janube. Les sorciers des Apprentis Divins se rendent à l'Université de la Logique Pure, où les principes supérieurs sous-jacents à la magie Malkioni sont élucidés comme nulle part ailleurs. Le fondateur de l'école, un vieux Brithini du nom de Caseltenar, renonça à l'immortalité afin de présenter ses théories à la population.

En dehors de son statut de port tumultueux et de centre commercial, la Cité de Sogue est plus connue pour être la demeure ancestrale des Waertagi, qui la fondèrent et lui attribuèrent le nom de Sogzanjio Malakumb. Les Apprentis Divins dirigeant la cité confinèrent les survivants Waertagi dans leurs propres quartiers, lourdement gardés et entourés de murs infranchissables.

Charg

Des Orlanthi auparavant draconiques vivent dans la région vallonnée de Charg, maintenant occupée par le naissant Empire de Carmanie. Ici, les mystiques de l'EAW ont développé le rituel d'Ernalda le Serpent, stimulant ainsi la fertilité des verts pâturages. Jusqu'à leur libération forcée par les chevaliers dualistes, les barbares ont vécu en tribus dirigées par des prêtres désignés par l'état. Maintenant, les Carmaniens les autorisent à suivre les anciennes coutumes tout en interdisant les cérémonies draconiques.

Beaucoup de ces anciennes tribus se sont dissoutes, laissant les clans déprimés et confus retourner à leur querelles oubliées. Deux Tribus perdurent, chacune mène une guérilla contre ses nouveaux seigneurs. Dirigés par Manoros le Vieux, un homme sur la défensive, les Vosi occupent la frontière sud de Charg. Ils sont ravis de voir les Amis des Wyrms disparaître mais veulent se libérer de l'emprise des chevaliers d'Idovanus. Supervisée par Brast la Grive dont la voix chantante promulgue encore la voie du dragon, la tribu Karnisi occupe les collines situées au nord.

Raisons pour visiter : les Apprentis Divins ont offert une récompense en échange de rapports au sujet des danses d'Ernalda le Serpent, effectuées dans des huttes secrètes gardées par les escadrons telluriens de Maran Gor.

Les Terres Basses de Golaros

Les Terres Basses de Golaros s'étendent à l'ombre des Montagnes Nidan, entre Charg et le Janube. Ses champs noirs et fertiles sont sous la responsabilité de deux tribus Orlanthi, les Kerséni et les Spral, qui ont renoncé au pillage pour se concentrer sur les magies de fertilisation. Les missionnaires de l'EAW ont converti les Spral mais ne se sont pas parvenus à se concilier les Kerséni. Les deux tribus s'allient pour repousser les incursions des Galininni, le peuple des chevaux qui est le dernier vestige de la tribu nomade Ralienne datant de l'Âge de l'Aurore et qui prend un malin plaisir à vandaliser leurs récoltes.

Raisons pour visiter : les aventuriers avec des relations à Lanskt peuvent se rendre dans Golaros pour commercer, conspirer contre l'EAW ou rejoindre la lutte contre le peuple des chevaux.

Les Monts Rochevierge

Les apprentis Divins financent périodiquement des expéditions en direction de ces pics glacés dans le but de

confirmer ou de réfuter l'existence des Grotarons. Ces titans étranges possèdent trois bras, le troisième remplaçant la tête, et un œil sur le dessus de chaque main. Un grand œil jaune repose au-dessus d'une bouche sertie de dents décaties au beau milieu du torse de la créature. Armés de gigantesques arcs composite, ils chassent la créature spirituelle connue sous le nom de mammouth des montagnes.

Rathoréla

Tribu nomade Hsunchen, les hommes ours de Rathoréla rôdent dans la forêt de conifères sous la protection de leur grand esprit, l'Ours Blanc. Ce dernier leur permet de rester actifs même lorsque l'hiver pousse les autres animaux à hiberner sous la surface. Leur second présent, un arc long pouvant tirer une flèche qui peut traverser le tronc épais d'un arbre, provient de leurs alliés, les Aldryami de la terre d'Érigia. Quand l'hiver recouvre les terres, les elfes s'enroulent dans des cosses protectrices situées dans le sol.

Raisons pour visiter : lorsque la neige recouvre les réserves de nourriture, les Rathori prennent des prisonniers dans Charg et le Janube pour les échanger contre des vaches et des cochons. La population locale engage des aventuriers pour les chasser.

Tastalor

Cette région de toundra peu habitée est la demeure de quelques hsunchens. Le peuple renne des Uncolings conduit ses rennes dans une grande migration annuelle. Durant les Saisons de la Mer et de la Terre, il établit de grands campements. Il est la proie des autres peuples animaux, y compris les Telmori et le peuple des carcajous Sabadari.

Raisons pour visiter : les érudits Apprentis Divins intéressés par les mythes et la magie Hsunchen engagent des aventuriers pour effectuer des recherches dangereuses. Ils sont également intéressés par des rumeurs concernant des Aldryami faits de lichen.

Slontos

La vaste région très peuplée de Slontos détient une grande influence économique au sein de l'Empire des Apprentis Divins. Mais cet archiduché gouverné par des nobles héréditaires, connait actuellement une période délicate. Les guerres menées par l'empereur contre les ducs d'Arolanit et de Ralios ont amené sa fière classe dirigeante à modérer son attitude belliqueuse.

Slontos est constitué de trois régions principales, Wénélie, Ramalie et Manirie, et touche le territoire frontalier ingouvernable de Kotor.

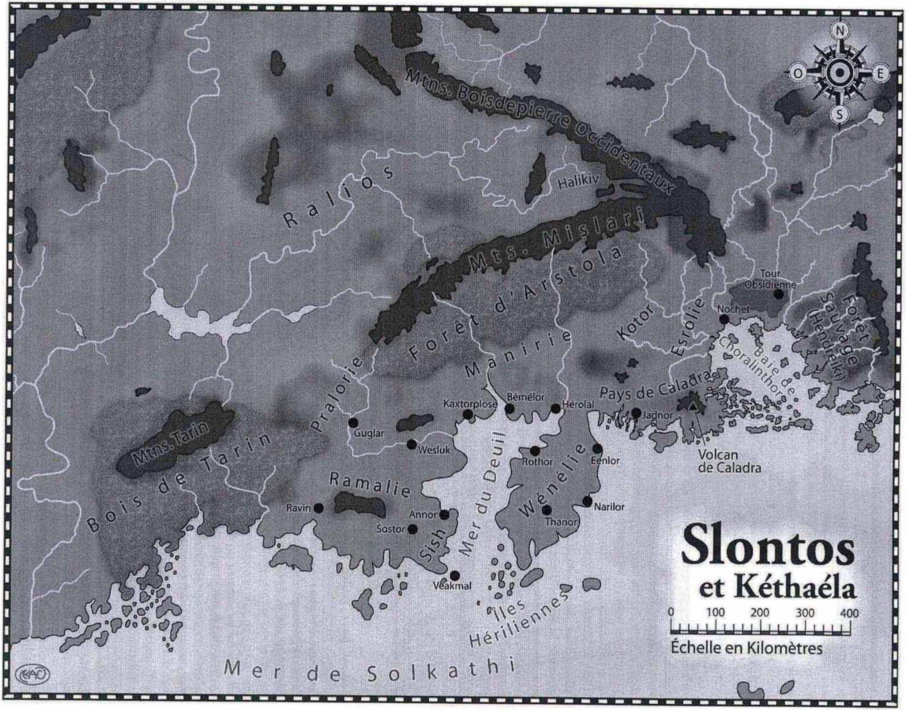
Wénélie

Des barons avides d'autonomie gouvernent cette grande péninsule aux collines abruptes. Ils encouragent l'excentricité et les expérimentations et offrent un havre de paix aux écoles non orthodoxes des Apprentis Divins. Les ports isolés et bien défendus maintiennent une industrie navale robuste. Les cités principales sont :

* **Rothor**, un port commercial et de pêche. Récemment, ses navires de pêche ont été victimes d'une créature des mers affamée possédant un cou très long. Selon la rumeur, les cris des victimes continuent de résonner dans son gosier. Les autorités rendent l'Empire des Amis des Wyrms responsable de la présence de la bête. La Guilde des Pêcheurs offre une récompense pour sa disparition ou sa capture, avec une prime si une victime est retrouvée vivante.
* **Éenlor** sert de base à la marine impériale. Ses flottes gardent les eaux côtières du pays de Caladra et des Îles du Bras Droit et effectuent des raids contre les avant-postes de l'EAW accessibles depuis la mer. Hérable, amiral de la base et glouton au visage graisseux, a grandement intimidé le duc local et gouverne Éenlor comme son propre fief. Beaucoup de ses hommes, ainsi que nombre de ses adversaires Amis des Wyrms, donneraient cher pour le voir mort.
* Port autrefois animé et fréquenté par les Waertagi, **Narilor** ressemble maintenant à une ville fantôme, où seuls les pirates, les trafiquants et les pêcheurs malchanceux osent lever l'ancre. Quand les flottes des Waertagi furent détruites, les fantômes de leurs morts sortirent des flots et se mirent à hanter les lieux. Parfois, les survivants Waertagi y jettent l'ancre, peut-être pour communier avec les esprits de leurs ancêtres morts.
* **Thanor**, la capitale provinciale. Elle est entourée d'une terre vallonnée mais fertile. Connue sous le nom de Cité des Bouffons, elle abrite le Collège Viblane, une école affiliée aux Apprentis Divins, spécialisée dans l'étude des différentes divinités païennes bouffonnes ou trompeuses. Comme ses fondateurs auraient dû s'en douter, elle est devenue un aimant pour les évènements qui ont trait au surnaturel et à l'inexplicable. Thanor est un endroit de premier ordre pour capturer des esprits de la démence, en particulier durant les soudaines Pluies de Denrées.

Si ce texte était un vrai ouvrage de géographie, non pas un journal pour pirates dépenaillés, il réserverait un chapitre à la région pivot de Slontos et ne ferait que mentionner Kéthaéla.

— Frère Aran, Moine de Pombric


Slontos
et Kéthaéla
0 100 200 300 400
Échelle en Kilomètres
N
O
E
S
Mtns. Boisdepierre Occidentaux
Halikiv
Ralios
Mts. Mislari
Forêt d'Arstola
Manirie
Kotor
Esrolie
Tour Obsidienne
Nochet
Forêt Sauvage (Hendreiki)
Baie de Choralinthor
Pays de Caladra
Pralorie
Kaxtorplose
Bémélor
Herolal
Jadnor
Volcan de Caladra
Guglar
Wesluk
Mtns. Tarin
Bois de Tarin
Ramalie
Mer du Deuil
Rothor
Eenlor
Wénélie
Narilor
Thanor
Ravin
Annor
Sostor
Sish
Veakmal
Îles Hériliennes
Mer de Solkathi

Ramalie

Les fertiles plaines occidentales de **Ramalie** nourrissent ses paysans et enrichissent les propriétaires terriens nobles.

Ses principales colonies comprennent :

* **Annor,** le seul port de mer à des centaines de kilomètres à la ronde. Sa Cathédrale Cendrée souterraine abrite les reliques de Saint Domb, qui préféra avoir les os brisés plutôt que de dénoncer la tribu païenne qu'il avait cherché à convertir. La disposition de ces reliques amène beaucoup d'agitation : le nouveau baron Vorell a ordonné leur mise en terre dans sa chapelle privée située dans la campagne. Bien qu'appartenant à une lignée locale, Vorell a passé la majeure partie de sa vie dans la capitale Seshnégi et n'est pas du tout populaire dans la région. Il soupçonne son frère Sogcros d'alimenter le mécontentement contre lui.
* **Veakmal**, une île servant de base à la marine impériale. Indépendants jusqu'au jour de l'invasion des Apprentis Divins, les natifs sont maintenant inférieurs en nombre comparés aux marins étrangers. Les bagarres entre la population locale et les marins constituent le passe-temps le plus populaire dans l'île. Les Mostali financent des raids contre ses cales sèches sous le prétexte que les navires magiques des Jrustéli utilisent des secrets qui leur ont été dérobés.
* **Soster,** une cité en plein développement située au milieu d'une ceinture de terres arables. Connue sous le nom de Cité qui Dort, l'odeur de ses prairies accueillantes et la langueur de ses esprits du foyer sapent l'ambition et la ferveur martiale de tous ceux qui s'y éternisent. Les fonctionnaires haut placés octroient des postes administratifs à leurs rivaux potentiels afin d'émousser leur ambition.
* **Wesluk**, un point de déchargement pour le commerce fluvial. Ses villas immenses ont tenté les voleurs pendant des générations, incitant la fondation de la Guilde des Fabricants de Pièges, une confédération d'artisans menée par Duenge Erro, un nain fugitif appartenant à la philosophie de la Main Ouverte.
* **Ravin**, un petit port situé en bordure du Bois de Tarin, qui commerce principalement avec les Aldryami. Les elfes du Bois de Tarin font preuve d'un désir inhabituel pour les marchandises humaines, y compris les fanfreluches et les produits de luxe. Les Apprentis Divins spécialisés dans la culture Aldryami veulent en découvrir la raison ; l'Association des Marchands de Ravin s'empresse de détourner les enquêtes gênantes qui pourraient mettre un frein à leur petite affaire profitable.

Manirie

Les étendues sauvages au nord de la Manirie défient la domination des barons dirigeants. Anciens partisans Orlanthi, les Hsunchens se battent aussi bien entre eux que contre les étrangers, résistant farouchement aux incursions des autres tribus et des missionnaires de l'EAW. Ici, on méprise les sorciers Apprentis Divins à cause de leurs ingérences dans la magie des femmes. La déesse du grain de la région fit l'objet du célèbre Échange des Déesses. Bien que les barbares soient hostiles aux deux Empires, leurs chefs (thanes) engagent parfois des bandes de mercenaires pour combattre l'Archiduc. Hélas, celles-ci se retirent dans les collines dès que leur paie tarde à venir. Trois grandes cités furent autrefois des états autonomes :

* **Guglar**, la cité manirienne la plus à l'ouest, repose sur les berges de la Rivière Noshain et constitue la dernière étape de ravitaillement pour les caravanes en partance pour les contrées sauvages. Les nomades du peuple renne fréquentent les territoires alentours. Un mystique appelé Denier rôde dans les bois et la cité, dérobant aux fonctionnaires impériaux leurs capacités. Plusieurs groupes d'aventuriers ont essayé d'obtenir la récompense pour sa capture, sans grand succès.
* **Bémélor**, port maritime et chantier de construction navale. Sa Guilde de Constructeurs de Navires a annoncé un nouveau système de propulsion maritime bien meilleur que les sylphes captives de la marine impériale. Les espions arpentent la cité dans l'espoir de voler les plans de ces nouveaux engins, quels qu'ils soient.
* **Hérolal**, un chantier de construction navale rival. Ses hauts murs sont un souvenir des invasions Esroliennes. Parce qu'ils ont été maintes fois les victimes des attaques de cette nation de femmes, les hommes d'Hérolal proclament fièrement la supériorité masculine. Leurs femmes n'ont pas le droit de porter des bijoux ou des vêtements de couleurs, ni le droit de cacher leur identité derrière un voile. Chaque été durant le Festival Hérolali, les prêtresses courent le risque d'être brûlées comme sorcières sur le bûcher.
* Le petit centre de **Kaxtorplose** est devenu célèbre pour avoir tenu contre les envahisseurs Gbajiens en attendant qu'Arkat vienne les secourir. Attribués à Arkat, ses autels hexagonaux renforcent la magie des adorateurs, quelle que soit leur religion ou leur style de magie. Les tentatives des Apprentis Divins pour les démanteler dans le but de les étudier se sont butées à la résistance des fiers descendants des guerriers historiques de Kaxtorplose.

La Terre de Kotor

Les Apprentis Divins et les Amis des Wyrms s'affrontent dans cette région en friche, située entre la Manirie et l'Esrolie.

Carmanie

Des températures extrêmes balaient les collines et les plaines de Carmanie, une nation située au nord-ouest de la Pélorie qui est en passe de devenir un empire rivalisant avec celui des Amis des Wyrms. Sa population combine la fierté des Dara Happiens avec la certitude théologique des occidentaux.

Les chevaliers et les sorciers sont des propriétaires terriens influents. Les petits nobles deviennent les vaisseaux des grands seigneurs. Les fanatiques de la voie dualiste carmanienne ont mis de côté leurs querelles internes pour concentrer leurs efforts contre les Amis des Wyrms qui les ont autrefois aidés contre les précédents seigneurs de la région.

Les seigneurs Carmaniens règnent sur les paysans pélandiens de la Vallée d'Orinin. Ces artisans et ces fermiers vénèrent Jernotius, celui qui maintient la balance cosmique des forces. Les dieux de son panthéon correspondent aux occupations communes et à leur position au sein des six niveaux de la hiérarchie de classe Pélandienne. Les Carmaniens autorisent les Pélandiens à vénérer ces divinités, mais interdisent leur propre population de faire de même.

Impressionnante cité de murs et de tours, la cité carmanienne de Kitor possède des fortifications renforcées. Demeure des sorcières des ténèbres, la région de Spol s'étend au nord de la Carmanie tel un nuage de poussière.

La Naissance d'un Empire

La religion et la nation Carmanienne sont relativement récentes. Les carmaniens descendent des Malkioni qui fuirent Loskalm après sa conquête par les Apprentis Divins en 725. Menés par le chevalier charismatique Syranthir le Vagabond, ils émigrèrent à l'est, dans ce qui devint la Carmanie et qui fut autrefois le sombre empire des sorcières Spolites. Syranthir s'empara d'une partie du territoire au nom de son peuple et l'appela le Pâturage.

À cette période, l'Empire Spolite menaçait les Dara Happiens, les forçant à recruter des alliés pour se défendre. Les membres du culte des Amis des Wyrms habitant la Passe du Dragon comptaient parmi ces derniers. Ils envoyèrent des détachements draconiques pour combattre aux côtés de l'infanterie Dara Happienne.

Les aventuriers et les missionnaires de l'EAW infiltrèrent Spol et interrompirent leurs rituels. Là, ils découvrirent les Spolites en proie à un nouvel ennemi interne, les Carmaniens. Ils prirent contact avec le petit-fils de Syranthir, le chef de guerre Surandar dans l'espoir d'une alliance, mais leurs offres d'une nouvelle conscience mystique tombèrent dans l'oreille d'un sourd. Une croyance dualiste fondée par Carmanos, le père de Surandar, avait déjà pris racine parmi le peuple. Guerrier visionnaire dont la mère était la mystérieuse déesse locale du lac Charmain, Carmanos revint de son Château Bleu légendaire avec les tablettes de pierre de la révélation. Celles-ci établirent les lois gouvernant la croyance dualiste d'Idovanus.

Les prêtres des Amis des Wyrms essayèrent de rivaliser avec ces merveilles en offrant des secrets draconiques mais furent accueillis avec un désintérêt complet. Malgré cela, les guerriers des deux cultures se découvrirent un enthousiasme commun contre les Spolites. Plusieurs détachements de Dragons de Guerre restèrent pour soutenir Surandar dans sa conquête des Spolites, affaiblies par leur invasion ratée de Dara Happa.

Après la chute des Spolites en 780, les alliés des Carmaniens retournèrent à Dara Happa, certains qu'ils avaient protégés leurs intérêts en Pélorie.

Cinquante ans plus tard, les Carmaniens envahirent Dara Happa, prenant grand plaisir à attaquer les unités appartenant aux sociétés draconiques secrètes. Sous la conduite d'Asacar, le Shah Noir, les armées carmaniennes gagnèrent une réputation de cruauté, utilisant des tactiques de terreur et des actes atroces pour provoquer la peur dans le cœur des Dara Happiens.

En 864, le féroce Asacar fut assassiné par des généraux en révolte, qui le remplacèrent par son demi-frère Carmandar le Blanc, ce qui amena une période de division houleuse entre les deux branches de la famille royale carmanienne. La Dynastie Blanche descend de Carshandar, le fils de Surandar, et d'une prêtresse de Darjiin. Elle embrasse la magie de la lumière et cherche à s'allier avec Dara Happa. La Dynastie Noire, qui descend de Carshandar et d'une prêtresse Spolite, méprise Dara Happa et pratique la sombre Sorcellerie.

Depuis l'an 880, la dynastie blanche a gouverné la Carmanie. Son précédent Shah, Saman le Lion, introduisit une série de réformes religieuses soutenues par le brillant prophète serein Alijiyah. Ces réformes retirèrent les influences draconiques et ténébreuses des lois sacrées de la Carmanie. Saman entama une guerre contre l'EAW, qui finit par franchir ses frontières orientales en 875. En 900, il mourut au cours d'une bataille contre les Dragons de Guerre.

Le Shah actuel, Samandar, est un homme prudent qui préfère prendre des décisions dans le confort de sa tente plutôt que de galoper au combat à la tête d'un régiment. Son demi-frère Survilstar le Tueur de Dragon l'éclipse en bravoure et en accomplissements mais il est plus intéressé par le combat que par le pouvoir. C'est Survilstar qui ramena les anciens secrets que les missionnaires de l'EAW laissèrent derrière eux du temps de Surandar. Armé de sa connaissance, il découvrit une technique contre la sorcellerie draconique, qui nécessite de développer un sort spécifique par dragon visé. Trois ans auparavant, au cours d'une série d'engagements militaires près de Darjiin, il utilisa trois de ces sorts et abattit les dragons Mathaktakarsk, Zitaral'lalkep et Watha'oaglio.

Brolie

Le terrain de cette région recouverte de buissons est rocheux et escarpé, avec peu de surfaces plates. Le sol acide empêche l'agriculture et ne permet qu'aux mauvaises herbes et aux arbres rabougris de pousser. Les peuples Orlanthi des

collines réussissent à survivre en fourrageant et en pillant. Farouchement conservateurs, ils repoussent les instances des Missionnaires mais leur haine de l'EAW les conduit à accepter avec réticence la protection des chevaliers Carmaniens. La Carmanie revendique Brolie en tant que territoire soumis mais, à l'insistance du frère du Shah, Survilstar le Tueur de Dragon, elle ne réclame jamais de taxes ni ne lui impose ses lois. Plusieurs grands héros de Brolie, y compris le sardonique voyageur des vents Vensor Signecercle et le charismatique Terla le Chat, font partie de son escorte.

Les Une-Langue, un groupe désespéré d'Amis des Wyrms renégats, se réunissent pour planifier la destruction de leur ancien Empire. Mené par un dissident aveugle nommé Ingorlm, ils arrivèrent dans cet endroit désolé après avoir été exilés par les Traditionnalistes de la distante Esrolie qui ne leur accordaient aucune confiance. Les patrouilles carmaniennes leur prélèvent de lourds impôts et la population de leurs camps s'est accrue de façon dramatique au cours des deux dernières années.

Talastar

Les barbares des collines de Talastar ont résisté aux croyances des Amis des Wyrms jusqu'à il y a environ 75 ans, le jour où leurs guerriers volants Orlanthi ont noté une résurgence des manifestations du chaos dans le Dorastor. Ils se convertirent avec entousiasme, pensant ainsi bénéficier de pouvoirs qui les aideraient à contenir la menace croissante du chaos. Cependant, les officiers impériaux ont jusqu'à présent rechigné à envoyer des pelotons d'élite de Dragon de Guerre pour combattre le Chaos. Au lieu de cela, ils engagent des aventuriers et des mercenaires pour augmenter les unités militaires des chefs locaux.

Il y a de cela 20 ans, les chevaliers du Shah Carmanien revendiquèrent Talastar et s'engagèrent à arrêter la propagation de la religion wyrmique dans le territoire conquis. Les chefs locaux, dont l'allégeance aux Wyrms a toujours été une affaire de pragmatisme, n'offrirent qu'une résistance symbolique. Maintenant ils font appel aux chevaliers d'Idovanus pour qu'ils châtient Ganésatarus en combattant les créatures chaotiques de Dorastor. En échange des services rendus par les chevaliers Carmaniens, ils affirment volontiers vouloir payer le même tribut que celui payé aux Amis des Wyrms.

Pélorie

Englobant le centre et le nord du Génertéla, la Pélorie est le cœur civilisé de la pratique théiste dans Glorantha. Maintenant dominées par l'EAW, ses cultures rivales ont connu de nombreux conquérants à travers les siècles, la plupart issus de leurs propres rangs.

Le territoire Dara Happien comprend la Rivière Oslir et ses berges. Les autres régions Péloriennes sont regroupées tout autour de celle-ci.

Dara Happa

Demeure de l'Empire Doré des adorateurs solaires Yelmites, Dara Happa comprend une série de cités très développées, soutenues par les paysans qui travaillent d'arrache-pied sur les terres arables. Celles-ci se regroupent autour de la Rivière Oslir. Bien que née pour diriger, sa classe noble s'est adaptée à la domination de l'EAW. Certains acceptent la légitimité du Dragon Doré qui siège sur le trône impérial. En accord avec le culte du Dragon Solaire, un syncrétisme dû à l'EAW qui mêle vénération du soleil et mysticisme draconique, ils continuent d'administrer des cités, comme ils l'ont toujours fait. D'autres respectent les divinités solaires traditionnelles et attendent que le blasphème disparaisse. Certains restent passifs ou dirigent leur colère contre les trolls d'Halikiv. D'autres encore se joignent aux forces rebelles des Traditionnalistes.

Du sud au nord, les principales cités des Dara Happiens sont les suivantes :

L'imposante Métropole d'**Alkoth** rend hommage au dieu de la cité Alkor, le fils de Yelm issu de l'Âge d'Or. Elle est la demeure de Shargash, le dieu Dara Happien de la mort et de la destruction, qui, une fois libéré, tue vos ennemis et une grande partie de vos amis.

La capitale est **Raibanth**, la ville natale de Raiba, un fils qu'eut Yelm à l'Âge d'Or. La cité est divisée en trois quartiers, séparés par la confluence des rivières Joat et Oslir. De grands ponts connectent les quartiers entre eux. Les Amis des Wyrms ont décoré ces derniers d'écailles dorées.

Yuthuppa, une métropole de tours dont le dieu est Yuthu, le petit-fils de Yelm issu de l'Âge de l'Aurore. Ici, les feux sont plus difficiles à éteindre qu'ailleurs mais aucun n'ose brûler la propriété des bons Dara Happiens sans permission.

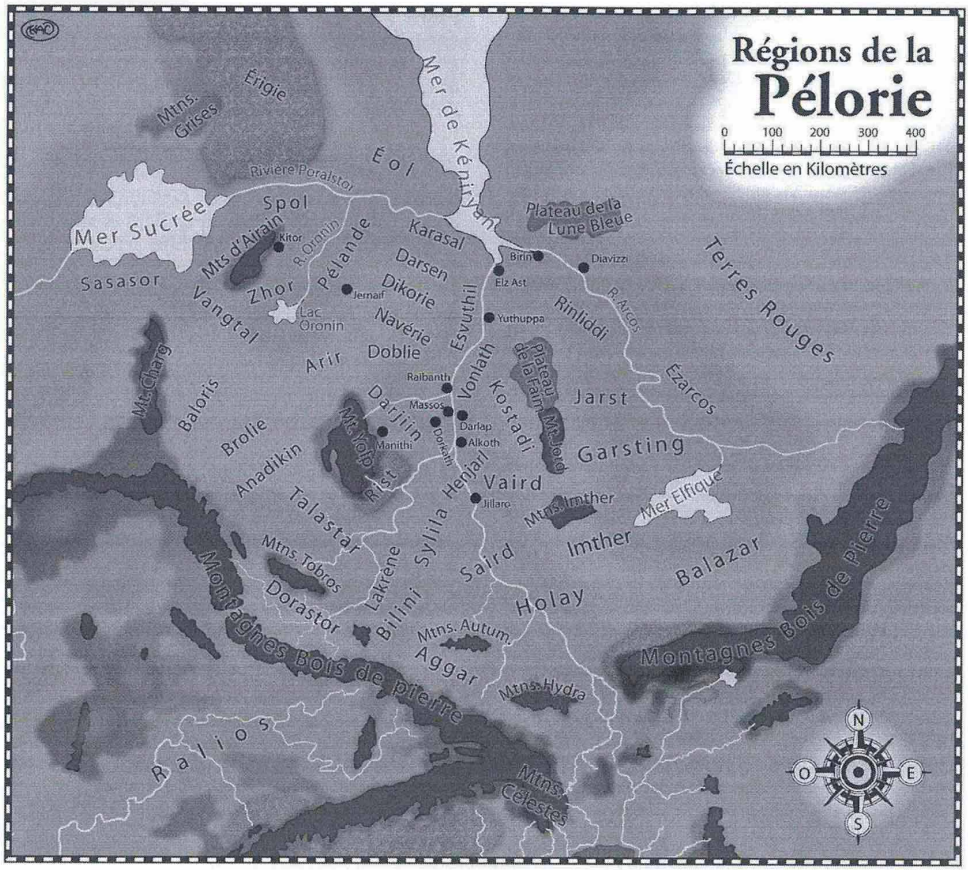
Elz Ast est une cité de bâtisseurs de navires et de commerçants fluviaux. Sa population place le pragmatisme avant la fierté, une qualité inhabituelle en Dara Happa.

Darjiin

De nombreux affluents de l'Osli alimentent les marais sableux du Darjiin. Les villages se dressent sur les collines de roseaux surplombant les rizières. La population locale vénère SurEnslib, la déesse héron. Leurs rites de fertilité dégoûtent les Dara Happiens qui continuent à supprimer constamment toutes leurs tentatives pour s'affirmer.

Les Clans Darjiini

Les clans définissent la fonction d'un Darjiini au sein de sa culture.



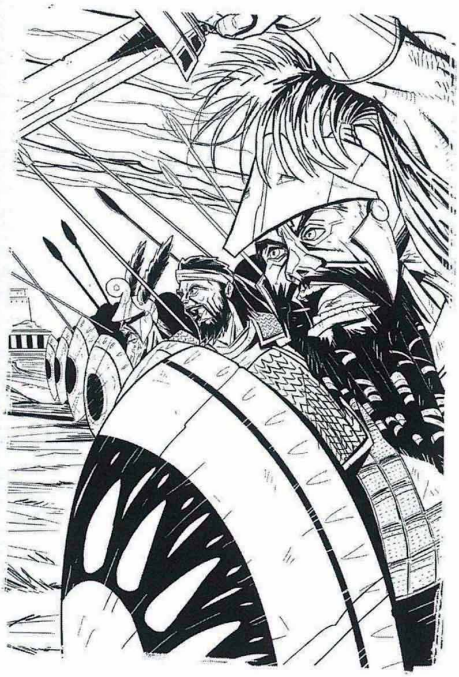
Nom du Clan	Rôle Économique
Désherbeurs	Récolteurs de riz sur péniche
Marcheurs	Chasseurs des bois
Gros Poings	Citadins des collines
Hommes-Bâtons	Fermiers Lodrili (classe extérieure)

Les anciens Manimati forment le clan dirigeant de Darjiin. L'EAW leur permet de gouverner le Darjiin au nom du Dragon Doré, à condition que le peuple participe à une cérémonie des Wyrms une fois par semaine et qu'il consacre son énergie religieuse au Grand Projet.

La cité de **Dorkath** est la capitale Darjiini, où la Chasse Sexuelle, une cérémonie de célébration orgiaque, dure trois jours. D'autres colonies incluent **Manithi**, une forteresse de magie anti-troll et **Massos**, une ancienne citadelle.

Rinliddi

Les Rinliddi vivent autour de la Rivière Arcos qui s'écoule dans la Mer de Glace. Ils descendent du dieu oiseau Vrimak, une émanation de Yelm. En dehors de Vrimak, ils vénèrent un certain nombre de divinités aviaires. Ils ont une réputation de fauconniers experts et de scribes mais sont plus connus pour leur cavalerie Avicole, des troupes montées sur d'énormes oiseaux sans ailes. Les Rinliddi sont organisés en clans appelés nids et ont établi un ordre hiérarchique sous la tutelle des prêtres des Amis des Wyrms.



Les cités Dara Happiennes de Yuthuppa et d'Elz Ast dominent la politique et le commerce. D'autres cités incluent l'enclave pirate ingouvernable de Birin et la cité de Diavizzi, une ruine centrée autour d'un puits magique que les prêtres de l'EAW essaient de raviver.

En 825, aidés par les forces secrètes de l'EAW, les Rinliddi se révoltèrent contre l'Empire Dara Happien. Menacé par l'invasion sur ses bordures occidentales, l'empereur solaire affaibli, Karmexdros, déclina l'offre de reprendre son ancienne province. Il publia un décret annonçant son renoncement au droit d'impôt, comme s'il faisait le présent de la largesse impériale aux insurgés.

Lorsque l'EAW conquit Dara Happa, il avait également l'intention de se saisir de Rinliddi grâce à ses agents sur place. Il annonça la Révélation de l'Œuf Commun, apportant la preuve de la relation mystique entre les oiseaux de Rinliddi, les dragons et les dinosaures. À cette période, certains nids de Rinliddi avaient déjà embrassé la vénération draconique, disséminant ainsi la Révélation avec le zèle optimiste des missionnaires. La majorité des Rinliddi s'y opposèrent car l'EAW contrôlait Dara Happa et cela pouvait amener les Rinliddi à être réintégrés à l'Empire.

La guerre civile persista pendant une génération alors que les nids pro-dragons affrontaient les Patriotes Ailés, partisans de l'indépendance politique. Vaincus et soumis à de violents harcèlements, les nids de l'Oeuf Commun renoncèrent à leurs liens avec les Amis des Wyrms ou s'exilèrent dans la Passe du Dragon. Là ils s'allièrent aux commandants des Dragons de Guerre et prouvèrent qu'ils comptaient parmi les plus redoutables forces de l'Empire.

En dépit de leur insistance, le Conseil Dirigeant n'a pas encore organisé de campagne pour subjuguer Rinliddi.

Les Terres Invaincues

Au nord de Rinliddi s'étendent les territoires de Korer et de Velthil, connus par les chefs de l'EAW sous le nom de Terres Invaincues.

Korer comprend l'arrière-pays autour de la cité d'Elz Ast. Les Amis des Wyrms et leurs sujets Dara Happiens maintiennent la loi et l'ordre dans la cité mais pas dans la campagne environnante. Les caravanes allant ou venant de la cité voyagent sous la protection de bandes de mercenaires et engagent souvent de nouveaux aventuriers. Les nobles rivaux d'origine Rinliddi s'engagent sur la voie du brigandage ou exercent des droits d'impôt auprès des voyageurs. Ils vénèrent Tholm le Faucon, une divinité prédatrice apparentée à Vrimak.

À Velthil, même les bandits dépenaillés se proclament rois. Peu de caravanes la traversent, aussi ses nobles organisent des raids dans Rinliddi, Garsting et Kosadddi. Lorsqu'ils ne fuient pas les patrouilles de l'EAW, ils fuient devant les trolls affamés du Plateau de la Lune Bleue ou les pillards vicieux de Pent.

Kostadi

Le Kostadi est une grande ceinture de riches terres arables éclipsées par la steppe venteuse du Plateau de la Faim. Sa population est constituée d'agriculteurs ayant la réputation de se soumettre aux traditions étrangères. Ils adoptèrent les traditions des Dara Happiens quand ceux-ci étaient à leur apogée. Ils flirtèrent également avec celles des Spolites et embrassent maintenant la version solaire du culte des Amis des Wyrms. Les agents secrets des Apprentis Divins doivent creuser profondément pour découvrir la véritable tradition des natifs, qui inclut une divinité chèvre nommée Gérendétho. Les Kostadi craignent la cité Dara Happienne voisine d'Alkoth ; lorsque sa porte de l'enfer s'ouvre pour laisser passer l'effroyable dieu Shargash, ils sont toujours les premiers à payer le prix de ses tueries indiscriminées.

Les Dara Happiens draconiques administrent la principale cité de Kostadi, la somnolente **Darlap**.

Sylila

Les vents d'hiver glacés ratissent les collines boisées et les vallées de Sylila mais la controverse religieuse anime sa politique. Cette région de barbares abrite à la fois les plus farouches critiques et les plus fervents partisans de la croyance draconique Orlanthi. Adhérents d'une approche mystique dans la vénération du panthéon des tempêtes, les Tarumathi ont adopté et amélioré les pratiques de l'EAW. Certaines tribus sont irritées par la domination des Amis des Wyrms et envoient en secret leurs jeunes hommes rejoindre les Traditionnalistes.

Sylila englobe les régions frontalières d'Aggar, une terre sauvage où seuls les déments et les hors-la-loi osent s'aventurer, et Bilini, une zone tampon barbare entre la Pélorie civilisée et les horreurs du Dorastor.

Dorastor

Durant les derniers siècles du Premier Âge, le Dorastor était une terre étendue et un centre de civilisation. Le Premier Conseil s'y installa pour établir une nouvelle capitale depuis laquelle il pouvait lancer le Projet Divin. Après la naissance de Nysalor, une longue guerre la transforma en puits infects et source d'émanations chaotiques. Le Chaos avait disparu à la suite de la destruction de Gbaji, mais les Apprentis Divins l'ont fait réapparaître de nouveau en réveillant le Dorastor. Ses vallées et ses cités en ruine contiennent un labyrinthe rempli d'horreurs où peu de héros des deux empires osent s'aventurer. Suivies par un torrent suppurant de monstres obscènes, ses armées broos envoient des pillards dans le Bilini et dans l'est du Ralios.

La horde maudite du peuple loup en provenance de Telmori s'y installa un demi-siècle auparavant.

Le Pays de Votanki

Les terres frontalières de Votanki servent de champs de bataille pour les guerriers des anciennes races. Pendant des siècles la tribu humaine des Votanki a prospéré en montant les uns contre les autres les trolls locaux, les elfes et les nains. Au huitième siècle, son roi se proclama vassal de l'EAW et revint de la Passe du Dragon avec des chariots remplis d'armes et d'argent. Elle obtint l'allégeance des elfes en promettant de les aider dans leur continuelle lutte contre les trolls. Récemment, des prêtres de l'EAW sont arrivés sur les terres de Votanki et dans les Anciennes Régions Sauvages pour demander une vénération plus énergique. Les aldryami, dont les pratiques religieuses diffèrent des hommes, se révoltèrent contre eux. Ils mènent maintenant des raids dans le Votanki depuis les Anciennes Étendues Sauvages. Le Votanki lance régulièrement des attaques de représailles. Les deux camps emploient des aventuriers pour faire leur sale boulot à leur place.

La communauté hérétique Mostali de Grandchemin vit dans les montagnes situées au sud du Votanki. Depuis près d'un demi-siècle, les nains de Grandchemin ont dû se retirer de leur conflit contre les trolls afin de se défendre contre leur propre race. Les nains de Grandchemin suivent la philosophie de la Main Ouverte, qui prône le partage de leur connaissance avec l'extérieur. Bien que leurs artéfacts soient largement incompatibles avec l'état de pensée des Amis des Wyrms, ils persistent à vouloir dialoguer avec eux. Les autorités de la Décamonie de Nidan considèrent ceci comme une trahison et les ont attaqué en 852. Leurs efforts ont échoué mais les Mostali de Grandchemin s'attendent à une nouvelle attaque. Les aventuriers qui leur procurent des informations sur les mouvements et les intentions de la Décamonie peuvent s'attendre à être récompensé avec des connaissances et des objets technologiques.

Garsting

Cette terre de forêts ténébreuses et de collines rocheuses noyées dans la brume est devenue la demeure des trolls. Ces derniers sont en conflit avec les humains et les nains du Votanki, ainsi qu'avec les elfes des Anciennes Régions Sauvages. Certaines tribus à l'est de Garsting acceptent l'aide des Amis des Wyrms dans leurs combats contre les autres tribus, protégeant ainsi les barbares Votanki et les nains de Grandchemin. Leur chef est Voxa Vol, une matriarche intelligente qui porte un masque de bois dont l'expression change constamment. On raconte que le visage de la matriarche est paralysé. Elle justifie son allégeance en affirmant "toute main qui nourrit est une bonne main".

Sa sœur, la matriarche Gatha Vak, est sa principale ennemie. Gatha Vak offre à ses guerriers la bénédiction de la Marche Distante, qui leur permet de voyager sur de grandes distances sans avoir besoin de repos, à condition qu'ils mangent pendant leur marche. Rendue furieuse par les trahisons de Voxa Vol, elle met de côté ce qu'elle peut pour engager des mercenaires afin de pourchasser sa sœur.

Les Anciennes Contrées Sauvages

Les elfes verts (conifères) des Contrées Sauvages sont devenus méfiants et impitoyables au combat à cause du constant état de guerre. Ils restèrent les alliés de l'EAW jusqu'au moment où ces derniers leur demandèrent de les vénérer comme des dieux. Ils repoussèrent les Amis des Wyrms hors de leurs forêts et se battent maintenant contre leurs alliés humains, nains et trolls dans le Votanki et le Garsting. Tolarin le Pin Qui Plie Sous le Vent Mais Ne Rompt Pas est leur sanglant champion. Les esprits des grands arbres leur enseignent comment résister à la magie des éléments et comment protéger leur peau contre les morsures des serpents.

Les Terres Rouges

Cette région d'arêtes rocheuses balayée par les vents reçoit son nom des rivières de sang qui y ont coulé pendant des siècles. En tant que terre frontalière séparant Pent de la Pélorie, elle est le site de batailles fréquentes entre les redoutables pillards des steppes et leurs voisins civilisés. Les détachements des Dragons de Guerre patrouillent la région, imitant leurs ennemis Pentiens en étant continuellement à l'affût et en vivant sous des tentes. Le Conseil Dirigeant renouvelle ses unités telluriennes en les faisant tourner à l'intérieur et à l'extérieur de Pent. Si ces unités peuvent survivre dans Pent et être victorieuses contre les nomades Pentiens du peuple des chevaux, elles peuvent combattre n'importe qui, n'importe où.

Un commandant du nom d'Orsarik Vipère-Nuage refuse d'être affecté en dehors des Terres Rouges. Il connaît les Pentiens mieux que personne et maintient des relations étroites avec les tribus vaincues qui vénèrent le grand esprit Kargzant à la manière draconique. À ses côtés se tient Sarkosa Aile-Saillante, une prêtresse réservée et mystérieuse des Amis des Wyrms qui visite les tribus vassales pour s'assurer des bonnes pratiques de la vénération. La relation amoureuse entre Orsarik et Sarkosa est une chose connue dans les Terres Rouges mais la nouvelle semble se répandre dans la Passe du Dragon.

Kéthaéla

Région côtière aux cultures variées située au sud du Génertéla, Kéthaéla est constituée de cinq territoires : le pays volcanique de Caladra, la matriarcale Esrolie, la terre barbare d'Hendreiki, l'archipel des Îles du Bras Droit et le Plateau des Ombres des trolls. Des premiers jours jusqu'à l'émergence des deux empires, elle fut gouvernée par Ezkankékko, le demi-dieu Uz, aussi connu sous le nom de Seul Ancien. De sa Tour Obsidienne située dans les terres de la nuit, il permit aux peuples de son domaine de diriger leurs propres affaires et de vénérer qui ils voulaient, à condition qu'ils lui paient tribut. Les invasions impériales l'ont dépossédé de sa région. Les Apprentis Divins contrôlent les Îles du Bras Droit et le pays de Caladra, ainsi que quelques avant-postes côtiers en Esrolie. Ils ont même attaqué le Plateau des Ombres. C'est à cette occasion qu'Ezkankékko a formé une alliance avec l'EAW, qui défendait la région comme si c'était la sienne. Malgré la rebellion du pays d'Hendreiki, il sont alliés par une cause commune. Les Amis des Wyrms lui paient toujours un tribut symbolique, comme s'il lui avait volontiers cédé la région.

Le Pays de Caladra : un Royaume de Volcans

Au milieu d'un massif de volcans en activité, un immense pic en feu s'élance plus haut dans le ciel que les autres. C'est le pic d'Aurélion, à la fois montagne et dieu et dont le souffle enflamme l'air à des kilomètres à la ronde. Les peuples aborigènes qui habitent, se battent et jouent sur ses énormes flans lui sont dévoués. Durant la Saison du Feu, ils mènent des guerres rituelles ; les perdants lui sont offerts en sacrifice. Normalement, Aurélion fait pleuvoir sa roche en fusion sur les envahisseurs mais il resta silencieux lorsque les Apprentis Divins envahirent le pays. Ils les ont réunis lui et sa sœur jumelle, la déesse Caladra. Les ennemis des Apprentis Divins seraient prêts à tout pour comprendre la teneur de cette combine métaphysique.

Esrolie, Pays des Femmes

L'Esrolie vénère le panthéon de la Terre. Ses peuples reconnaissent Imarja, la divinité en chef de plusieurs autres divinités femelles, et traitent Orlanth comme un de ses princes consorts soumis. Un conseil de reines, chacune à la tête d'un clan dévoué à une différente entité de la terre, gouverne la société matriarcale. Les riches terres agricoles soutiennent une économie urbaine en plein développement. Plusieurs clans Esroliens prennent part aux pratiques de l'EAW tandis que d'autres les ignorent. Les reines affirment avoir permis la domination des Apprentis Divins au sein de leurs colonies côtières, y compris dans le centre d'érudition qu'est Nochet.

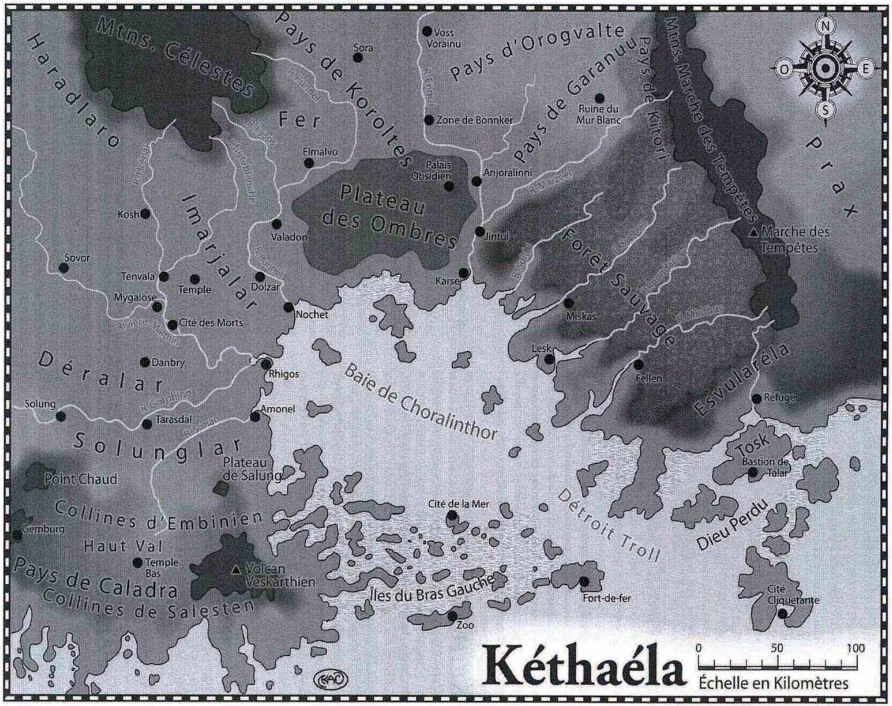
Le Pays d'Hendreiki

Territoire archétype des Orlanthi, le pays d'Hendreiki s'est avéré être un refuge pour les Traditionnalistes. Ici, ils ont survécu en toute liberté en se dissimulant et en évitant les questions. Ses tribus reconnaissent l'autorité du roi actuel Androfin le Rebelle. Deux ans auparavant, celui-ci reinstaura la croyance traditionnelle. Ses guerriers ont résisté avec courage aux intrusions des forces de l'EAW, qui ont toujours l'intention de le déposer et de convertir la population à la vénération des Wyrms. Les aventuriers qui ont l'EAW pour ennemi trouveront ici un refuge, à condition qu'ils soient prêts à affronter les patrouilles impériales.

La pression de l'EAW sur la terre d'Hendreiki semble se relâcher quelque peu, car les Orlanthi des Anciennes Coutumes et les Amis des Wyrms font le siège de la Cité Cliquetante. Cette trêve ne peut être que temporaire.

Esvularings

Androfin maintient une trêve instable avec les Esvularings, un groupe d'anciens Malkioni qui habite la région depuis l'aube des temps. Ils appartiennent à une forme locale d'hérésie hénothéiste, qui affirme que tous les dieux païens sont des créatures de Malkion et qu'une personne peut rester Malkioni tout en tirant sa magie du panthéon d'Orlanth. Ils furent autrefois les sujets des îles du Dieu Perdu mais se séparèrent lorsqu'ils aperçurent les horreurs assemblées dans la Cité-Machine.


Mtns. Célestes
Haradlaro
Pays de Koroltes
Sora
Voss
Vorainu
Pays d'Orogvalte
Mtns. Marche des Tempêtes
Pays de Garanuu
Pays de Kitori
Ruine du Mur Blanc
Zone de Bonnker
Fer
Elmalvo
Palais Obsidien
Anjoralinni
Plateau des Ombres
Imarjalar
Kosh
Valadon
Jintel
Marche des Tempêtes
Foire Sauvage
Sovor
Tenvala
Temple
Dolzar
Karse
Mygalose
Cité des Morts
Nochet
Miskas
Danbry
Rhigos
Déralar
Baie de Choralinthor
Leski
Fellen
Esvularéla
Refuge
Solung
Tarasdal
Amonel
Solunglar
Plateau de Salung
Point Chaud
Tosk
Bastion de Talar
Cité de la Mer
Détroit Troll
Dieu Perdu
Collines d'Embinien
Semburg
Haut Val
Temple Bas
Volcan Veskarthien
Pays de Caladra
Collines de Salesten
Îles du Bras Gauche
Fort-de-fer
Cité Claquetante
Zoo
N
O
E
S
Prax
Kéthaéla
0
50
100
Échelle en Kilomètres

Les Îles du Dieu Perdu

Les natifs de cet archipel balayé par les vagues sont restés de vrais athéistes depuis l'Âge de l'Aurore, depuis le temps où leur dieu sans nom fut tué. Ils remplacèrent son adoration avec leur propre version de la Sorcellerie, dévouée à la maîtrise du hasard pur et de la contingence. Les habitants des îles considèrent les autres entités divines comme de simples prétendants tout aussi victimes qu'eux des caprices du destin. Conquis par les Apprentis Divins, ils continuent de diriger leurs célèbres maisons de jeu, de profiter de la construction de la Cité-Machine et attendent avec une tranquille suffisance que la roue tourne contre leurs arrogants conquérants. Ils accueillent avec sérénité le siège de Zistorwal : ils ravitaillent secrètement les assiégeants (à des tarifs exorbitants) et les invitent à s'assoir autour d'une table de jeu.

Les Îles du Bras Droit

Cet archipel d'îles éparpillées et de marais salants est la demeure des Enfants de Pélaskos, un simple peuple de pêcheurs ayant vécu des bienfaits de la mer bien avant la période des Grandes Ténèbres. Ce sont des de bons navigateurs insulaires réputés pour se quereller avec leurs voisins du pays de Caladra. Des pactes anciens passés auprès des citoyens des profondeurs marines leur permettent d'attraper toutes sortes de créatures marines qu'ils vendent ensuite sur les marchés animés du port de la Cité de la Mer. De nombreuses tribus Pélaskiennes comptent des membres ludoch parmi eux, bien que la nature de cette relation reste un mystère. L'Empire des Amis des Wyrms a réveillé des entités draconiques étranges dans les marais, y compris le Serpent de Mer et la Wyrm de l'eau, mais les Pélaskiens préfèrent vénérer des esprits étrangers. À l'est, les Apprentis Divins ont utilisé des esclaves Pélaskiens pour établir Fort-de-Fer, un fort destiné à surveiller les eaux aux alentours de la Cité-Machine. Aucun des deux empires n'a réussi à influencer les habitants rébarbatifs et leur contrée infestée de moustiques.

La Cité-Machine

Zistorwal est un énorme édifice de métal qui se dresse sur une des îles du Dieu Perdu. Ses fondations étincelantes s'étendent jusque dans la mer. Ses conduits et ses bouches d'aération s'élancent le long de sa surface comme des veines palpitantes. Le sifflement infernal et le bruit métallique de ses engins à vapeur se répercutent sur ses hauts murs. Au sein de l'édifice demeurent Zistor, un demi-dieu grinçant et titanesque combinant les qualités de l'homme et de la machine, et ses serviteurs sorciers, les Zistorites. Entre autres projets, ils manufacturent des armes magiques à grande échelle. Leurs ennemis, une alliance invraisemblable d'Orlanthi traditionnalistes, d'amis des Wyrms, de trolls et de Mostali, s'assemblent pour assiéger la cité.

Le Plateau des Ombres

Le demi-dieu troll Ezkankekko gouverne ce bastion troll depuis sa Tour Obsidienne, une tour plus imposante et plus majestueuse que celle d'Halikiv. Dirigeant autrefois tout Kéthaéla, il a maintenant été réduit au statut de vassal de l'EAW. Ces derniers défendirent le Royaume de la Nuit contre l'attaque des Apprentis Divins durant le premier conflit massif entre les deux puissances en 842. En tant que fils divin de la divinité errante Argan Argar, Ezkankékko gouverne les martriarches du Plateau des Ombres. Il soutient la lutte contre la Cité-Machine mais fait ce qu'il peut pour s'assurer que les deux empires se déstabilisent l'un l'autre afin de retrouver le contrôle de la région. Les trollinets vivent sur le plateau tandis que les Uz demeurent en-dessous, dans les tunnels du grand Château de Plomb.

La Passe du Dragon

Au Premier Âge, la Passe du Dragon portait le nom de Kérofinéla, un nom dérivé du Mont Kéro Fin, un pic enneigé qui se dresse majestueusement dans le massif montagneux de la Colonne du Dragon, dans la partie nord-ouest de la région. Kéro Fin est également une déesse et la mère d'Orlanth. Son ombre est désormais plus pâle, car ces terres fertiles situées entre deux massifs de montagnes constituent le centre de l'empire draconique.

La Passe du Dragon n'a jamais été autant peuplée. La magie de l'EAW a transformé les collines verdoyantes en terres arables hautement fertiles. Grâce à cela, les cités du mystère draconique se développent constamment.

Agriculture Draconique

Durant les années normales, une magie bizarre alimente les terrains de chasse de la Passe du Dragon. Des bêtes hybrides étranges, tels des moutons et des vaches aux traits reptiliens, arpentent les pâturages de la Passe, se nourrissant de l'herbe poussant à foison. De gros bœufs de trait tracent d'énormes sillons dans les champs. De nouveaux grains, tels le vell et le kreet, poussent rapidement et avec ténacité. Une fois moulus et cuits, ils donnent des pains rebondis. Leurs graines se dissolvent en liquide visqueux si on les emmène hors des frontières de l'Empire.

En ce moment, la région tremble sous l'emprise d'un hiver sans fin. Les troupeaux meurent de faim. Une couche de neige glacée recouvre les champs. Affamé, le peuple attend que les prêtres des Amis des Wyrms apportent une solution mystique – mais il attend toujours.

Passe du Dragon
0
50
100
Échelle en Kilomètres
N
O
E
S
Ostgetier
Bois des Défenses
Mt. du Dragon Noir
Lac Chute du Ciel
Lastragortelli
Large-Rue
Kordos
Pays de Gos
Tikal
Vallée Pipe-Serpent
Mtns. Indigo
Île de Liorn
Bastion Nain
Selkos
Intarn
Banamabar
Mtns. Hydra
Hannand
Banjarn
Bevjarn
Don Boler
Salor
Pays de Stravuli
Orostaban
Œil du Dragon
Velenbar
Orin Jistrel
Storn
Montagnes Bois de Pierre
Tolstan
Nevelmarkan
Passe du Dragon
Mtns. Quivin
Séparation Continentale
Passe Bélustéenne
Olorost
Pald
Mtns. Célestes
Pays de Koroltes
Voss Vorainu
Pays d'Orogvalte
Haradlaro
Sora
Pays de Garanuu
Pays de Kitori
Mtns. Marche des Tempêtes
Prax
Fer
Zone de Bonnker
Ruine Murblanc
Elmalvo
Palais Obsidien
Anjoralinni
Plateau des Ombres
Kosh
Hélorde
Valadon
Jintul
Marche des Tempêtes

Au contraire des cités draconiques d'Ormsgone qui furent construites très rapidement, les cités originelles de la Passe du Dragon croissent d'elles-mêmes grâce à une combinaison de techniques de construction ordinaires et de croissance magique. Elles deviennent des entités vivantes, investies par le dragon Sh'hakarzeel qui fut transformé en pierre et devint une chose inanimée. Les frontières entre les catégories deviennent floues. Un instant, ce qui ressemble à une abstraction orale se transforme en manifestation physique, telle qu'un mur, un bassin ou une place.

Les individus sans talent magique évoluent avec grande difficulté dans les cités draconiques ou au pire deviennent fous. Aux portes de la cité s'agglutinent des mendiants ayant perdu l'esprit aussi bien que des sages ou des guerriers étrangers, qui ont présomptueusement voulu se frayer un chemin sans l'aide d'ajustements psychiques. Les connaisseurs des traditions des Amis des Wyrms, ou du moins les personnes habituées à consacrer leur énergie au Projet du Grand Dragon, peuvent se déplacer assez facilement dans les rues tortueuses. Cependant, même ces derniers doivent accepter la tendance de leurs cités à changer ses confins et à se mouvoir comme sous l'influence des fluctuations ésotériques des royaumes supérieurs. Les résidents se déplacent non pas grâce à la mémoire de la relation spatiale entre les points de repères et les destinations mais en expérimentant l'état d'ajustement méditatif de la cité.

Chaque cité possède deux noms, un nom draconique difficile à prononcer dans la langue normale et un nom plus facile à prononcer dans la langue Orlanthi locale.

Orin Jistrel, la Cité de la Bouche, est la plus grande cité où les nouveaux venus et les étrangers sont envoyés. Ses centres d'éducation accueillent les nouveaux membres du culte. Chaque organisation missionnaire alimente en personnel ses propres centres et s'assure que les convertis se rendent dans la station de procession appropriée. Bien que de telles compétitions soient mal vues et prejudiciables sur le plan métaphysique, certains groupes rivaux tentent de dérober les convertis des autres groupes. Les diplomates et les commerçants qui pour le moment n'ont aucune intention de se convertir à la voie des Amis des Wyrms sont dirigés vers les stations d'orientation afin d'obtenir des chapelets et des aphorismes protecteurs qui vont leur permettre de se déplacer entre les points autorisés au sein des cités. Une fois leur orientation finie, les convertis et les étrangers sont dirigées vers leur destination finale, quelle qu'elle soit. Le nom draconique de la cité est Darmislangastrofey, ou "Grande Âme Cachée des Sages Dragons". Les cités inférieures comprennent :

* **Banjarn,** la cité du Premier Œil, perchée sur la frontière sud de L'île de Liorn située aux sources de la Rivière Oslir. Son École de Résurrection Cyclique enseigne aux recrues prometteuses et éduque les missionnaires. Sa Faculté Bondissante pratique la recherche spirituelle à travers les contorsions physiques et revendique la responsabilité de plusieurs récents débats animés de l'empire. Structure ovoïde située près des grandes portes de la cité, le Consulat de l'Oeuf est le quartier général du corps diplomatique.

Les Forêts Seigneuriales

Beaucoup de membres actifs de la classe dirigeante de l'EAW, y compris les Mains du Trône, se réunissent dans les bois profonds des Forêts Seigneuriales pour chasser les Bêtes de la Fausseté. Ces animaux monstrueux combinent un corps insecte pourvu de six pattes et des caractéristiques mammifères telles que de la fourrure, un sang chaud et la capacité de donner naissance. Les Forêts Seigneuriales ne contiennent que des créatures dangereuses ou qui offrent un défi pour la chasse.

Ces bêtes sont les émanations résultant de quêtes spirituelles peu judicieuses et qui ont pris vie à la suite d'un doute mystique, de la peur ou d'une compréhension imparfaite. Des Escouades de Discrétion spécialement entraînées les récupèrent discrètement dans les cités de la Passe du Dragon. Armées de sorts avancés de repoussement, ces équipes dispersent les essences physiques des émanations déformées ou sans intérêt et récoltent les plus féroces pour les chasses des Forêts Seigneuriales.

Les chasseurs s'assurent que l'esprit sportif est respecté en interdisant les sorts de dissolution contre les créatures. Au lieu de cela, ils n'utilisent contre elles que leurs prouesses physiques et la Magie Commune. Les trophées sont présentés avec fierté au camp de chasse puis amenées clandestinement dans leurs manoirs d'Olorost (se montrer fier d'un accomplissement est en violation directe avec l'éthique mystique du détachement mais les Mains du Trône pensent qu'elles ont le droit de savourer les fruits de cette indulgence légère).

Les fonctionnaires ambitieux ne rêvent pas de l'illumination mais d'être admis dans les Forêts Seigneuriales, afin de côtoyer ceux qui peuvent les aider à grimper les échelons du pouvoir.

Le nom draconique de la cité est Orfanmangostobos, ou "Enseignement Draconique pour les Classes d'Éducation Moyenne de la Corpulence Spirituelle".

* **Névelmarkan**, la cité de la Grande Griffe, accepte les nouveaux convertis après leur initiation initiale dans Orin Jistrel. Les Dragons de Guerre y maintiennent des centres d'entraînement pour leurs Corps de Wyvernes et leurs cavaliers Wyrms. Son nom draconique est Markanbandaranstos, ou "Centre Psychologue de Relaxation entre l'Amour et la Haine".
* **Salor,** la cité de la Langue du Dragon, sert de centre commercial à l'empire. Les marchands locaux font des affaires entre eux et avec les caravanes de l'étranger (qui doivent tout d'abord s'arrêter à Orin Jistrel). Les visiteurs doivent faire attention à ne pas se perdre dans le Marché d'Illusion, qui ressemble à un marché ordinaire mais qui est en fait une parabole vivante de conscience mystique. Les clients achètent des marchandises qui leur coûtent une partie de leur âme et en retour ils reçoivent de la nourriture qui ne nourrit pas, des armes sans tranchant et des produits de luxe qui apportent la gêne. Les croyants qui transforment ces expériences en révélations récupèrent les parties de leur âme en meilleure condition mais les non croyants sont blessés pour l'éternité. Dans la langue des Wyrms, le nom de la cité est Kermalanaladeen, ou "Bâtiments de Traitement de la Main Droite vers la Main Gauche".
* **Olorost**, la Cité du Troisième Œil, est la cité du gouvernement et de l'administration. Quand il daigne se réunir sous forme physique, le Conseil Dirigeant se rencontre en ce lieu. Les Mains du Trône se réunissent dans la Grande Salle de l'Anonymat, que seuls eux et leurs escortes peuvent trouver et qui préserve l'illusion que les affaires quotidiennes de l'Empire sont gouvernées par le Conseil Dirigeant. Les généraux à la retraite et les héros passent leurs jours contemplatifs au milieu de magnifiques sites, dont la splendeur n'est visible que par leur pairs. D'autres contemplent des structures austères à l'humilité irréfutable. La ville est connue sous le nom draconique "Magnifique Centre du Grand Luxe". Olorost est également surnommée le Fort du Cerveau Extérieur.
* **Orostaban** procure à la population une éducation de second rang. Ses carillons constants permettent aux convertis de se séparer de leurs désirs mortels et de faire disparaître le besoin matériel, l'amour et l'ambition. Les visiteurs imprudents peuvent y perdre leurs ambitions et leurs buts, sans acquérir l'harmonie mystique recherchée par les étudiants de la voie des Amis des Wyrms. Les orateurs draconiques appellent la cité Markarastanarbos, qui signifie "Centre Psychologue de Suppression Émotionnelle pour la Joie". Les étrangers sont déroutés par son surnom de "Gorge Caverneuse de l'Âme" car ils s'attendent à ce qu'elle soit constituée de passages souterrains ou d'une sorte de labyrinthe.
* **L'Œil du Dragon**, la Cité Avant Toute Chose, est la cité originelle des dragonewts ; comparées à elle, les autres cités ne sont que de bizarres élaborations humanoïdes. Les missionnaires affirment que les visiteurs non habitués sont plus désorientés par cette cité que par les autres. Bien que la vérité en ce qui concerne cette proclamation soit laissée à la discrétion du lecteur, on peut dire que les dimensions de la cité sont moins adaptées à la forme humaine et que la plupart de ses habitants sont des dragonewts et des dinosaures intelligents. Même les pratiquants humains de haut rang de la voie draconique peuvent être attaqués et réduits en pièces par les habitants reptiliens, pour des infractions aussi obscures que sérieuses. Le nom draconique de la cité est Darfostalabos, qui signifie "Grande Maîtrise de l'Éducation Luxueuse de l'Esprit".
* **Banamabar**, le Mur du Cerveau Intérieur, est entouré d'un long mur serpentin qui est entrecoupé à plusieurs endroits par d'autres structures afin de permettre aux bâtiments d'exister sur le même espace physique. Les visiteurs de croyances différentes éprouvent des chocs violents lorsqu'ils touchent ces points d'intersection ; ces chocs ne sont pas mortels mais ils peuvent provoquer un sommeil de plusieurs années. Les croyants peuvent choisir d'interagir avec un mur ou un bâtiment mais ce choix d'un mur plutôt qu'un autre ferme certaines portes dans leur vie future. Dans un grand bâtiment à doubles dômes, les Banambarites dirigent une école du langage. Les initiés viennent ici pour participer à une cérémonie dans laquelle leur cerveau et leur langue sont séparés en deux, pour leur permettre de parler le Auld Wyrmish (l'ancien langage des Wyrms). Selon le développement de leur étude, cette cérémonie peut avoir lieu au début de leur développement spirituel ou vers sa conclusion. Après celle-ci, ils sont capables de prononcer le nom de la cité : Orfandarobordar, qui signifie "Enseignement Draconique de Libération du Grand Luxe".
* **Pald**, la Cité de la Pointe du Museau, est principalement un centre pour la redistribution des produits agricoles à travers l'Empire. Elle est célèbre pour son fameux Temple Rond, une école pour les étrangers respectueux qui sont curieux d'en apprendre plus sur les dragons sans avoir besoin de se convertir à la religion. Elle est couverte de tuiles en céramique d'un bleu iridescent et construite sous la forme d'un serpent qui se mord la queue. On dit que ce que vous apprenez ici dépend de la porte par laquelle vous entrez. Ses diplômés n'apprennent jamais le nom véritable de la cité : Ingyastrobos ou "Enseignements Étrangers Pratiques Mais Sans Extravagance".
* **Bevjarn**, la Cité du Deuxième Œil, abrite une école pour les études avancées. Durant le jour, elle semble se dresser sur une colline et la nuit être au bas d'un petit

ravin. Ses étudiants méditatifs explorent leurs rêves et apprennent la soi-disant Méthode de la Marche, qui leur permet d'accéder à la fois à leurs propres rêves et aux sens du monde qui s'éveille. Bevjarn abrite également le gros des troupes de l'EAW dans la passe, de l'infanterie traditionnelle aux unités de cavalerie équipées de dinosaures et d'oiseaux de guerre Rinliddi. Son nom draconique est Ingforslanabordar, qui signifie "Éducation Étrangère de Base pour la Grandeur". Ceci peut paraître déroutant jusqu'à ce qu'on se rappelle que le Conseil Dirigeant perçoit ses légions de guerre comme l'outil le plus sûr pour l'éducation des étrangers les plus têtus.

La Désolation

Balayée à la fois par les vents froids et la chaleur torride, cette grande étendue de terres arides et inhospitalières occupe l'Est du Génertéla. Sa région la plus occidentale et habitable porte le nom de Prax et partage ses frontières avec Kéthaéla et la Passe du Dragon. Prax existe sous le contrôle indirect de l'EAW mais le reste de la Désolation n'a jamais été conquis.

Seuls les monteurs d'animaux et quelques espèces bizarres, tel le peuple babouin, savent comment survivre dans la Désolation. Ils se battent constamment pour le contrôle des rares oasis. Les tribus notables de la Désolation comprennent : les Monteurs d'Antilopes des Sables, les Monteurs de Bisons, les Monteurs de Haut Lamas, les Monteurs d'Impalas, les Morokanths qui mènent des troupeaux d'hommes-bétail, les Monteurs de Rhinos, les Monteurs de Zèbres, les Monteurs de Licornes, les Monteurs de Lézards Bolo et le Peuple Autruche.

Pent

Les steppes verdoyantes de Pent se flétrissent sous un ciel d'été et frémissent sous les vents glacés de l'hiver en provenance de la toundra de sa frontière nord. C'est ici que demeurent les effrayants cavaliers nomades de Pent, un peuple qui vénère le grand esprit soleil Kargzant. Ces jours-ci, leur bonne fortune est en déclin, car les unités de vélociraptors de l'EAW les empêchent de lancer des raids. Les clans vaincus se soumettent aux prêtres des Amis des Wyrms, qui imprègnent l'adoration de Kargzant avec des rites serpentins pour récupérer leur énergie spirituelle. Les nomades qui se joignent au culte du Dragon-Cheval prennent part à la subjugation des tribus rivales. Les chefs des Dragons tolèrent les raids effectués sur le territoire des Apprentis Divins, en encourageant les Pentiens à concentrer leurs attaques dans le Kraloréla et le sud de Teshnos. Ils peuvent également attaquer les monteurs d'animaux de la Désolation mais doivent éviter Prax.

Les tribus pentiennes constituent en fait des alliances entre plusieurs familles. Les Pentiens suivent leurs chefs de façon fanatique et leur promettent une mort horrible si ces derniers les trahissent. Cependant, à la mort d'un chef, les familles qui constituent la tribu peuvent soit rester ensemble soit se séparer pour rejoindre d'autres tribus. Les chefs de guerre respectés dirigent de grandes tribus. En cette période, les tribus de Pent sont nombreuses et faibles. Les plus notables sont :

* Les **Otniza**, qui sont méprisés pour s'être soumis aux Dragons de Guerre et pour aider les étrangers contre les autres tribus. Leur chef est Lughteg Erdeneg, connu par les Otniza sous le nom de Lughteg le Sage et par ses ennemis comme Lughteg Aux Vents Changeants. Il est toujours aperçu en compagnie de son Trene, son sanglier, ce qui pousse les gens à croire qu'il est en fait un Hsunchen cochon.
* Les **Burilgi**, la plus forte des tribus non conquises. Leur chef, Cherel Bayaris, lance des attaques contre les camps des Dragons de Guerre. Il a juré qu'avant de mourir la tête d'Orsarik Vipère Nuage sera plantée sur une lance d'or.
* Les **Qutu**, aussi connu sous le nom de Conjureurs à cause de leur habitude à chanter des louanges au Dieu Soleil Kargzant tout en lançant leurs flèches au combat. Ils ne se sont pas soumis aux Dragons de Guerre mais ils ne les défient pas non plus et confinent leurs raids au Kraloréla. Leur chef, Tolui Apisho, est réputé pour être le plus riche des Pentiens. Il possède une chemise de mailles comprenant des chainons d'or. Il garde cette armure dans son camp et ne la porte que lors des cérémonies.
* Les **Ube**, qui confinent leurs raids dans le Teshnos. Leur chef, Dosvene Dolamen, porte toujours le chapeau de sa dernière victime. De ce fait, on l'aperçoit le plus souvent avec un turban.
* Les **Grupartho**, qui en Pentien signifie "la tribu inventée". Menés par un sorcier Malkioni du nom d'Orathorn, les membres de la tribu sont des individus à moitié étrangers qui ont été adoptés par des familles Pentiennes. Ils mènent une guerre vicieuse contre Les Dragons de Guerre et les autres tribus qui rejettent leur légitimité. Les guerriers de cette tribu cherchent activement la mort mais c'est leurs ennemis qui trinquent, notamment lorsque ces derniers cernent les Grupartho, qui répliquent alors avec l'énergie du désespoir. La tribu d'Orathorn permet aux aventuriers de se joindre à eux lors des raids dans l'espoir de les voir rejoindre leurs rangs d'élite de manière permanente.
* Les **Bokesth**, gardiens de la Faille de l'Enfer. Cette grande fissure dans le sol mène au Monde Inférieur mythique. De temps en temps, des monstres s'en échappent. Après que leur chef, Tegus Yeke, ait été blessé au cerveau par une bête des enfers, il se soumit aux Dragons de Guerre. Maintenant, il les envoie combattre les créatures du Monde Inférieur tandis qu'il repose dans sa tente, en proie à des rêves fiévreux.

Royaume de l'Ignorance
Mtns. Chan Chan
Ascendance Continuelle
Tzu Lung
Hsin Yin
Kuchawn
Chang Tsai
Fuknama
Exhalaison Véritable
Lokow
Laonan Tao
Hsiang Wan
Ting Shui
Chi Ting
Centralité Optimiste
Retraite Intérieure
Tung Shui An
Ting Bu Dao
Wan Hua
Sha Ming
Hui Jang
Guiching
Contemplation Verte
Shiji Mori
An Kwan Dai
Accueil Respectueux
Shi Mai
Yumo Dao
Fanzai
Fethlon
Océan Sédéni
N
O
E
S
Kraloréla
0
500
Échelle en kilomètres
= Colonie Dragonewt

Kraloréla

La côte orientale du Génertéla se compose de grandes plaines irriguées nourrissant une population importante. La terre devient de plus en plus vallonnée au fur et à mesure que l'on se déplace de la côte vers la montagne. Les Monts Chan Chan protègent cette terre luxurieuse contre les déprédations de la Désolation et de Pent à l'ouest.

L'Empereur ShangHsa réarrangea les frontières provinciales traditionnelles du Kraloréla en 783, 20 ans après son accession au pouvoir, à la suite de sa sanglante Purge de la Pensée Désuète. Il réunit les fonctionnaires gouvernementaux qui résistaient à ses changements et les fit brûler vif. D'autres restèrent silencieux mais s'enfuirent aussi vite que possible vers le nord, en direction du Royaume de l'Ignorance.

Chacune des provinces porte le nom d'un principe de la Maîtrise Immanente. Comme prévu, le changement de nom modifia le comportement des habitants. Les provinces ont été divisées de façon à ce que chacune (excepté la province centrale) contienne trois grandes cités, mais les secteurs ne pas tous aussi prospères. Chaque province est dirigée par un gouverneur appointé par ShangHsa, qui possède un savoir avancé dans la Maîtrise Immanente.

Ascendance Continuelle

Les habitants d'Ascendance Continuelle ne sont jamais satisfaits de leurs services envers l'Empire. Ils rivalisent entre eux pour respecter au mieux les proclamations de ShangHsa et pour dénoncer leurs voisins qui n'ont pas les qualités requises. Les principales cités de la province sont :

* **Chang Tsai**, la Cité Cannibale. Conquise 40 ans auparavant par le Roi Ogre, un champion sadique du Chaos, elle est maintenant l'objet d'un rapprochement entre Empereur et usurpateur, par l'entremise des sorciers Apprentis Divins. Le Roi Ogre reconnaît la primauté de ShangHsa et en retour, l'Empereur permet à sa Légion d'Os Rouges de dévorer tous ceux qui bafouent ses lois et ceux qui meurent de cause naturelle. Les prisonniers secourus par la Légion des Os Rouges peuvent légalement échapper à leur punition en traversant la frontière de l'Exhalaison Véritable. Ceux qui tentent de s'échapper par la mer restent hors-la-loi et doivent être remis aux autorités s'ils sont capturés ailleurs.
* **Hsin Yin**, la Cité de la Propreté, où les individus de toute classe rivalisent pour démontrer leur pureté spirituelle avec une haine fanatique pour la saleté, en particulier celle qui provient du corps humain ou qui s'y attache. Les exécutions fréquentes pour avoir éternué, s'être gratté ou avoir émis une odeur nauséabonde sont malheureusement nécessaires, en particulier en l'été.
* **Tzu Lung**, la Cité de la Beauté. Les bandes de mercenaires Kralori gagnent des sommes rondelettes en escortant les épouses convoitées de Tzu Lung jusqu'à leur destination dans l'Empire. Naturellement, elles doivent arriver avec leur pureté intacte. Chin Ying, le gouverneur de la province s'est construit un palais souterrain. Il affirme qu'en restant sous la surface, il va évoluer à un nouvel État Immanent et libérer à jamais son peuple de la faim et du besoin.

Contemplation Verte

Les résidents de la Contemplation Verte cherchent à être en harmonie avec la nature, comme le prouvent les collines couleur vert-émeraude et les luxueuses forêts Aldryami situées au sud. En contemplant le Grand Dragon, certains moines malchanceux se transforment par accident en Grand Arbre. Selon les besoins, ils sont convertis en combustible ou plantés dans le sol pour qu'on puisse récolter leurs noix. Les cités sont :

* **An Kwan Dai**, la Cité de la Persuasion, où pendant quelques heures, les personnes peuvent être amenées à croire en n'importe quoi. Pour se divertir, les nobles et les marchands déambulent sur la Promenade de la Folie éclairée par des lanternes, où, pour le plus grand plaisir de tous, les sages récitent des théories sans queue ni tête mais rigoureusement structurées. Cependant, personne n'ose contredire les doctrines de ShangHsa. Certains sages peuvent, rien qu'en vous parlant, vous téléporter instantanément dans un autre endroit de Glorantha. Les autres sites connus pour des "transports verbaux" similaires comprennent la cité Slontienne de Thanor et le Zoo Psychique Umathélien.
* **Guiching**, la Cité des Palais, où les plus riches Kralori vivent dans la splendeur, est entourée de quartiers insalubres. Les rebelles qui s'opposent à ShangHsa se réunissent en secret dans les quartiers pauvres et influencent la jeunesse des salons.
* **Shi Mai**, Cité de la Perméabilité, où les moines se baignent dans des liquides nourriciers que leurs alliés Jrustéli ont récoltés sur le Plan Divin, et qu'ils absorbent par les spores de leur peau. Plusieurs collèges des Apprentis Divins coopèrent dans l'entretien d'un traineau céleste permettant d'accéder aux mythes orientaux de l'Autre Côté.

Centralité Optimiste

Ici, l'atmosphère mystique demande à ce que l'on conserve un certain sens de l'optimisme et une certitude de splendeur future. Les pensées qui causent du chagrin ne peuvent qu'être murmurées. Dans la province de la Centralité Optimiste, la nourriture gâchée a le goût des mets les plus fins. Ses cités sont :

* **Chi Ting**, La Cité de l'Immanence, où l'Empereur et ses Maîtres Dragons habitent dans de magnifiques

pagodes dorées. Une grande enclave orientale entoure leur enceinte. Le contentement ambiant de la province empêche la population d'exprimer son dégoût pour les étrangers, quelle que soit leur odeur. Les individus conduisant des affaires gouvernementales doivent venir ici pour rencontrer les plus influents des agents gouvernementaux. ShangHsa a récemment démontré un intérêt certain pour les vers à soie et cherche à les rendre aussi conciliants que son peuple.

* **Wan Hua**, la Cité de la Calligraphie, là où l'écriture fut inventée et là où les meilleures brosses sont fabriquées. Ici, les fonctionnaires qui n'ont pas une belle écriture ne sont pas bien vus ; c'est une des rares cités Gloranthiennes où presque toute la population est alphabétisée.
* **Ting Bu Dao**, le Port des Saules. La flotte Kralori est construite ici, avec l'aide d'artisans aldryami qui persuadent les arbres de prendre la forme de coques. Le bois de ces forêts vivantes rapporte un bon prix dans les autres cités nautiques de Glorantha mais il est toujours réservé et ne peut donc pas être acheté, seulement volé.
* **Ting Shui**, la Cour du Dragon. Au centre de cette cité religieuse isolée s'étend une grande cour de pavés luisants composés d'un mélange de métal et de pierre. C'est ici que trois fois depuis l'Âge de l'Aurore, le Dragon d'Août descendit des cieux pour accorder une audience au peuple. Il rendit la justice à tous ceux qui se soumirent à une audience, soulagea le grief des personnes à qui l'on avait fait du tort et dévora ceux qui avaient des mauvaises pensées. Les apparitions précédentes du dragon ont toutes eu lieu durant le règne de Yanoor. Les amis de ShangHsa, ainsi que ses ennemis, attendent une nouvelle visite avec un mélange de crainte et d'espoir. Va-t-il confirmer la justesse de la Voie Immanente ou bien la faire disparaître de la surface du monde ?

Retraite Intérieure

La population de cette province ignore de la même façon les étrangers et les autres Kralori. Elle préfère le discours à l'action et la pensée au discours, considère l'introspection et le développement de la Voie Immanente comme un devoir. Les cités sont :

* **Laonan Tao**, la Cité qui s'Éternise, où les actions rapides échouent et où la lenteur gagne à tous les coups. Ses guerriers martiaux ont perfectionné le style de combat du Pétale qui Tombe, dans lequel le combattant paraît à peine se mouvoir, même lorsqu'il projette son adversaire à l'autre bout de la cour. Les instructeurs de Laonan Tao peuvent améliorer la technique de n'importe quel combattant, même un étranger.
* **Tung Shui An**, la Cité de la Nourriture, où tout le monde prépare personnellement sa nourriture. Manger sans payer la nourriture préparée par une autre personne provoque des crampes à l'estomac. La nourriture préparée en échange d'un paiement est toxique. Les restaurants existent comme lieux d'échanges sociaux où tous apportent des repas préparés. Les individus qui désirent converser avec des camarades défunts peuvent le faire dans le Bassin de Résurrection de la cité. Ici, on peut contacter les fantômes de toutes les cultures, à l'exception des Malkioni Hrestoli. Ceux qui croient en la réincarnation se retrouvent en compagnie des incarnations plus vraies que nature de leurs amis morts.
* **Sha Ming**, la Cité du Refus, où les questions qui peuvent être répondues par la négative le seront. Elle comprend l'École de l'Affirmation Retenue, une branche de la Voie Immanente qui promet d'offrir les pouvoirs non des dragons mais des dieux eux-mêmes. ShangHsa ne tolère celle-ci que parce que son mentor Gillam D'Estau l'a déclaré comme une perspective fascinante à explorer. Les Apprentis Divins sont anxieux de découvrir ses secrets, même avant que D'Estau ne soit prêt à les révéler. Sha Ming est aussi réputé pour son retard quotidien dans le paiement des taxes, une pratique qui date d'avant le règne de ShangHsa.

Les Colonies Dragonewts

Kraloréla abrite quatre colonies dragonewts : une à l'ouest de Chi Ting, une autre au nord-ouest, une près de Guiching et la plus grande dans la forêt de Fethlon. Cette dernière, connue sous le nom de Fanzai, est dirigée par un roi inhumain.

Contrairement aux Dragonewts de la Passe du Dragon et de la terre d'Orm, lui et les hommes lézards maintiennent une séparation traditionnelle entre wyrms et genre humain. Depuis toujours, les humains de Kraloréla partagent une affinité avec les principes draconiques mais ne sont pas suffisamment présomptueux pour s'insinuer dans les affaires des dragons. Leur devise "deux chemins vers une même destination" tente d'expliquer la politique de non-intervention de ShangHsa envers les dragonewts ; la mort attend tout Kralori qui la viole.

Les exilés de l'ancien régime affirment que les dragonewts apparaîtront un jour pour punir le blasphème de ShangHsa et de Cham Dao mais jusqu'à présent, ils n'ont montré aucune inclinaison en ce sens.

Accueil Respectueux

Les cités portuaires d'Accueil Respectueux ouvrent leurs cœurs aux étrangers qui suivent la religion des apprentis Divins et accueillent avec réserve les autres étrangers. Elles suivent la devise "Absorbe ce qui est bon chez autrui pour que cela fasse partie de toi".

* **Hui Jang**, la Cité des Femmes de la Mer, fournit des équipages féminins aux navires marchands. Ces femmes mènent durement leurs affaires et repoussent les pirates avec leur technique de combat de la Grue Tournoyante. Les femmes aventurières désirant être acceptées dans la société Kralori rendent des services aux nonnes de la Grue Tournoyante afin de recevoir le droit de peindre sur leur front le glyphe Kralori signifiant "Valeur".
* **Shiji Mori**, la Cité de la Perfection, célèbre ses artisans réputés pour produire des objets simples sans aucun défaut. Plus leur beauté est discrète, plus ils ont de la valeur. Les objets d'art de Shiji Mori rapportent un bon prix partout où les riches recherchent le luxe et le pouvoir.
* **Yumo Dao**, la Cité des Rêves, où on peut placer un bol d'alcool de riz sous son lit et utiliser le liquide intoxiquant comme moyen pour enregistrer ses déplacements dans le monde des rêves. Les chercheurs de rêves professionnels mélangent les vins fins avec des paysages aux merveilles non terrestres et les offrent à la vente. Ces infusions sont très demandées à travers Glorantha.

Exhalaison Véritable

En Exhalaison Véritable, les personnes qui parlent avec honnêteté de leur amour pour la Maîtrise Immanente se sentent légers et plein de lumière, comme si l'air le plus pur animait leurs poumons. Ceux qui mentent sans remords et affirment que la doctrine est fausse ou dangereuse, ou encore que ShangHsa n'est pas un bienfaiteur, se sentent toujours fatigués et à bout de souffle. Ils tombent facilement malades et sont souvent alités pendant des jours. Afin d'éviter ces effets, les détracteurs du régime émigrent dans une autre province ou dans le Royaume de l'Ignorance. Les fonctionnaires à la loyauté douteuse sont envoyés ici pour être testés ; ceux qui tombent malades sont rétrogradés ou, dans le cas des haut placés, exécutés.

Inversement, les personnes qui viennent habiter la région sont celles qui font preuve d'une certains affection envers l'empereur et sa doctrine. Récemment, les cités de la région sont de plus en plus mélancoliques et désertées :

* **Fuknama**, La Cité de la Perfection Radieuse, où les fonctionnaires et les classes religieuses n'ont pas le droit d'utiliser un objet craquelé, terni, ébréché ou mal fabriqué. Les rivaux se mettent des bâtons dans les roues en engageant des espions pour placer des objets endommagés ou ayant des défauts au sein des cabinets de présentation de leurs ennemis. Les peintures murales en céramique du District Mur de Fuknama sont si belles que même les hommes endurcis pleurent quand ils doivent les quitter.
* **Lokow**, la Cité du Repos, où la principale industrie est celle du sommeil. Les riches Kralori arrivent de tout l'empire pour utiliser ses luxueuses chambres d'argile. Ils grimpent dans des bacs qui sont ensuite scellés puis enfouis dans des puits creusés dans le sol. Alors que la terre s'amasse au dessus de leur lit d'argile, ils tombent dans un sommeil très profond. Ils restent inconscients pendant une période de quelques jours à quelques mois, selon leur besoin de régénération spirituelle. Lorsqu'ils s'éveillent, ils font sonner une petite clochette qui alerte les personnes à la surface. Ils émergent sans trace de fatigue émotionnelle ou physique, prêts à affronter à nouveau le monde. Des gardiens cornus conçus dans une céramique vivante gardent les monts des dormeurs afin d'empêcher les enlèvements. Les bâtiments de pierre de Lokow furent construits à partir de la coquille de l'œuf dont sortit l'immortel Luy Wi, le fils du Tout-Puissant. Aucune poussière ne vient jamais s'y déposer.
* **Hsiang Wan**, la Cité des Tabous, où aucune classe sociale n'a le droit de toucher un type d'élément ou d'objet. Les fonctionnaires n'ont pas le droit de mettre un pied ou une chaussure à terre et doivent être transportés sur des palanquins, même lorsqu'ils ne se déplacent que de quelques pas. Les marchands et les artisans n'ont pas le droit de toucher les liquides avec leurs lèvres et doivent boire avec une paille. Les gens nés dans les quartiers Est de la cité ne doivent pas toucher les récipients en argile, tandis que les gens des quartiers Ouest ne doivent pas toucher ceux en verre. Chacun méprise autrui. La déesse des origines, la Déesse des Temps Universels d'Avant, a vu le jour ici ; certains affirment que les tabous lui sont offerts comme tribut, d'autres, qu'ils empêchent les monstres de descendre des montagnes.

Kuchawn, Cité de l'Exemption

Lorsque ShangHsa marcha sur le palais impérial en 768, pour demander des comptes à l'Empereur Yanoor, les fonctionnaires de Kuchawn devinrent les premiers gouverneurs de la cité à lui offrir leur soutien. En guise de récompense, Kuchawn obtint un statut spécial lors de l'ascension au trône de ShangHsa. Elle ne dépend d'aucun gouvernement provincial et donc d'aucune magie ambiante affectant les autres provinces. Elle ne paie des impôts qu'à l'empereur et n'est pas forcée de contribuer à une bureaucratie provinciale. Le palais d'été de l'empereur s'étend à l'extérieur de la cité, au pied des collines Chan Chan ; il est balayé par un vent rafraichissant. En dépit de la présence saisonnière de l'empereur, les sociétés secrètes qui s'opposent à son gouvernement se rassemblent ici pour comploter.

Le plus haut bâtiment de Kuchawn est l'Observatoire, qui se vante d'avoir les plus longues séries ininterrompues d'enregistrements célestes.

Churn Durel, le Royaume de l'Ignorance

Durant toute l'histoire Kraloréli, la classe dirigeante de ce grand empire avait été considérée avec mépris et révulsion dans le Churn Durel, le Royaume de l'Ignorance. Maintenant, après avoir fui leur nation trop parfaite, ils se languissent en exil au sein de ce royaume haï. Les habitants locaux, les Ignorants, s'habillent de peaux de bêtes et évitent les outils en métal, la monnaie, les pensées abstraites et l'alphabétisation. Ils vénèrent Zerel Fan, le dieu de l'ignorance. Cette entité solaire aux quatre visages est plus connue sous son aspect du Soleil Noir grâce aux efforts des Uz qui dominaient autrefois les humains de la région. Churn Durel est un pays vallonné de forêts rabougries presque entièrement recouvertes par les champignons.

Les Monts Chan Chan

Chaîne de montagnes aux pics acérés, les Monts Chan Chan se dressent en bordure de Kraloréla comme pour narguer les dirigeants Kralori, qui ne sont jamais parvenus à conquérir la région. Les tribus Hsunchen de l'est y demeurent, se nourrissant de la végétation éparse ou se pourchassant les uns les autres. Ces tribus comprennent :

* Les **Damali**, le paisible **Peuple du Renne** qui tenta d'apporter l'harmonie et la prospérité aux autres hommes animaux.
* Les **Lo-Fak**, le **Peuple du Yak** qui, comme les nomades de la Désolation, se nourrit de ses troupeaux et complémente son alimentation par des raids.
* Les **Hsa,** le féroce **Peuple du Tigre** qui attaque à vue tous les humains non Hsunchen et leurs voisins animaux quand la faim se fait sentir.
* Les **Qa-Ying**, le **Peuple de l'Aigle** distant qui vit dans les montagnes du nord et qui organise des raids dans le Pent.
* Les **Ri-si**, le complaisant Peuple du Pivert qui dédaigne attaquer, préférant la chasse et la cueillette.
* Les **Chen-Ga,** le **Peuple élusif du Léopard des Neiges** qui vit si haut dans les montagnes que nombreux sont les Kralori qui pensent qu'ils peuvent voler.

Vérénéla

La région du Vérénéla englobe la péninsule du Teshnos et un réseau d'îles, en particulier Trowjang et Mélib. Le Peuple de la Tortue de Sofali habite de nombreuses petites îles.

Teshnos

Les mystiques du feu de Teshnos élèvent leurs splendides cités dans les savanes et sculptent les jungles torrides pour en faire des colonies. Dombain, le port principal du pays a été considérablement agrandi par les Apprentis Divins, qui en ont acquis la location à la suite d'un accord très favorable qu'ils ont passé avec le Roi Kasinslain, à qui ils ont un peu forcé la main. Ils occupent aussi la petit cité de Gio, un lieu de disputes religieuses où les fidèles des diverses voies mystiques débattent pour prouver leur sublimité supérieure. Les Jrustéli ont construit Tigonidar, la cité des cages, comme une colonie-prison destinée aux hérétiques et aux ennemis de l'étranger. La forêt de Fethlon est le refuge des elfes jaunes ; ce peuple plante favorise les Teshniens au détriment des intrus Jrustéli.

Fethlon

Gouvernée par les aldryami et les Dragonewts, la dense région forestière de Fethlon repose entre le Kraloréla et le Teshnos. Les elfes ont de tout temps été hostiles aux Kralori et amicaux avec les Teshniens. Les Apprentis Divins ont fait de grands efforts pour gagner la confiance des elfes Fethloni. Menées par des nobles ayant vécu avec des elfes de la Forêt de Jorestel, des délégations du Seshnéla, accompagnées par des elfes du Jorestel, ont patiemment exprimé leur désir d'une alliance.

Leurs efforts de paix déclenchèrent la guerre entre des tribus aldryami rivales qui avaient des opinions divergentes au sujet de l'alliance. Les elfes bruns du nord sont plus disposés à écouter les Apprentis Divins que les elfes jaunes du sud et du centre, mais les frontières de cette lutte interne bougent de manière imprévisible. Le chef des forces opposées aux Jrustéli est Daranor, un elfe-bambou impérieux. Son principal ennemi est Tanelos, dont les traits végétaux sont ceux d'un Arbre des Cieux. Alors que la résine macule le sol de la forêt de Fethlon, les elfes du Seshnéla font pétition auprès de l'Empereur Ilotos pour arrêter les actions de ses délégations. Le pouvoir et l'"influence attendent les Apprentis Divins qui pourront mettre un terme aux Guerres des Feuilles de Fethlon.

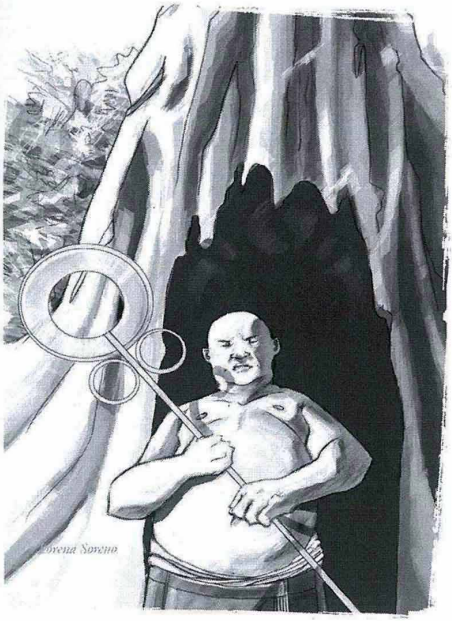
Trowjang

Les canopées tropicales de l'île abritent les Marazi, une tribu civilisée de femmes, et leurs compagnons les Tolari, une race de demi-dieux à la peau rouge, ainsi nommés d'après leur père, Tolat. Pratiquant une tradition mystique transmise par leurs maris colorés, les femmes gouvernent une cité-

état réputée pour sa musique, sa nourriture, sa poésie et ses arts décoratifs. Les demi-dieux vivent reclus dans des autels en argile en forme de fourmilières et reçoivent uniquement la visite de leurs femmes, qui sont leurs intermédiaires avec le monde. Les visiteurs Apprentis Divins sont tolérés, pour qu'ils puissent comprendre toute la fausseté de leurs croyances. Les Marazi dédaignent les hommes et empêchent les femmes étrangères de s'approcher des demeures-autels de leurs maris.

Mélib

Une génération après leur poussée initiale dans les mers, les Apprentis Divins ont établi une base navale marchande sur cette île tropicale et l'ont gouvernée à ce jour. Portant le nom de **Sivestarm**, elle est connue comme la Cité de la Fausse Symétrie, car tous les bâtiments de son côté Est sont des copies inversées et imparfaites de leurs contreparties sur le côté Ouest. Deux groupes ethniques rivalisent pour gagner les faveurs de leurs maîtres Jrustéli : les Gachi, un peuple en développement qui se nourrit d'ignames et les pirates Ashurtans. Les Apprentis Divins préfèrent le dernier groupe du fait de leur servilité obséquieuse et les récompensent en leur offrant du travail au sein de leur flotte commerciale.



Vithéla (Les Îles orientales)

Des douzaines de petites civilisations disparates vivent dans les îles orientales de Vithéla, autrefois un continent à part entière bien avant le désastre qui le brisa en mille morceaux. Ici la vénération est de nature mystique.

La plupart des peuples de Vithéla s'étendent à travers plusieurs îles. Pour des aventuriers, les groupes les plus intéressants sont les suivants :

Les Îles Hanfarador

Les membres de la Confédération d'Hanfarador luttent constamment contre les habitants démoniaques d'Arandinni, un chapelet d'îles voisines. Ils vénèrent Vith et Laraloori et rendent hommage aux monarques qui respectent la responsabilité des femmes dans le choix de la succession. Dès leur arrivée dans le Vithéla, les Jrustéli leur ont proposé une alliance mais ils cherchent maintenant à obtenir de nouvelles concessions commerciales en menaçant de retirer leur soutien contre les Andins. Les Hanfaradori offrent des récompenses pour les têtes de leurs ennemis Andins. Chaque année, on peut gagner un prix important lors du concours de l'épice, où les participants rivalisent en mangeant des plats de plus en plus épicés.

Les Îles Arandinni

Possédant une peau écailleuse, les membres de cette race connue d'hommes-démons portent le nom d'Andins et sont répandus à travers tout le Vithéla. C'est au sein de cette chaîne d'îles en particulier qu'ils ont trouvé une certaine unité politique. Les Andins sont lents de corps et d'esprit mais ils compensent par une grande taille, une grande force et une détermination certaine. Ils vénèrent Vith et la Gebkérane la Mère Sombre. Menés par le sorcier hors-la-loi Varsard, des Jrustéli renégats leurs enseignent l'art de la Sorcellerie de guerre, pour laquelle ils font preuve d'un talent inné. Le chef des Andins, Beg Usta, a annoncé son intention de manger l'âme de Malkion et de l'excréter sous forme d'une broche pour manteau.

L'Archiduché d'Haragala

Les mercenaires autrefois malchanceux des Îles Haragaliennes ont prospéré en se soumettant aux Jrustéli. Leurs chefs se sont volontairement proclamés vassaux de l'Empereur et semblent avoir adopté la pratique religieuse Malkioni – quoique que ces édits Malkioni ressemblent étrangement à ceux de Kabalt, l'Éclair Libérateur. Ils travaillent avec les sorciers Apprentis Divins afin de perfectionner l'art de la construction navale magique. Les Haragaliens interviennent dans les autres guerres Vithéliennes en mettant leur marine aux enchères. La grande cité de **Chartam** peut se targer de posséder un dôme de cathédrale lumineux qui éclaire le ciel nocturne à des kilomètres à la ronde.

Mokato

Mokato, le Joyau de l'Orient est tout ce qui reste de la cité en ruine des dieux. Sa population vit sous des flèches cristallines de manufacture divine ressemblant à des pics resplendissants. Ils se prélassent sous la direction de leur dieu infaillible, Hobimarong. Une équipe de prêtres-gouvernants appelés intendants s'occupent de la mise en pratique de ses édits parfaits.

Hobimarong déclara la guerre aux Waertagi bien avant les Apprentis Divins. Lui et ses fidèles déployèrent une arme merveilleuse contre les habitants des mers à la peau verte : une flotte de navires composée d'essence magique pure et sans la moindre réalité matérielle. En dépit de ces navires soi-disant magiques, peu s'attendaient à les voir vaincre les marins des navires dragons. Les Waertagi avaient détruit l'allié des Mokatais, le peuple des îles Tamajary, et s'apprêtèrent à attaquer Mokato au moment où les Jrustéli coulèrent leur flotte.

Hobimarong déclara que cet évènement prouvait son omniscience et décréta que son peuple devait repousser les propositions des Apprentis Divins. Les Mokatais établirent rapidement une hégémonie navale dans le sud-est du Vithéla en déclarant que c'était la volonté de leur dieu.

Leurs navires d'essence pure patrouillent le sud-est du Vithéla et récupèrent le tribut de la population des îles. Mokato remodèle son nouveau territoire en tant qu'Empire des Îles Orientales.

Les conflits entre les énormes navires de bronze propulsés par la magie des Apprentis Divins et les navires d'essence pure des Mokatais ont été rares et peu concluants. L'affrontement le plus dramatique, entre le navire *Xéméla* des Apprentis Divins et la corvette lumineuse *Amsurélas* des Mokatais, aboutit à la destruction des deux vaisseaux et entraîna la perte de nombreux hommes d'équipage dans les deux camps. Depuis cette bataille, il y a 100 ans, les affrontements entre les deux côtés sont plus centrés autour de la stratégie de la corde raide.

Raisons pour visiter : les Apprentis Divins ont offert une énorme récompense en échange des secrets de la construction des navires d'essence pure. Les Mokatais emploient aussi des aventuriers pour récupérer les plans des navires des Apprentis Divins.

Homago

Dès leur arrivée dans le Vithéla, les Jrustéli firent un geste de bonne volonté en imposant un blocus sur les cannibales d'Homago. Bien qu'invariablement polis, les Homagons mangent leurs parents lointains, c'est à dire les autres habitants des îles orientales, au cours de rites sacrés dédiés à leur dieu Saliligor le Dévoreur. Après un siècle de répression, les Apprentis Divins autorisèrent à nouveau la vénération de Saliligor en échange d'une carte de sa demeure dans le Plan Divin. Depuis ce jour, les Homagons ont recommencé leurs chasses humaines mais seulement contre des cibles autorisées par l'officier dirigeant l'installation navale de l'île. La crainte des Bataillons Dévoreurs Homagons étouffe les tendances rebelles parmi les populations Vithéliennes.

Les Terres des Keets

Cette chaîne d'îles sert de terrain de nidification à une population anthropomorphique du nom de keets, dont une minorité résidant également ailleurs dans le Vithéla. Cette population comprend non seulement des canards humanoïdes mais aussi d'autres hommes-oiseaux tels les albatros, les pingouins et les macareux. Réputés pour avoir mauvais caractère, les keets insistent sur le fait que ce furent leurs efforts durant l'explosion de Vithéla qui préserva la vie dans les Îles Orientales et que tous les autres peuples sont des ingrats pour avoir oublié cela. Beaucoup de keets sont obnibulés par le désir de voyager ; ils se joignent souvent à des groupes d'aventuriers afin de faire leur preuve et de fuir les nids surpeuplés. Ils se défendent avec agressivité mais préfèrent migrer pacifiquement vers d'autres îles plutôt que de les prendre par force.

Vormaïn

Réputée imprenable, l'île mystérieuse de Vormain nargue les Apprentis Divins, comme elle narguait autrefois les Kralori et les Teshniens. Afin de garder les envahisseurs loin de leurs côtes, les Vormaïno ont conquis les îles alentours et les ont rebaptisé les Îles Frontalières. On peut à l'occasion croiser le chemin d'un vrai officier Vormaino qui, après s'être souillé au contact des étrangers, doit mené une vie d'exil. Les Aventuriers ont plus de chance de rencontrer leurs vicieux serviteurs, les Hsunchen Ratuki ou peuple du requin. Les Érudits Jrustéli offrent de généreuses récompenses à quiconque rapporte une description de l'île, ou mieux encore, des informations sur leurs grands mythes.

Pamaltéla

Au sud, le continent de Pamaltéla vient tout juste de couper ses liens avec l'Empire de la Mer du Milieu. Même le Royaume d'Umathéla, pourtant composé de colons de culture Jrustéli, a opté pour l'autonomie.

Le Royaume humain de Fonrit occupe la côte nord de l'île, cerné des deux côtés par de grandes forêts aldryami. Une plaine désertique occupe le centre du continent. Le climat va du subtropical au tropical.

Fonrit

Les humains du Fonrit sont le résultat de croisements entre une race esclave à la peau bleue et leurs anciens conquérants. Chacune des dix-sept cités fut autrefois gouvernée par les

descendants de l'envahisseur originel, Gargangordos. À leur arrivée, les Jrustéli aidèrent certaines cités dans leur lutte contre les autres puis affirmèrent leur hégémonie en soumettant les vainqueurs épuisés. Ils imposèrent un régime de tolérance et de paix aux Fonritiens (qui se nomment eux-mêmes Toraves), qui avaient jusqu'à maintenant l'habitude de vivre dans un climat de peur et de dégradation. Ils rasèrent les temples de l'oppressant dieu de l'esclavage Ompalam. Il y a huit ans, les Toraves se révoltèrent et demandèrent à récupérer leur statut d'esclave. Ils prirent par surprise et repoussèrent les Apprentis Divins devenus trop négligents ; les Toraves s'efforcèrent ensuite de noyer dans le sang toute influence Jrustéli. Les étrangers sont en grand danger. Après la défaite Jrustéli, seuls les aventuriers les plus courageux osent s'aventurer au sein de ce maelstrom de tuerie sectaire alimenté par l'absence de pouvoir central.

Les Montagnes du Nord

Divisée en trois fragments, cette spectaculaire chaîne de montagnes coupe le continent de façon latérale, plaçant ainsi une barrière entre les forêts et les civilisations de la côte et celles du continent intérieur.

Situés à l'ouest, les Monts Tormo sont la demeure des Uz Jakaraki. Ils sont les descendants de l'Uz qui ne s'opposa pas à Pamalt et qui put ainsi tenir la force des trolls originels. Ces Uz éprouvent de la pitié pour les Uz Moorgarki, des trolls affaiblis vivant sur le reste du continent, mais ils les gardent cependant à bonne distance.

Les explorateurs des Apprentis Divins établirent un réseau d'avant-postes dans les Monts Palarkri situés à l'est. Ici, leurs naturalistes étudièrent des catalogues entiers d'entités et d'animaux bizarres, éteints partout ailleurs dans le monde.

Les hérétiques Mostali occupent les Monts Mari. Isolés de leurs parents du Génertéla et de Slon, ils ont créé leur propre philosophie orthodoxe : la Révélation de la Partie Manquante. Influencés par la vénération chamanique omniprésente du Pamaltéla, ses membres attribuent l'échec des réparations de la précédente Machine-Monde à une omission cruciale. Avant qu'elle puisse être remise en état de marche, ils doivent découvrir et installer un élément essentiel : l'esprit de Mostal. Leur prophète, Skathdarajanagna, a mis sur pied un plan d'étude pour s'occuper de cet ennuyeux problème auquel, des siècles durant, son peuple ne s'était pas préparé. Les membres de la Révélation créèent des appareils bruyants et fumants appelés Engins Fantômes pour attraper, étudier, disséquer et recopier les esprits hurlants des pics et des monts enneigés. Quand ils découvriront comment recréer l'esprit détruit, Skathdarajanagna et ses collègues tenteront de le recréer de toute pièce. Une fois cet objectif accompli, ils se concentreront sur leur but ultime : la fabrication d'un nouvel esprit correspondant à celui de Mostal au moment de sa destruction.

L'Hérésie Cachée

Les Mostali des Monts Mari sont tellement isolés de leur peuple que la profondeur de leur hérésie n'a pas encore été découverte par les nains de Slon ou de la Décamonie de Nidan. Les érudits Apprentis Divins gardent des contacts avec eux car leurs études semblent prometteuses, quoique mécaniques et erronées. Poussé par son zèle, Skathdarajanagna a rompu son isolation pour échanger des informations avec les sorciers humains. Trimeiros, le présomptueux doyen de l'Université de Nouvelle Hrestolket d'Umathéla, a pris la décision de servir de liaison aux membres de la Révélation et de cacher leur existence aux Mostali du reste du monde. Périodiquement, il engage des aventuriers pour traquer et éliminer les intrus et les déserteurs de la Révélation.

L'Intérieur

Les peuples Agimori occupent les différentes régions intérieures du continent. Dans la plaine centrale du Jolar, le peuple Arbennien célèbre la victoire de son grand héros, Hon Hoolbiktu, contre l'Empire à Six Pattes que les Apprentis Divins établirent afin de les gouverner. Hon se bat pour amener un nouvel Âge d'Or à son peuple. Un guide spirituel l'avertit de la folie que pouvait amener une victoire soudaine. Il s'efforce d'éviter cette catastrophe en encourageant une doctrine de non-violence. Hon Hoolbiktu fait également campagne pour apporter les fruits de la voie Arbennienne aux passifs Doraddi et aux désespérés Tarint.

Les Rivages Elfiques

Le royaume Aldryami d'Errinoru se fortifie contre la reconquête de Pamaltéla entamée par les Apprentis Divins. La région est nommée d'après un ancien grand héros et chef, qui au huitième siècle saccagea les cités des Apprentis Divins dispersées à travers le monde. Après cela, il se rendit dans le Monde Intérieur et en revint, plus puissant et plus étrange. Un des rares elfes naviguant sur les mers, il supervisa la construction d'une flotte de navires possédant des feuilles géantes pour voile. Chaque coque était creusée dans le bois d'un énorme noyer-oyup, spécialement élevé pour ces besoins.

L'Errinoru cherche à garder pour toujours les Apprentis Divins hors du Pamaltéla mais pour le moment semble volontiers considérer une alliance avec les cités séparatistes d'Umathéla. Ses délégations maintiennent aussi des contacts avec Hon Hoolbiktu afin de coordonner de futurs efforts contre cet empire méprisable de coupeurs d'arbres.

La nouvelle amitié entre l'homme et l'homme-plante ne s'étend pas aux bizarres civilisations vestiges qui infestent les côtes elfiques. Celles-ci comprennent les superstitieux et craintifs Thinoboutains et les Gloutons possédant une douloureuse aura psychique. Les Aldryami espèrent que les Umathéliens consentiront à accueillir ces peuples chez eux.

Umathéla, le Royaume de l'Enseignement

Les colons Jrustéli, qui arrivèrent ici au début de l'an 580, bâtirent les sept cités d'Umathéla dans les jungles Aldryami avoisinantes. Les cités devinrent des centres d'enseignement et de Sorcellerie ; leur population avait décidé de pousser plus loin les expérimentations gouvernementales des cités Jrustéli. Elles ont instauré un régime basé sur le talent ou l'intelligence, dans lequel tous les citoyens capables de passer un test académique obtiennent le droit d'élire les seigneurs des cités. Ces derniers sélectionnent ensuite un de leurs membres pour servir de Consul pour l'Umathéla. Les doyens, les tuteurs et les professeurs sont représentés de façon disproportionnée dans les listes des dirigeants Umathéliens.

Tandis que l'Empire de la Mer du Milieu grandit en puissance et devint de plus en plus Seshnégi, ses empereurs tentèrent d'éroder puis de remplacer le système de vote. Peu de temps après son couronnement, Ilotos essaya d'appointer de nouveaux ducs et provoqua une révolte. Umathéla devint une nation d'Apprentis Divins opposés à leur propre empire car ils pensaient que ce dernier avait trahi ses principes originels.

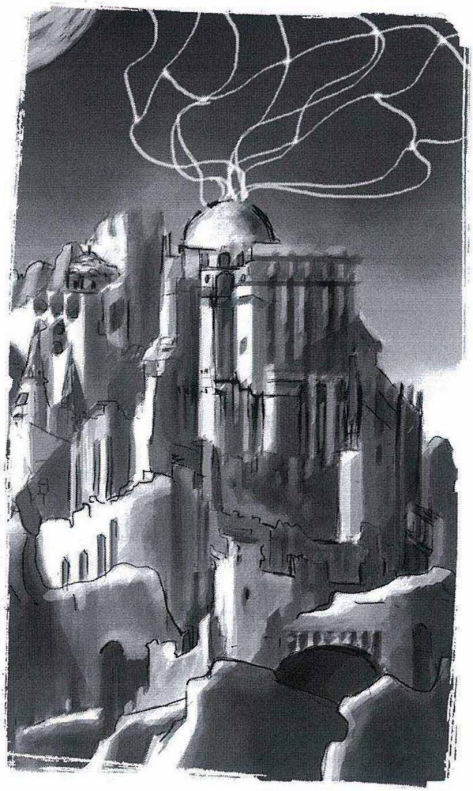
Cérori D'korrein, le consul actuel, a établi une paix instable avec le Roi Goranerno et le héros Agimori Hon Hoolbiktu, tout en sachant qu'un jour leurs intérêts divergeront. Son peuple doit couper des arbres pour survivre et il désire garder l'accès aux mythes de l'intérieur.

Pendant ce temps, Umathéla se transforme en lieu de réunion pour les sorciers Malkioni qui désirent l'indépendance et veulent opérer sans l'ingérence d'un empereur lointain. Ils sont rejoints par des hors-la-loi et des scélérats en tous genres à la recherche d'un emploi.

Les Cités d'Umathéla

Les sept grandes cités des Apprentis Divins d'Umathéla sont :

* **Arstranwal**, la cité située sur un roc escarpé. Son plus haut bâtiment abrite l'observatoire du Filet de l'Âme, une structure en forme de dôme créée pour représenter le ciel et en découvrir les secrets. Des filets magiques lumineux dérivent au gré du vent depuis le haut de l'observatoire afin de capturer les sylphes et les autres entités immatérielles de l'air.
* **Korreinwal**, une cité portuaire. Les courants favorables favorisent l'accès de la cité depuis Jrustéla. Son université est une petite institution sélective spécialisée dans la relation entre la magie théiste et le pouvoir politique. Korreinwal a élu plus de consuls que toutes les autres cités combinées. Ses maisons de thé sont des lieux idéaux pour faire des affaires commerciales ou pour écouter les rumeurs politiques.
* **Nouvelle Hrestolket**, célèbre pour son université, qui chaque année délivre plus de diplômes aux quêteurs héroïques qu'ailleurs. Les Umathéliens en provenance d'autres cités remplissent ses auberges et ses tavernes



durant le Festival d'été de la Contradiction. Ce grand concours de débat est accompagné de boissons et de chants : les participants rivalisent pour prouver leur art rhétorique en niant de manière convaincante des faits évidents et incontournables.

* **Noarn**, connue pour son système d'égout avancé, que les Mostali des Monts Mari ont creusé pour les Apprentis Divins. Une tribu loyale de ludoch surveille ses points de sortie vers la mer ; en récompense, ses membres reçoivent une potion qui leur donne des visions extatiques de leurs dieux .
* **Tarstargawal**, une cité enfumée entourée de forêts rasées. Des usines Zistorites émettent un bruit métallique durant la nuit et produisent des armes et des répliques d'artefacts Mostali. Les chefs de la cité résistèrent à la révolte contre l'Empire et furent déposés de force par le Consul, avec l'approbation des autres cités. Ils demeurent sous bonne garde dans la cité. Lorsque ses partisans loyalistes s'agitent, le Consul Cérori D'korrein menace de les remettre aux elfes, qui désirent les juger pour leurs crimes contre la forêt.
* **Varanswal**, dont l'université gagna la dernière coupe impériale pour la progression de la compréhension magique, octroyée tous les quatre ans par l'Alliance des Apprentis Divins. Menée par le doyen de l'université, Anaut Cernos, une équipe inventa une divinité fictive, Jogrampur, et fit venir tout un clan de Tarint Agimori dans la cité. Lentement, ils convertirent ces malheureux à la vénération de Jogrampur et réussir à créer une étincelle de son existence dans le plan divin. Cernos pense qu'à travers les croyances sincères du clan, il peut insuffler plus de pouvoir à Jogrampur. Il attend avec impatience le jour où il pourra contrôler personnellement une divinité domestiquée, recevoir des pouvoirs magiques et envoyer le dieu en mission dans les mondes extérieurs.
* **Yoranday**, demeure du célèbre Zoo Psychique, une ménagerie de créatures issues des autres mondes et gardées dans leurs habitats surnaturels grâce à un puissant système de protections magiques. On prétend que le roi elfe d'Errinoru a offert une récompense aux aventuriers capables de pénétrer les défenses du zoo et d'en désactiver les protections.

Les Océans

Voyager d'un lieu à un autre peut parfois nécessiter de traverser les mers. Les eaux dangereuses de Glorantha peuvent contenir autant de danger de d'excitation que la destination des aventuriers.

Le Tourbillon de Magasta

Large de plus de 200 kilomètres à son embouchure, le Tourbillon Cosmique tourne inexorablement au centre du monde, entouré de l'Océan Autour du Monde. Les marins suffisamment malchanceux pour se retrouver dans cette étendue de mer peuvent observer qu'elle penche vers le bas en direction du tourbillon. Une fois pris au piège du courant implacable, seuls les navires propulsés par magie des Apprentis Divins sont assez puissants pour le remonter et ainsi lui échapper. Tous les autres navires sont voués à un destin funeste. Les marins n'ont qu'une seule chance de se sauver, celle de sauter sur l'Île de Nulle Part. Cette île, moins étendue qu'elle ne le paraît, est éternellement suspendue au dessus du tourbillon et siège à la frontière entre la vie et la mort. Des naufragés désespérés et sans âge y vivent, endurant leur propre ennui ou celui des autres. Au plus profond du tourbillon reposent les profondeurs mythiques de l'océan au-delà de l'océan, habité par les dieux et les grands esprits marins.

En dépit de la destruction d'un grand nombre d'entre eux au cours de la tentative, les navires des Apprentis Divins ont eu l'occasion de secourir des explorateurs importants dans l'Île de Nulle Part. Au cours des dernières décennies, les navires en pierre plate des Mostali ont été aperçus dans les environs, peinant sous le poids d'un immense édifice en fer.

Les Eaux Occidentales

À l'ouest de Glorantha, les eaux sont caractérisées par des températures allant de fraiches à glaciales.

L'Océan Houdaro

Naviguant au gré du courant, les icebergs qui flottent sur cette mer glacée constituent un danger perpétuel pour tous les navires à l'exception des plus agiles. Les océanides Oori en ont fait leur demeure. Patrouillé de manière vigilante par l'implacable flotte de guerre de Brithos, l'Houdaro reste interdit même aux Apprentis Divins.

La Mer de Banthe

Cette mer glaciale envoie des icebergs et des courants froids au-delà de la pointe nord du Jrustéla. Pleine de vie, elle grouille de crustacés, de poissons et de morses. D'énormes oiseaux de mer, tels les dodos marins et les macareux géants, poussent des cris rauques sur ses îles rocheuses. La flotte de la Mer du Milieu patrouille pour empêcher les incursions des navires Brithini et Waertagi.

La Mer de Néliomi

Des petits promontoires rocheux parsèment la mer entourant l'île de Brithos. Ce sont les derniers fragments du Danmalastan, le continent mythique qui fut brisé par les guerres préhistoriques et dont Brithos est le seul vestige encore habité. La Mer de Néliomi est une mer noire et limpide, aussi claire et froide que le cœur de Zzabur. La marine en constante croissance de Brithos, que rejoignent des Waertagi avides de

Le Destin des Waertagi

Les Waertagi sont une race humaine à la peau pâle et teintée de bleu ou de vert. Certains possèdent des pieds ou des doigts palmés, ou des vestiges de branchies le long de leur gorge. Ils s'affaiblissent s'ils sont forcés de passer plusieurs jours à l'intérieur des terres. De la préhistoire au début du huitième siècle, ils gouvernèrent les mers à bord de leurs grands navires creusés dans le corps de dragons. Les Apprentis Divins finirent par détruire leur flotte et les pousser à l'exil. Les Jrustéli les emprisonnent ou les exécutent chaque fois qu'ils le peuvent.

La plupart se sont enfouis vers Brithos pour rejoindre leurs alliés. Comme les Brithinni, ce sont des sorciers Malkioni de la vieille école qui adhèrent avec ferveur à la structure de caste. Certains se sont réfugiés dans la Cité de Sogue, en Fronéla.

D'autres, plus entêtés, parcourent les mers sur des navires branlants, compensant les limites de ces derniers par leurs compétences nautiques. Ils affirment qu'un jour ils se soulèveront pour ne faire qu'un tas de cendres de leurs oppresseurs Jrustéli.

vengeance, interdit l'accès au trafic maritime étranger, en particulier celui de l'Empire de la Mer du Milieu.

Les Îles Vadéli

Au sud de Brithos et à l'ouest du Seshnéla se dressent les petites îles Vadéli, vestiges d'un empire malfaisant datant de l'aube des temps. Des trois races de Vadéli à peau rouge, bleue et brune, seuls ont survécu ceux à la peau brune, membres de la caste inférieure. S'opposant farouchement à Malkion et à son peuple, les Vadéli déclenchèrent une guerre qui détruisit le continent de Danmalastan. Ils furent finalement vaincus par les Brithini ; ceux qui survécurent furent exilés dans ce groupe d'îles désolées et balayées par les tempêtes. Ils craignent non seulement les Brithini mais aussi les sorciers Apprentis Divins qui les emprisonnent et qui les interrogent pour apprendre les secrets de la préhistoire. Nul n'éprouve de pitié pour leur situation misérable. Afin de garder leur immortalité, ils se reproduisent par inceste et se nourrissent de leur progéniture.

La Mer de Kérenthe

Les eaux turbulentes et peu profondes de la Mer de Kérenthe sont connues sous le nom de la Mer Brune, à cause de la grande concentration d'une espèce végétale particulière et de ses fonds rocheux couverts de récifs pleins de détritus et dépourvus de vie. Les sargasses envahissantes recouvrent de grandes étendues de sa surface, servant d'abri à un écosystème de créatures marines bizarres et fréquemment agressives.

La Mer de Swerméla

La Mer des Vers repose entre les terres de Slon et du Pamaltéla dont les rivages sont marécageux et saumâtres. Son sol boueux abrite des nuages de sangsues, parfois gigantesques, qui s'attachent aux baleines, aux ichtyosaures, aux krakens et aux navires de passage. La Mer de Swerméla procure également un abri aux crocodiles mammouths et aux minuscules et malingres océanides de la mer appelés Douérulains.

Slaun

Repliée dans le sud-ouest du monde, cette obscure masse terrestre, est la demeure de la plus grande population de Mostali au monde. Ils vivent sous la surface de Slaun, dans la péninsule nord en forme de museau. Au dessus de leurs têtes, une population d'esclaves humains se prenant pour des Mostali (ou du moins capables de le devenir) peine sur un sol dur et craquelé. Des siècles de dégradation de l'environnement ont rendu la terre complètement infertile, forçant les humains à subsister grâce à une purée de nutriments en conserve.

Un grand mur, dont l'intérieur est parsemé d'emplacements pour pièges et balistes, sépare la partie Mostali de Slaun des terres sauvages du sud. Celles-ci sont peuplées de redoutables dinosaures et de tribus qui les vénèrent comme des dieux. Les géants utilisaient les plus grandes de ces bêtes comme montures dans la guerre contre les Mostali de Slaun mais personne ne les a aperçues depuis le début de l'Âge de l'Aurore.

La Mer de Kéniryan

Aussi appelée Mer Blanche, cette étendue d'eau froide s'élance jusqu'en Pélorie. Un bras de mer subglaciaire la relie aux autres mers de Glorantha. Quelques robustes océanides Oouri nagent entre ses banquises glacées, vivant au milieu des narvals, des phoques et des serpents-neiges.

Les Eaux Orientales

C'est de l'est que viennent les eaux chaudes de Glorantha.

La Mer de Sshorg

Sur les fonds de cette mer chaude et turbulente, les dieux Endaralath et Ermanthiver mènent une lutte constante, envoyant des tsunamis périodiques soit vers Vithéla soit vers le Teshnos et le Kraloréla. Les marins craignent les courants traitres qui peuvent couler les navires qui arpentent ces eaux à l'apparence placide. En-dessous se dressent les vestiges de cinq Empires engloutis ; afin de les explorer, les

Apprentis Divins lancent des expéditions équipées de sorts pour respirer sous l'eau.

Téléos

L'île montagneuse recouverte de jungles de Téléos s'élève au milieu de la Mer de Sshorg. Six tribus habitent dans l'île, chacune ayant une couleur de peau dont la nuance arc-en-ciel diffère. Chaque tribu, bien qu'elle partage avec ses voisines la même culture, les mêmes dieux et les mêmes coutumes, considère toutes les autres avec un fort dégoût et fournit une explication différente sur l'insalubrité fondamentale des autres. Cependant leurs préjudices, pour véhéments qu'ils soient, sont toujours exprimés de façon pacifique. Pour se marier, hommes et femmes doivent avoir la même nuance de peau, mais leurs enfants peuvent naître avec n'importe quelle nuance de couleur ; les habitants corrigent ce fait contre-nature par un un échange annuel : ils troquent leur progéniture contre des enfants adoptifs possédant la bonne nuance de peau.

Les érudits des Apprentis Divins considèrent les Téléosiens comme des créatures totalement illogiques. Des études dans leurs mythes sont lancées de façon irrégulière pour être plus tard abandonnées.

Mer de Dinisso

Les ludochs, les plus humanoïdes des peuples océanides Triollini, habitent les eaux côtières tièdes du Pamaltéla oriental. Leur chef est le Roi Kuchoswen, autrefois fort placide. Des elfes militants d'Errinoru le sauvèrent d'un lent empoisonnement grâce à un cataplasme. Désormais inspiré par la jeunesse et le zèle de ses sauveurs, il soutient leur cause en sabotant les navires de la Mer du Milieu. Kuchoswen prétend qu'il est incapable de faire la différencer entre les navires de l'Empire de ceux des alliés d'Errinoru, les derniers restes de la Coalition Umathélienne.

La Mer de Dashomo

Placide et pleine de poissons, la Mer de Dashomo abrite le cruel peuple de la mer des Malaspes. Les Apprentis Divins s'assurèrent leur obéissance, si ce n'est leur loyauté, en prenant en otage leur divinité de la communication, H'hjarich. Maintenant, ils sont divisés entre les loyalistes impériaux et les rebelles Umathéliens, qui ont tous deux démontré leur capacité à torturer H'hjarich dans sa prison du Plan Divin.

La Mer de Kahar

Située au nord du Vithéla et à l'est du Kraloréla, la Mer de Kahar émet un épais brouillard tourbillonnant rendant ses eaux navigables seulement par les marins les plus compétents. Les marins l'appellent la Mer du Brouillard. Les océanides Zabdamar sont une étrange espèce Triolini au visage ressemblant à celui de lamantins : ils vivent à la fois sous les vagues et dans le brouillard, contrôlant les mouvements de cette brume dangereuse. Les navires des Apprentis Divins testent toutes sortes de magie contre la brume, avec plus ou moins de succès.

L'Océan Togaro

Aussi connu sous le nom d'Océan de la Terreur, l'Océan Togaro est le plus féroce des océans de Glorantha. Des tempêtes de vapeur capables de brûler un homme jusqu'à l'os tourbillonnent à sa surface. Certaines de ses régions peuvent se mettre à bouillir soudainement. Les marins craignent de passer par dessus bord sous peine d'être dévorés par un poisson carnivore géant, le principal prédateur de ces eaux.

Le peuple des Ludoch habite les zones extérieures de cet océan tandis que leurs vicieux frères ennemis, les Ysabbau, vivent au centre des remous.

Les Confins du Monde

Comme le monde de Glorantha est plat, ses confins ne peuvent pas se rejoindre. Au lieu de cela, ils font place à des frontières mythiques où peu d'humains osent s'aventurer. Celles-ci ne sont accessibles que grâce à un effort surhumain.

Altinéla, au-delà du Glacier

Altinéla s'étend au nord ; connue seulement à travers de visions et de rêves, c'est une terre glacée habitée par les demi-dieux qui combattent le chaos. Aucun humain ne s'y est rendu et n'est revenu pour en parler. Sur les pentes de ses montagnes glacées, une légion primale d'Uz, non affectée par la malédiction de Gbaji, mène une guerre tenace contre les hordes de démons des glaces. Ces pics finissent par s'écarter pour dévoiler la terre située au-delà des glaciers, dominée par le gigantesque Palais de Valind, demeure du dieu de l'hiver. Taillé dans une pierre chaude dont le rayonnement repousse le froid, il est la demeure des Altinaë, des demi-dieux de toute beauté et à la peau dorée. Leur devoir éternel est d'empêcher les incursions du Chaos à travers une fissure dans la trame du monde, qui se trouve encore plus au nord que le Palais de Valind.

Theyéla, Le Pays de l'Aurore

Seule une poignée de mystiques Vithéliens s'est aventurée au-delà des Îles Orientales, après avoir traversé les abysses insondables de Ferezed pour se rendre à Theyéla, la Terre de l'Aurore. La Porte de l'Aurore se dresse sur une colline surplombant une cité de lumière. C'est la porte qui s'ouvre chaque matin pour laisser passer le soleil afin qu'il commence son périple dans le ciel. Ses habitants, des immortels sans visage et à la peau dorée, chantent constamment afin de garder l'univers en vie.

Sakoum, Le Pays de la Flamme

Au sud de Pamaltéla, par-delà les 4.000 kilomètres du Désert brûlant de Nargan, un lieu torride empli de nuages

empoisonnés et de créatures du Chaos, quelques chamans légendaires ont atteint Sakoum, le Pays de la Flamme. Ils n'y restent que quelques heures avant que leurs boucliers de protection spirituels ne disparaissent et qu'ils soient contraints de se retirer de la région. Là, beaucoup meurent, mais une fois réincarnés, peu se souviennent de Sakoum, en dehors des faits connus de tous.

C'est une terre de feu vivant, où seules les plantes de nature divine peuvent survivre. Les Agitani sont un peuple quasi-divin qui, lorsque Pamalt leur donna le choix entre vivre pour toujours ou faire des enfants, opta pour la première solution. Ils gardent les Montagnes sacrées d'Enmal, où se trouve Um, la demeure des dieux Pamaltéliens.

Luathéla, Le Pays du Crépuscule

Loin à l'ouest se dressent les Portes rougeoyantes du Crépuscule, où le soleil retourne chaque nuit pour fermer son œil aveuglant.

Les Non-Malkioni considèrent les Portes du Crépuscule comme la Porte de la Mort menant au Monde Inférieur. Ses habitants sont les immortels Luatha à la peau violette ; ils servent d'escorte aux morts et sont les ennemis des âmes vivantes suffisamment stupides pour s'aventurer au-delà des régions infestées de monstres. Hauts de cinq mètres et possédant un beau visage, les Luatha chantent au lieu de parler et répondent aux questions par des grimaces menaçantes.

Les Malkioni Hrestoli connaissent les Portes du Crépuscule comme le Puits Noir de l'Introspection, un piège spirituel éternel que les adorateurs vertueux évitent en allant vers la Consolation.

Quelle que soit votre croyance, les Portes du Crépuscule constituent sans aucun doute la sortie de ce monde. Ici, peu d'êtres vivants se rendent dans le Luathéla et y survivent. Le fait de revenir du Monde Inférieur permet d'accéder au statut de légende, tel le grand héros Harmast ou Errinoru.

Les Autres Royaumes

Trois autres mondes sont attachés au monde mais n'en font pas partie : le Ciel Visible, le Ciel et les Royaumes Inférieurs. Chacun contient une portion du Plan Héroïque, la réalité magique dans laquelle les mortels peuvent se rendre pour prendre part aux grands mythes. Si vous connaissez la magie adéquate, vous pouvez voyager physiquement d'un bout de la terre à l'un de ses plans héroïques. Cela dit, il est toujours plus facile de se rendre dans le Plan héroïque grâce à des moyens magiques.

Le Ciel Visible

Le Ciel visible, ou Dôme Céleste, est constitué par un champ de constellations et de corps célestes que l'on peut apercevoir à l'œil nu. Il est synonyme du dieu céleste Dayzatar, le frère de Yelm. Les autres entités théistes sont représentées sur ce dôme, noirci au temps de la guerre des dieux. Associé à de nombreux dieux, le soleil poursuit chaque jour sa course dans le ciel.

Le cercle d'étoiles associé aux dieux des tempêtes porte le nom d'Anneau d'Orlanth. De couleur étrange, il bouge de manière erratique, tournoyant à travers le ciel pour disparaître vers l'étoile centrale puis réapparaissant plus tard à mi-chemin sur le dôme pour reprendre sa course.

La plupart des étoiles et des constellations, y compris l'entité solaire centrale de Polaris, restent fixes. Quelques étoiles barbares se déplacent au gré des saisons. La première se lève au sud en été, tandis que la dernière monte au nord en hiver.

Le Ciel Céleste

Le Ciel Céleste, ou tout simplement Ciel, abrite les dieux célestes purs. Là ils apparaissent sous forme physique, au contraire de leurs réflets astrologiques dans le Dôme Céleste. Yelm ne peut plus séjourner ici depuis sa descente nocturne vers le Monde Intérieur. Le Ciel Céleste est gouverné par Dayzatar.

Les Royaumes Inférieurs

Le Monde Inférieur se situe en-dessous de la terre qui elle-même est en dessous du monde. Il est constitué tout d'abord de la croûte du monde dans laquelle les Mostali creusent, puis vient la terre du dessous, là où on peut interagir avec les dieux et les demi-dieux célestes. Et en-dessous de tout cela, le Monde Inférieur qui est lui-même composé de divers royaumes ayant un sens différents selon les peuples. Il existe des royaumes funestes de la mort, où les âmes des chamans, des théistes et des mystiques demeurent ou attendent le transport vers leur destination finale, de la simple réincarnation terrestre à la béatitude éternelle de l'unité mystique. Les autres royaumes des morts sont des enfers, où les âmes des transgresseurs sont soumis à une torture éternelle pour les crimes commis du temps de leur vivant.

Le Monde Inférieur était autrefois le Pays Merveilleux, royaume original des Uz. Son unité et son harmonie furent détruites lorsque le soleil tomba de son perchoir dans le ciel, pour aboutir dans les royaumes inférieurs, au début de l'Âge des Tempêtes. Cette contrée existe maintenant seulement dans les régions les plus profondes.

Ralios : Décor de Campagne

Ce chapitre fournit trois décors destinés à des campagnes Gloranthiennes.

Ralios donne un aperçu détaillé de la région du Génertéla appelée Ralios.
Safelster présente la région du Lac de Felster située dans le Ralios et donne des informations sur ses cités-états, sa politique et ses personnalités.
Dangk et Hrélar Amali vous entraînent dans la cité de Dangk contrôlée par les Apprentis Divins et donne des détails sur le temple voisin de Hrélar Amali, une ruine ayant une importance mystique considérable.

En utilisant ces trois sections ensemble, les Maîtres de Jeu ont un aperçu complet de cette région de Glorantha et pourront l'utiliser comme cadre de jeu – soit avec des personnages Apprentis Divins, Amis des Wyrms ou encore Traditionnalistes.

Ralios

Autrefois la patrie du sinistre et mystérieux Empire Stygien, le Ralios est maintenant sous le contrôle de l'Empire des Apprentis Divins. Pendant de nombreuses années, il fut gouverné par des ducs qui, en tant que vassaux de l'empereur, devaient fournir des revenus et des soldats à la trésorerie impériale. La région est toujours en proie à une guerre menée par l'Empereur contre les ducs et les vicomtes qu'il accuse de rébellion. Maintenant, le Ralios est dirigé par des fonctionnaires impériaux, un fait qui ne manque pas d'alimenter le ressentiment populaire.

Bien que les Apprentis Divins revendiquent tout le Ralios, de grandes portions du territoire restent ingouvernables. Les Hors-la-loi et les fauteurs de trouble capables de se protéger et de défendre leurs propriétés peuvent s'y faire une place, quelle que soit leur relation avec les autorités locales.

L'Est Sauvage

La région est du Ralios est moins hospitalière que Vesmostran ou Safelster. Les clans Orlanthi dominent mais ils sont moins accueillants que ceux de Lankst. Les sols durs empêchent toute entreprise agricole et il est difficile d'y élever le bétail qui se résume à des moutons, des cochons et de la volaille. Comparés aux endroits fertiles tels que le Lankst, les Tulas sont plus larges mais aussi moins densément peuplés. Les créatures du Chaos du Dorastor ont mené des incursions en passant par Karie et infestent les collines. Le culte d'Urox le Taureau des Tempêtes, le dieu qui se bat contre le Chaos, a une grande influence ici. Dans certains clans isolés, Urox est considéré comme le dieu principal, époux d'une Ernalda seulement à moitié consentante. L'influence des adorateurs d'Urox a eu un effet déterminant sur la culture des clans. Les lois de l'hospitalité n'appartiennent maintenant qu'aux mythes.

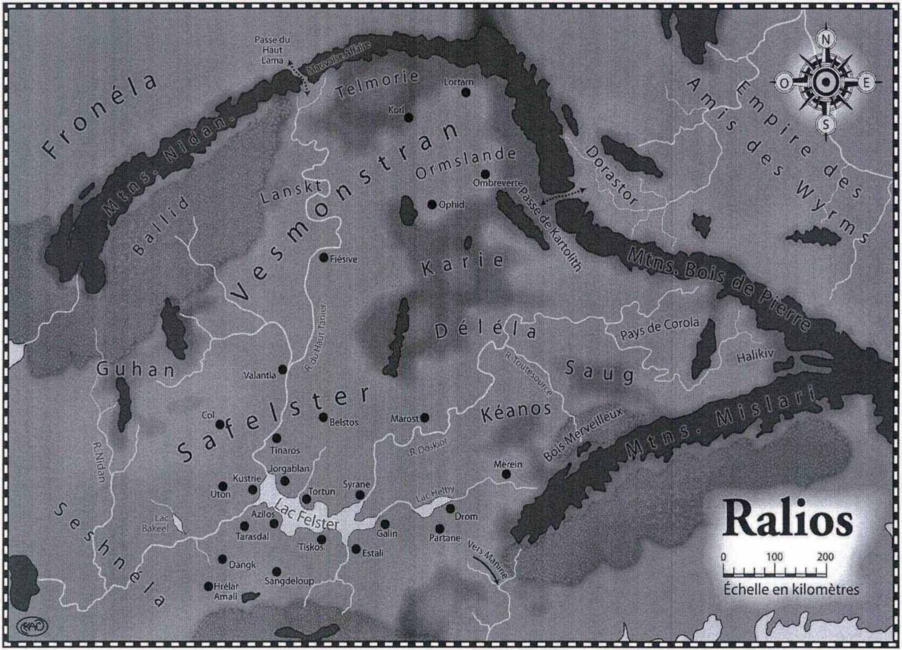
La Malédiction du Marcheur

Les clans de l'Est Sauvage sont en proie à une ancienne malédiction proférée par St. Kus après qu'ils aient chevauché dans la campagne de Kustrie et massacré la population locale. Ils ne peuvent plus monter à cheval. s'ils tentent de mettre une selle sur un cheval ou de monter à cru, le cavalier tombera du cheval. La malédiction se transmet d'une génération à l'autre. Les Orlanthi des autres régions, y compris ceux de Lankst, ne sont pas affectés.

L'impossibilité de chevaucher restreint la distance à laquelle ils peuvent voyager, que ce soit pour piller ou pour commercer. En conséquence, les tribus de l'Est Sauvage semblent être isolées du reste du monde. Elles font preuve d'une ignorance indécrottables au sujet des empires et des cultures étrangères.

Les étrangers à cheval sont considérés comme une menace sérieuse et imminente. Ils sont attaqués et repoussés, leurs chevaux massacrés pour être mangés dans la salle des festins. Bien que brutale, cette coutume ne manque pas de sens. Les cultures employant des montures ont un grand avantage en temps de guerre contre des ennemis à pied. Les voyageurs familiarisés avec la région marchent à côté de leur monture pour montrer qu'ils n'ont pas d'intentions belliqueuses.

Asbor, le chef du clan Lanksti Roldoling, a offert de montrer aux Orlanthi de l'Est Sauvage comment augmenter leur vitesse de voyage en attachant leurs chevaux à des charrettes. Sa réputation de guerrier et le paiement demandé pour montrer les secrets de son dieu, Mastakos, ont à ce jour dissuadé les Orlanthi de l'Est Sauvage d'adopter ses idées.


Ralios
Passe du Haut Lama
Mauvaise Affaire
Fronéla
Mtns. Nidan
Telmorie
Lortarn
Korl
N
O
E
S
Empire des Amis des Wyrms
Dorastor
Vesmonstran
Ormslande
Ombreverte
Ophid
Passe de Kartolith
Lanskt
Ballid
Mtns. Bois de Pierre
Fiésive
Karie
R. du Haut Tanier
Délela
Pays de Corola
Halikiv
R. Touresource
Saug
Guhan
Valantia
Safelster
Mtns. Mislari
Col
Belstos
Marost
Kéanos
Bois Merveilleux
Tinaros
R. Doskior
R. Nidan
Jorgablan
Merein
Kustrie
Uton
Tortun
Syrane
Lac Helby
Azilos
Lac Felster
Drom
Seshnéla
Lac Bakeel
Tarasdal
Galin
Partane
Tiskos
Estali
Vers Maniria
Dangk
Sangdeloup
Hrélar Amali
0
100
200
Échelle en kilomètres

Du fait des ressources peu abondantes, la générosité tient plus de la folie que de la vertu.

Saug et Déléla

Les terres de Saug et de Déléla sont très semblables. Toutes deux sont arides, peu peuplées et habitées par des clans barbares Orlanthi désespérés. Leurs différences proviennent principalement de leurs relations avec les grands Empires. Le Déléla est sous l'influence des Amis des Wyrms tandis que Saug forge des liens avec les Apprentis Divins.

Invisibles aux yeux des étrangers, d'autres différences culturelles ont une grande importance pour les Orlanthi de l'Est Sauvage. Les clans de Saug sont patrilocaux ; les épouses rejoignent la tribu du mari. Les clans de Déléla sont matrilocaux; les époux rejoignent la tribu de leurs épouses. En Saug, un homme peut ignorer l'insulte faite à son honneur en éclatant de rire. En Déléla, cette option est interdite et le sang ou l'argent sont requis afin de laver le déshonneur.

Saug

Les clans de Saug méprisent les tribus car elles les associent avec la faiblesse et le blasphème de l'Empire des Amis des Wyrms. Ils considèrent les craintes concernant l'Empire des Apprentis Divins comme exagérées et voient l'EAW comme une menace directe envers l'indépendance Orlanthi. Peut-être est-ce dû au fait que les guerrier-érudits des universités Safelstriennes les laissent en paix. Les Apprentis Divins poursuivent leurs études sur le Chaos et ne sont au contraire pas intéressés par le Taureau des Tempêtes et les autres pouvoirs dressés contre le Chaos. La plupart des contacts entre les clans de Saug et les représentants de l'Empire du Milieu concernent le commerce et les alliances militaires. Les grossiers négociants Issaries de Saug accueillent avec joie les colporteurs et les marchands Safelstriens. Ces derniers considèrent les négociants Saugites comme des commerçants insignifiants incapables de contrôler les marchés en dehors des coins les plus reculés du Ralios. Mais pour la population locale dénuée de tout, ces négociants sont porteurs de splendides richesses.

Ayant peu de ressources alimentaires ou de produits de base mais ne manquant pas de lances et d'épées, les Saugites trouvent plus facile de piller les caravanes marchandes plutôt que de négocier avec ces dernières. Les marchands harcelés engagent des clans pour les protéger en leur offrant un pourcentage sur la vente de leurs marchandises.

Le banditisme est en plein essor. Accompagnés d'une poignée d'opportunistes étrangers, les hors-la-loi Safelstriens se regroupent en bandes pour piller les cités de l'Est, du Déléla et d'Halikiv. Certains chevauchent autour des Montagnes Mislari pour frapper en Manirie. Les bandits opèrent en dehors des territoires des clans. Les deux tiers de leur nombre recherchent la protection d'un grand chef et paient une portion de leurs rapines en échange d'un abri. Le reste occupe par la force les terres pauvres des clans les plus faibles. Les tulas Saugites sont tellement éparpillés que même les clans les mieux protégés ne peuvent pas patrouiller tout leur territoire. Par tradition, les chemins le long des frontières d'un tula deviennent des routes communes où les bandits peuvent se déplacer sans être provoqués. Sans ces routes, l'honneur des clans les forcerait à se défendre contre les incursions des brigands de passage. Les chefs de caravanes les évitent et préfèrent tracer leur propre chemin à travers les terres des clans amicaux.

Fondées par des organisations commerciales, les milices ont établi des relations amicales avec plusieurs clans et leur paient tribut en échange de droits de passage, qu'elles utilisent pour lancer des représailles contre les bandits, y compris ceux

Merein

Les bandits ou les milices qui se présentent à cheval avec des mauvaises intentions risquent d'unir les Saugites contre eux. Situé à la frontière du territoire Saugite, le village de Merein se spécialise dans les écuries de pension et prend soin à la fois des chevaux des bandits et de ceux des chasseurs de primes. Tous peuvent laisser leurs montures ici et voyager à pied dans le Saug.

Le temple d'Elmal, dieu du soleil et des chevaux Orlanthi, génère une magie qui s'étend tout autour du village : au sein de cette zone, toute personne malveillante qui essaie de voler ou de blesser un cheval sera réduite en cendres.

Ingarro, le chef du village de Merein est également prêtre d'Elmal. Il fut banni d'un clan Saugite, les Brindilles qui Crépitent, pour avoir critiqué son orientation Uroxi. Les années passées à traiter avec les Malkioni ont influencé : il croit que les clans Uroxi sont hérétiques et doivent se repentir en renouant avec la croyance d'Orlanth et d'Ernalda. S'il est approché d'une manière subtile, il apportera discrètement son aide aux aventuriers affrontant les clans Uroxi.

Par tradition, les visiteurs du village n'ont pas le droit d'être mieux logés que leurs chevaux. Les aventuriers doivent être prêts à coucher dans l'écurie ou à inviter leurs chevaux dans les chambres d'hôtel pourvues à cet effet.

situés dans le territoire voisin de Kéanos. À l'occasion, les clans Saugites complotent pour attiser les hostilités entre les bandits et les milices ; une fois que les deux camps se sont entredéchirés, ils récupèrent ensuite les objets tombés sur les lieux de l'affrontement.

Personnalités

Le plus grand Uroxi héros de Saug est **Jarn Doigt-Aiguisé**, ainsi nommé parce qu'il tua un coloquours avec ses mains nues. Jarn est le chef du clan Gori ; le clan exécute les bandits en leur faisant boire le Nostrum Universel, qui n'épargne que les individus vraiment honnêtes. Il dispose de grandes quantités de cette potion grâce à un appareil Mostali dérobé. À ce jour, aucune personne ayant subit le test n'a survécu le test. Jarn est connu pour accorder très facilement sa confiance ; sa cynique cousine Péra Tresse-Sanguine l'accompagne donc toujours. La Vision qu'a cette derniere de l'humanité est encore plus négative que celle du Nostrum Universel.

Le négociant Safelstrien **Héliern le Trembleur** a mené des affaires prospères dans Saug, là où tant d'autres ont échoué. Sa réussite a pour base sa force de conviction, un réel intérêt pour les affaires des autres et un refus catégorique d'être impliqué dans les conflits. Nombre des gardes de sa caravane l'ont quitté pour faire une bonne carrière dans le négoce. Il doit donc fréquemment remplacer ceux qui s'en vont fonder leurs propres caravanes. Héliern conduit des entretiens d'embauche dans son entrepôt de Merein. Pour une somme raisonnable, il peut louer les services d'un guide ou d'un intermédiaire à un groupe d'aventuriers traversant Saug.

Le Seigneur Runique Orlanthi **Harngar Creuseur d'Air** fait la navette entre les clans chaque fois que la rumeur d'une unification des clans refait surface. Il voit cela comme le premier pas vers un accord avec les Amis des Wyrms et se dresse fermement contre cela. Quand il n'est pas engagé dans une action politique d'arrière-plan, il mène des raids dans le Déléla et le Pays d'Orms. Ses attaques font un grand nombre de victimes et il est toujours à la recherche d'aventuriers pour grossir les rangs de sa troupe.

Svalgos Attrapebotte représente le bandit Safelstrien type de la région. Lui et sa bande de bons à rien attaquent principalement les caravanes de ses compatriotes. Le gang de Svalgos est un mélange d'hérétiques, d'étrangers et de Hsunchen renégats. Pour mille pièces d'argent par an, les marchands peuvent acheter sa protection. On dit qu'Héliern a obtenu un rabais sur le prix de sa protection.

Le bandit le plus étrange de Saug est sans aucun doute **Chikrikmik**, un timinit arachan à la tête d'une bande de pillards, eux aussi timinits. Réputé pour sa férocité, il massacre tous ceux qui lui résistent. Il dirige ses attaques uniquement contre l'EAW, ce qui prête à penser qu'il est subventionné par une organisation de la Mer du Milieu.

Déléla

Les clans Déléliens s'unissent en tribus et offrent leur hospitalité aux missionnaires de l'EAW. Les étrangers considèrent les Déléliens comme les alliés des Amis des Wyrms mais la réalité est plus complexe. Les tribus du Déléla sont sans cesse en train de se séparer, de s'amalgamer, de se dissoudre et de s'affronter. Elles demandent aux missionnaires d'utiliser leurs pouvoirs draconiques contre leurs rivaux ou militent pour une intervention directe des forces des Amis des Wyrms.

Certaines tribus Déléliennes sont seulement constituées d'une poignée de clans. Au dernier compte, il n'en existait que dix-huit. Il ne fait aucun doute que ce nombre aura changé au moment où les aventuriers vont arriver. Les plus grandes et les plus influentes tribus sont les suivantes :

Dépourvue de territoire, la tribu des **Anzarti** regroupe les Uroxi les plus fanatiques de la région, qui dédaignent les conflits régionaux pour se consacrer à leur lutte sainte contre le Chaos. À cette fin, ils s'allient avec les clans Uroxi de Saug et accueillent les adorateurs du Taureau des Tempêtes. Leur roi est Orl le Plat, réputé pour sa curieuse capacité à s'enfouir sous terre.

Les **Hillhad**, qui se considèrent le Véritable Peuple d'Orlanth, détestent depuis toujours les Anzarti. Ils attaquent leurs détachements guerriers dès qu'ils en ont l'occasion, y compris lorsque les Anzarti reviennent blessés de leur lutte contre le Chaos. Les ennemis des Hillhad les appellent la tribu du Chaos et font courir des rumeurs au sujet de leur roi, Henst : ils affirment qu'il souffre de mutations non spécifiées.

Menés par le roi désinvolte Randère Bouche-de-Beurre, les **Orlundi** prêchent l'unité Délélienne. Ils affirment que la région pourrait redevenir fertile si toutes les tribus mettaient leurs différents de côté afin d'offrir un grand sacrifice à Ernalda. Considérant l'unité offerte par l'EAW comme un projet concurrent, Randère refuse d'accueillir les missionnaires draconiques et prêche contre leur magie dévoreuse d'âmes. Une récente tentative d'assassinat menée par des lézards volants l'a amené à offrir une prime pour tous les membres de l'EAW arrêtés en territoire Délélien.

Le Roi Kenstor de la Tribu des Tarth est le frère séparé du Roi Randère ; il travaille jour et nuit pour contrecarrer les ambitions de celui-ci. Il a invité des missionnaires à diriger la religion des petits clans de sa tribu. Jusqu'à maintenant, il leur a interdit de faire du prosélytisme dans son propre clan, les Daims Bruns. Il affirme que si la tribu des Orlundi se sépare dans les deux ans à venir, il jurera allégeance au Roi Inhumain.

Héros de Déléla

Angheng le Tarare est un missionnaire renégat qui obtint un enseignement suffisant auprès des Amis des Wyrms pour devenir une menace autant pour ses soi-disant maîtres que pour ses convertis. Il proclame l'adoration d'Urox, dont le souffle de feu unifie le monde et le purifie du Chaos. Les initiés de son culte lui cèdent leur énergie ; Angheng l'utilise ensuite pour augmenter ses pouvoirs anti-Chaos. Il choisit ses ennemis selon une doctrine simple : toute personne qui s'oppose à lui appartient forcément au Chaos. Les forces de l'EAW et les forces anti-EAW désirent sa mort mais à ce jour les surprenants pouvoirs d'Angheng lui ont permi de triompher des tentatives d'assassinat.

Fédartha Ne-Meurt-Jamais est une héroïne de la tribu des Hillhad. Certaines personnes la considèrent même comme une demi-déesse. Au début de chaque Saison des Ténèbres, elle meurt et est placée dans une crypte située en-dessous du temple d'Ernalda, gardée par les Rani, son clan d'origine. Durant le premier jour de la Saison de la Mer, les prêtresses d'Ernalda ouvrent son tombeau : Fédartha repose calmement et paraît encore plus jeune. Elle refuse de divulguer son âge mais les Apprentis Divins ont découvert des références à son sujet dans une chronique datant du troisième Siècle. Des pillards spirituels Apprentis Divins ont essayé de l'enlever en trois occasions mais tous ont connu une fin tragique. Les derniers en date sont tous morts instantanément de faim.

Depuis sa propriété privée qui lui a été accordée par le Roi Kenstor de la tribu des Tarth, **Gérado Arnadée**, un Malkioni converti à la philosophie des Amis des Wyrms, complote pour faire émerger son nouveau culte au sein du peuple de Safelster. Il affirme avoir découvert le Secret des Apprentis Divins, représenté sous la forme d'un œuf gros comme un poing et recouvert d'écailles reptiliennes. L'œuf est dissimulé quelque part dans le territoire Tarth, protégé par un esprit de la terre. Gérado est entouré par plusieurs douzaines de convertis Malkioni qui le protègent à leur tour. Gérado peut regarder dans l'âme d'une personne et découvrir sa faiblesse, ses pires souvenirs et la personne qu'il aime.

La rumeur dit que Kenstor est victime du mauvais œil et que tout homme qu'il insulte devient susceptible de devenir la victime des esprits de maladie. La bonne santé continuelle de son frère semble démentir cette rumeur.

La tribu des **Vanahar** contrôle la rivière Doskior près des cités Safelstriennes de Marost. Elle s'est enrichie grâce à la taxe prélevée auprès des marchands de passage et est le clan le plus prospère du Déléla. Elle craint l'unité Délélienne sur la base qu'une vraie nation viderait ses propres coffres en redistribuant sa fortune aux clans affamés des collines. Sa reine, Asulanta, poursuit la politique "diviser pour mieux conquérir". Elle offre de l'argent aux tribus qui se battent entre elles et provoquent des troubles quand la paix semble imminente.

Kéanos, Le Pays des Chasseurs

La région de Kéanos sert de zone tampon entre le Safelster et l'Est Sauvage. Les Orlanthi de l'Est Sauvage croient qu'elle fut autrefois une terre fertile avant d'être maudite durant le Premier Âge, lorsque des missionnaires Orlanthi rencontrèrent leurs contreparties Hrestoli sur un coude de la Rivière Doskior. Les deux groupes se sont promis protection et hospitalité mais quelque chose de terrible s'est produit, entraînant un massacre. L'échec du traité de paix a empoisonné le pays et maintenant rien ne pousse ici. Les Délélien croient que ce furent les occidentaux qui brisèrent la paix et massacrèrent les Théyaliens durant leur sommeil. Les Saugites affirment que ce sont des adorateurs ivres du dieu trompeur Orlanthi Eurmal qui dressèrent les deux groupes l'un contre l'autre. Pour sa part, le peuple de Safelster se soucie si peu de cette terre vallonnée qu'aucune de ses archives ne mentionne un tel incident.

Le Peuple des Odayla

Les clans Orlanthi sont absents ici. Quelques milliers de chasseurs nomades habitent le Kéanos. Bien qu'ils vénèrent Odayla, la divinité Orlanthi de la chasse, leur culture est très différente des Orlanthi. Ils se regroupent en unités familiales menées par le meilleur chasseur, habituellement un homme mais pas toujours. Orlanth et quelques autres membres de la Tribu des Tempêtes, tels Yinkin le Chat et Humakt le Semeur de Mort, apparaissent dans leurs mythes mais ne font pas l'objet d'une importante vénération. Kolat, celui qui parle aux esprits, est leur second dieu le plus important ; il est considéré comme étant le frère aîné d'Odayla et aide les Kéanosites à traiter avec les esprits animaux. Ces esprits désignent les bêtes maladives et faibles qui doivent être abattues. La population de Kéanos traite les esprits avec un profond respect et ne cherche pas à les dominer ou à les piéger.

Les conflits entre les familles ne sont jamais biens vus, car ils font perdre un temps et une énergie qui pourraient être consacrés à la chasse. Dérober le gibier d'un autre Odaylien est considéré comme une grave offense envers les dieux.

Cependant, il est tout à fait acceptable de voler la nourriture des étrangers. Odayla enseigne que la discrétion est une meilleure méthode que l'attaque, mais que cette dernière est permise quand l'alternative est la famine.

Tuer un autre peuple, y compris des non-humains, n'est permis qu'à ceux qui se sont soumis aux rites d'Humakt Semeur de Mort. Le pénitent se rend dans un lieu isolé, se soumet à un jeûne et se mutile. Si Humakt lui rend visite et place son symbole sur le front de l'adorateur, celui-ci gagne la permission de tuer. Les semeurs de mort quittent souvent leur famille pour se rendre dans un autre pays afin de satisfaire leur soif de sang. Puis ils reviennent dans leur communauté. Ils ont toujours la permission de tuer mais l'impulsion diminue. Les semeurs de mort Kaénosites sont très demandés comme éclaireurs ou comme assassins. Les forces armées des deux empires emploient leurs sinistres services.

Tuer un autre Odaylien de façon délibérée est toujours perçu comme un meurtre, quelle que soit la famille à laquelle il appartient. Le meurtrier doit se mettre au service de la famille pendant trois ans et une saison. La légitime défense mitige le crime. Si l'accusé peut prouver ce fait auprès d'un prêtre ou d'un chaman errant, il n'est pas tenu de se soumettre à la punition.

Chaque famille comprend un prêtre ou un initié d'Odayla, offrant sa Magie Divine pour les besoins de la communauté. La plupart des chasseurs sont des chamans. Les puissants prêtres d'Odayla et les chamans de Kolat, ainsi que les rares serviteurs de la déesse de la guérison Chalana Arroy, se séparent de leur famille pour servir la communauté entière. Ils errent d'une famille à l'autre selon les besoins. Lorsqu'un prêtre apparait, la famille doit lui offrir son hospitalité ou subir la honte et la malchance pendant trois ans et une saison. Quelle que soit la pauvreté de la nourriture offerte, aucun prêtre n'est assez cruel pour déshonorer une famille en la refusant.

Bandits

Le manque d'esprit territorial et les mœurs plutôt pacifiques des Odayliens font de ce pays vallonné un refuge idéal pour les bandits et les fugitifs. Beaucoup de ses collines, en particulier celles proches des Montagnes Mislari, sont pleines de fissures où des petits groupes peuvent camper et se cacher. Aussi longtemps qu'ils pourvoient à leurs propres besoins alimentaires et ne déséquilibrent pas les ressources naturelles locales, les hors-la-loi peuvent coexister en paix avec les habitants de la région. Les fugitifs intelligents ne stockent pas leur nourriture et ne sont ainsi pas dérangés par les Odayliens entrant à pas de loup dans leur camp.

Les Odayliens laisssent les bandits tranquilles mais ils ne sont pas aussi tolérants envers les détachements de guerre s'insinuant pour les tuer ou les capturer. Les bandits qui se cachent dans les environs effectuent des raids jusqu'en Ormslande, en Safelster, en Lankst, en Déléla ou en Saug, et donc ceux qui les poursuivent viennent de ces endroits. Les chasseurs de primes connaissent moins les traditions des Odayliens, ce qui peut être source de tensions.

Les bandits connus pour se cacher dans le Kéanos incluent :

* Koleng, ancien roi de la tribu des Hillhad Déléliens, qui tenta de déterrer Fédartha l'immortelle avant son rituel de réémergence. Il affirme avoir été possédé à ce moment là par un fantôme malveillant ; il entretient une amertume sans fin contre sa tribu, qui l'a détrôné. Son gang est également Délélien. Il préfère effectuer des raids dans les terres des Hillhad plutôt qu'ailleurs mais s'il en a l'opportunité, il ne manque pas d'attaquer les caravanes marchandes mal défendues.
* Bozh Bojat, trollinet habitant autrefois dans le Halikiv. Son gang de trollinets se spécialise dans les attaques contre les Uz. Il a juré de ne jamais s'en prendre à un autre Enlo, à moins que ce dernier ne s'en prenne à lui et à sa troupe.
* Auguel le Faux, ancien intendant de l'ancien Duc de Col – et aussi son fils illégitime. Ses attaques contre les collecteurs d'impôts de l'Empereur sont tellement

brutales que même les nobles en exil l'ont condamné et offrent une récompense pour sa capture, mort ou vif. Maintenant, Auguel affirme se battre pour la restauration de l'Autarchie d'Arkat et reçoit l'aide de plusieurs membres bannis de la Garde de Guhan.

Halikiv, Le Pays des Trolls

L'ancien bastion d'Halikiv Uz repose dans un creux rocheux et escarpé, là où les Montagnes Mislari rencontrent le massif occidental des Montagnes de Bois de Pierre. Un grand édifice noirci se dresse au centre du territoire, sa hauteur rivalisant avec les pics alentours. C'est un des légendaires Châteaux de Plomb, une tour presque imprenable élevée par les Uz durant les jours glorieux des Grandes Ténèbres. Cette tour sans fenêtres ne laisse pas passer la lumière, ce qui permet aux habitants trolls de rester actifs durant le jour. Des nuages sombres scintillants encerclent sa base. Quand des ennemis approchent, ces nuages forment des tentacules vivantes qui percent ou étranglent tous ceux qui profanent ce lieu saint Uz.

Le Château de Plomb s'enfonce loin sous la surface et vient se connecter à un réseau de tunnels où les Uz de statut inférieur travaillent, s'entraînent et mangent tout ce qu'ils peuvent. Une légion de trollinets infortunés est parmi eux.

Enclos d'Esclaves d'Halikiv

Une forêt de chaînes, de barreaux et de cages parsème la surface rocheuse d'Halikiv. Des baraques noircies et en mauvais état abritent des milliers d'esclaves humains. Durant le jour, ces derniers s'endorment sous les effets d'une potion sapant la volonté appelée *pluh*, un des ingrédients principaux de leur bouillie infecte. La nuit, ils fourragent et cueillent toute forme de vie animale et végétale qu'ils peuvent attraper avec leurs mains ensanglantées. Ils remplissent leur lourd panier d'ajoncs, de mousse, de vers, de souris, d'œufs, d'herbes fines et de tout autre met délicat. Sur les rares bandes de terre arables d'Halikiv, ils prennent soin des champs sous la supervision des guerriers Uz montés sur des insectes géants. La drogue et le labeur acharné les abrutissent au point qu'ils sont incapables de pratiquer une religion – et donc incapables d'obtenir des sorts qu'ils pourraient utiliser pour se révolter contre leurs maîtres. Ceux qui se montrent rebelles sont jetés en pâture aux mantes religieuses géantes qui gardent la colonie pendant la journée. Les Uz d'Halikiv raffolent du goût des humains élevés en plein air mais ils ne les mangent que durant les temps de disète ; en effet l'accumulation de *pluh* dans leurs systèmes provoque une indigestion pouvant durer des jours.

Gouvernement

En contraste avec Guhan, Halikiv se présente comme le bastion du traditionnalisme Uz. Ses dirigeants sont les grandes matriarches, un groupe de trolls femelles appartenant à la Race Maîtresse, nées au cours des premières décennies du Premier Âge. Elles sont parfois appelées les Trois Reines ou bien portent le titre individuel de Princesse :

* **Sorenteli**, qui fut brûlée par le soleil malveillant lorsqu'il retourna soudain dans le ciel ; elle est dépourvue de cheveux et d'humeur amère.
* **Toolani**, qui est toujours enceinte et qui donne moins souvent naissance à des trollinets que les autres Uz.
* **Dachargro**, qui est réputée, même en dehors d"Halikiv, pour avoir une longue liste d'amants. La légende affirme qu'elle eut une relation avec Arkat et peut-être Talor le Guerrier Hilare (les Malkioni qui révèrent Talor comme un saint réfutent cette calomnie). Parfois elle s'aventure en dehors d'Halikiv à la recherche d'un nouveau partenaire à courtiser. Ceux qui survivent à son étreinte obtiennent de nouvelles capacités ténébreuses.

Seules les matriarches des clans, les femelles les plus âgées appartenant aux clans d'Halikiv, rencontrent les Trois Reines face à face. Durant ces rares occasions, lorsque les grandes matriarches ressentent le besoin d'intervenir dans les affaires administratives du royaume, elles relaient leurs ordres aux matriarches des clans, qui les transmettent à leur tour aux soldats, aux fonctionnaires et aux ouvriers responsables de la bonne direction des familles.

Les Guerriers d'Halikiv

Les aventuriers ont plus de chance de rencontrer les champions d'Hallikiv que leurs dirigeants. Leurs guerriers les plus craints sont les suivants.

Relations avec Guhan

Bien que les deux communautés Uz de Ralios aient des intérêts communs, leurs contacts sont minimaux. Quelques Uz d'Halikiv se battirent aux côtés d'Arkat et furent récompensés par une terre dans le Royaume de Guhan. La plupart cependant provenaient de la terre des ombres.

Les matriarches d'Halikiv ont toujours considéré Guhan comme une institution humaine prospère gouvernée par des mâles stupides, incapables de diriger leurs propres affaires. Halikiv rend également la Garde de Guhan responsable d'avoir enflammé la population humaine locale contre les Uz durant l'apogée de l'Empire Stygien. Le fait que les Guhanites soient en général mieux nourris que les Halikivi n'arrangent pas les choses. Insultés par leur mépris non déguisé, les Guhanites détestent faire des échanges avec eux.

Arganga Xok, le Monteur de Lépidoptères, détient ses pouvoirs de la déesse insecte Gorakikki. Elle chevauche un papillon géant au combat et est à la tête d'un peloton de femmes guerrières féroces également montées sur des papillons. Elle peut sécréter une sorte de toile collante de sa bouche et de ses mains. La substance enveloppe ses ennemis et prend la consistance du bronze.

Volanergg est un fanatique inconditionnel dévoué au dieu de la mort Zorak Zoran. Il ranime les esclaves humains morts pour les intégrer à l'armée de squelettes et de zombies qui défend les frontières d'Halikiv durant la journée, quand les Uz ne peuvent pas se battre. Volanergg maintient sa foi en épanchant sa haine sanguinaire envers tous les adorateurs du soleil, notamment les adorateurs de l'Alliance de l'Illumination de Corola.

Un désir constant pour les richesses non comestibles affecte le furtif **Thongimus Voleur-de-Langue**. Accompagné de son escorte personnelle d'esprits des ombres, il se glisse discrètement dans les campements des aventuriers. Avant d'attaquer, il s'assure de dérober leur bourse – s'il a l'intention de se battre. Les Trois Reines emploient souvent ses services pour des missions de reconnaissance.

Les grands yeux noirs et enfantins de l'Enlo appelé **Dichen le Menteur** exercent une grande influence, dont il n'a pas conscience, sur les humains qu'il rencontre. Tous le traitent comme une créature sans défense ayant besoin d'être protégée. Dichen prétend être un trollinet rebelle maltraité qui a fui ses maîtres sadiques d'Halikiv. Il promet de servir d'éclaireur aux aventuriers qui ont l'intention de pénétrer en territoire troll. En vérité, il les conduit au massacre. Fils de la Princesse Toolani, Dichen bénéficie d'un statut élevé comparé aux autres Enlo d'Halikiv.

La sorcière humaine **Drimentos** mène un petit groupe d'humains libres ayant reçu asile dans le Halikiv. C'est une sorcière des ténèbres Spolite, appartenant à une société secrète qui domina la Pélorie avant sa conquête par l'EAW. Elle espère utiliser Halikiv comme base pour lancer une résurgence Spolite au premier signe de faiblesse des Amis des Wyrms. Elle gagna son droit d'entrée quand le seigneur runique Zorak Zorani Volanergg la vit dépecer vif un guerrier Yelmalio. À cet instant, il la déclara sœur honoraire, un lien qui fut scellé à l'issue d'une cérémonie de sang. Elle gagna par la suite l'affection de la Princesse Sorenteli, une affection que celle-ci ne donne pas à la légère, en particulier à un humain. Drimentos attaque les adorateurs du soleil de l'Alliance de l'Illumination avec encore plus d'enthousiasme que les Uz.

Le Pays de Corola

La mince bande de terre coincée entre les collines désertiques de Saug et le pays troll d'Halikiv porte le nom de Corola. Cette terre peu désirée sert de quartier général à l'Alliance de l'Illumination, un ensemble de factions disparates réunie pour combattre les trolls.

L'Alliance de l'Illumination fut fondée il y a 20 ans par le noble Dara Happien Luvarharmos. Il la créa pour les jeunes Dara Happiens désireux de prendre les armes au nom leur dieu sans porter atteinte à la légitimité de l'Empereur Dragon. En combattant les trolls de la région d'Halikiv, ils ne défiaient ni ne soutenaient le Dragon Doré. Sans être menacé ni ravi par leur objectif, le conseil de l'EAW permet à l'Alliance d'exister car elle sert en quelque sorte de soupape de sécurité. Elle attire les Dara Happiens qui pourraient se révolter contre eux et gaspille leur énergie pour une cause futile.

La force de Luvarharmos comprend les adhérents au culte solaire de la guerre, Yelmalio, ainsi que d'autres membres soutenant des divinités solaires, comme Polaris et Antirius. Ces hommes se caractérisent généralement par leur jeunesse, leur grande déférence envers l'autorité, leur bravoure et leur manque d'imagination. Leur chef est un homme prudent et bienveillant qui s'efforce d'adopter une attitude paternelle ; les

demandes de conseils le flattent particulièrement, même s'il n'y répond que par des platitudes.

Luvarharmos a depuis agrandi son organisation pour incorporer plusieurs cultures, unifiant les adhérents de diverses religions. Ses membres comprennent :

* Le peuple d'Elmal de l'Est Sauvage. Avant l'arrivée de Luvarharmos, le Corola n'était occupé que par quelques clans excentriques Orlanthi vénérant le dieu Elmal comme divinité principale et époux d'Ernalda. N'étant pas affectés par la malédiction du Marcheur, les Elmali comptent parmi les meilleurs cavaliers du Ralios. Comme tout le monde, ils voyagent à pied dans le Saug et le Déléla. En tant qu'anciens ennemis des trolls, ils partagent un point commun avec l'Alliance de l'Illumination. Le chef de la tribu d'Elmal est Élus l'Auditeur, un homme calme faisant office de médiateur auprès des têtes brûlées de l'alliance.
* Un grand clan de nomades Pentiens, arrivé après la conquête de leur territoire par l'EAW et après s'être frayé un chemin à travers tout le continent. Lorsque le Khan, Gika Pérékasya, s'approcha de Luvarharmos, hachette de guerre en main, il expérimenta la vision aveuglante du grand esprit solaire Kargzant qui lui ordonna de rester dans la région et de massacrer les trolls. Commandé par son dieu, il s'inclina devant Luvarharmos et le considéra comme un frère dans les affaires de guerre.
* Les Qa-Ying, ou peuple Hsunchen de l'aigle, originaires des Monts Chan Chan situés dans le Kraloréla. Amenés ici par les érudits Apprentis Divins dont l'intention était de trouver des points communs mythiques entre eux et les peuples Hsunchen du Ralios, ils échappèrent à leur ennui en partant à la recherche d'un lieu où nicher. Après l'avoir trouvé dans les Monts Mislari, ils furent attaqués par les Uz. Les survivants rejoignirent l'Alliance de l'Illumination pour se venger. Leur chef actuel est Rui Qin l'Aigle de la Nuit ; sous sa forme animale, les plumes de ses ailes réfléchissent une lumière aveuglante.
* L'Institut pour l'Étude des Ténèbres, une organisation des Apprentis Divins créée pour s'associer avec l'Alliance de l'Illumination. Sa mission supposée est de s'infiltrer chez les cultes ténébreux du monde et de les démasquer, y compris ceux des Uz. En réalité, elle désire dérober les mythes et les secrets des Uz pour ses propres fins. Son doyen est le sorcier **Milmam**, un être mince et pernicieux. Plus intéressés par l'éventualité d'une bagarre que par l'étude mystique, ses étudiants louent avec enthousiasme leurs talents de sorciers aux forces de l'Alliance contre celles d'Halikiv.

Idées pour Scénarios

L'aventure par défaut dans le Corola consiste en un raid contre les trolls, conduit avec l'aide, ou avec le soutien, de l'Alliance de l'Illumination. D'autres aventures peuvent inclure :

Le Serment d'un Ivrogne : bon à rien gaspillant les richesses de sa famille Safelstrienne, Loup Milharo, s'est saoulé dans une taverne et s'est engagé volontiers dans l'Alliance de l'Illumination. Il n'a montré aucune animosité envers les Uz avant de se prendre d'amitié pour Bramarharim, le charismatique Dara Happien en exil. La famille Milharo engage les aventuriers pour intercepter Loup et le ramener, en le kidnappant au besoin. Elle demande également aux aventuriers de signer un accord secret avec une clause en cas de violation : une attaque d'esprits de la démence. Une fois les documents signés, elle révèle les secrets qu'elle veut cacher au monde : si Loup n'est pas retourné avant le Jour Sauvage, il se transformera en loup, montrant au monde entier que sa famille descend d'une lignée de Telmori maudits.

Livraison de Lumière : les aventuriers sont engagés comme messagers par un noble Dara Happien afin de délivrer un objet de famille, le Bâton Solaire, à son fils, un combattant de l'Alliance de l'Illumination du Corola.

Sous le Couvert de la Lumière : Huddux Urgug, un patron de la Kustrie, engage les aventuriers pour prendre part à un canular hasardeux dans le Corola. Ils doivent escorter Triétoïa, une sorcière des ténèbres Spolite, en Corola. Une fois là, elle armera les aventuriers avec une magie temporaire, qu'ils utiliseront ensuite pour la pourchasser jusque dans un camp de l'Alliance de l'Illumination. Elle pourra s'infiltrer sous le déguisement d'une déserteur Spolite et ainsi se réfugier chez l'Alliance. Elle opèrera alors comme agent double. Une fois que les aventuriers ont accompli leur simulacre de poursuite, le reste de la tâche est simple : il suffit de survivre à une traque menée par les meilleurs pisteurs de l'Alliance.

VESMONSTRAN

Le Vesmonstran est une région située au nord du Ralios. En contraste avec la région urbanisée et densément peuplée du Safelster, c'est un territoire peu habité où les humains rivalisent avec les nains, les elfes les trolls, les dragonewts et les créatures du Chaos pour survivre.

Lankst, Bastion d'Orlanth

Le pays vallonné de Lankst est un des deux endroits où les coutumes traditionnelles Orlanthi dominent encore. L'autre endroit est le Pays d'Hendriki, récemment tombé sous le joug du régime des Amis des Wyrms.

Clans et Empires

Depuis la chute de l'Empire Stygien en 740, le Lankst était resté un bastion Orlanthi indépendant. Après avoir détruit l'autarchie, l'Empire des Apprentis Divins a déclaré officiellement son hégémonie sur la région. La situation sur le terrain contredit la revendication impériale. L'Empire envoie des délégations dans

la région et à l'occasion, fait part de son intention d'effectuer un recensement. Cependant, il n'impose pas ses lois, ne lève pas d'impôt et ne maintient pas l'ordre. Les avant-postes militaires construits à la fin du huitième et au début du neuvième siècle sont maintenant entièrement abandonnés.

Le manque de contrôle de l'Empire sur la région de Lankst est sujet à controverse dans la capitale. Les Apprentis Divins veulent le garder comme une sorte de réserve théiste où ils pourraient se rendre pour apprendre les mythes qui n'ont pas encore été découverts. Ils sentent qu'ils obtiennent de meilleures informations auprès de leurs contacts de Lankst qu'auprès des Orlanthi urbains de Safelster.

L'Armée Vertueuse s'oppose à eux : elle recherche la conversion ou l'éradication des peuples Orlanthi, selon la branche fanatique ayant de l'influence au sein de l'organisation. Les détachements de guerre de l'Armée Vertueuse organisent parfois des expéditions dans le Lankst, auxquelles participent leurs plus féroces têtes brûlées.

Afin de renforcer leurs intentions vis à vis du Lankst, les dirigeants des Apprentis Divins planifient à long terme pour utiliser les Orlanthi comme des dupes contre l'EAW. Leurs agents fomentent des conflits entre les Orlanthi de Lankst et ceux d'Ormslande. Avec les tactiques de harcèlement Lanksti contre les Amis des Wyrms, les Apprentis Divins peuvent facilement argumenter que les Laksti devraient être laissés tranquilles : ils serviraient ainsi indirectement les objectifs stratégiques de l'Empire.

Les Lanksti n'ont pas besoin d'être convaincus pour considérer les adorateurs d'Orlanth le Dragon comme une menace encore plus terrible que les Apprentis Divins. Anxieux d'alimenter leur propre magie grâce à de nouvelles recrues, les Orlanthi draconiques continuent d'envoyer des missionnaires sur les terres des clans Lanksti. Ils sont tellement désespérés qu'ils violent même les lois de l'hospitalité Orlanthi, traversant les frontières des tulas en toute impunité. Lorsque leurs membres sont pris en otage, ils envoient toute sorte de menaces pour les récupérer, des dragonewts aux dinosaures géants en passant par les unités hoplites Péloriennes.

Un Refuge pour les Exilés

Fiésive a récemment gagné la réputation de réunir des groupes d'aventuriers d'origine différente. Le Lankst est devenu un refuge pour les étrangers ayant une rancune envers l'EAW. Les communautés exilées se regroupent dans la cité en plein développement de Fiésive, dont la principale caractéristique est la révolte. Les groupes représentés incluent des nobles Dara Happiens, des dualistes Carmaniens et des sorcières des ténèbres Spolites. Dans d'autres circonstances, ces groupes se sauteraient à la gorge mais une haine mutuelle envers les Amis des Wyrms a fait d'eux des complices de fortune.

L'attitude des Orlanthi locaux envers les exilés varie selon la tradition d'innovation et de tolérance de chaque clan. Les clans isolationnistes militants les pourchassent comme s'ils étaient des étrangers pris de folie. Les communautés plus tolérantes commercent avec eux et coordonnent même des raids. Heureusement pour les exilés, ces dernières communautés sont bien souvent situées dans les collines du nord et les clans les plus amicaux se trouvent le long des berges de la Rivière du Haut-Tanier.

Tribus et Rois

Le plus grand conflit actuel au sein des communautés Orlanthi de Lankst tourne autour du sujet de l'unité tribale. À chaque fois que la puissance Lanskti rivalisait avec celle de leurs voisins, ce fut grâce à l'union d'une poignée de tribus plutôt qu'à l'éparpillement de tribus disparates. Durant l'Âge de l'Aurore, Arkat put conquérir les Lanksti lorsqu'un conflit interne sépara les tribus.

L'Autarchie d'Arkat empêcha les Lanksti de se réunir en tribus, en les exécutant sans merci chaque fois qu'ils choisissaient l'unité politique. Après la chute de l'Empire Stygien, les tribus se reformèrent, brièvement, puis se divisèrent à nouveau.

Cela se produisit au moment où les missionnaires de l'EAW firent leur première apparition dans ce territoire précédemment fermé. L'EAW organise les clans en grandes tribus. Leur composition est décrétée par une autorité extérieure. Les prêtres sont placés à la tête des tribus, remplaçant ainsi les rois-guerriers traditionnels.

Dans l'esprit d'une grande fraction d'Orlanthi du Lankst, le concept de la tribu est inexorablement lié au blasphème draconique. Les partisans de l'unité tribale affirment que cette attitude les condamne à la défaite. Si l'ennemi est organisé en tribus alors ils doivent aussi être organisés en tribus.

L'ambition individuelle complique également les choses. Les partisans d'un retour au tribalisme se voient, sans surprise, comme les rois fondateurs de ces nouvelles tribus. Malheureusement, ils manquent tous de la popularité et du charisme nécessaires pour obtenir le trône dont ils rêvent.

Clans de Lanskt

Les **Arnisi** ont la réputation d'être les plus compétitifs des joueurs du Lankst. Ils sortent toujours vainqueurs des concours de cerf-volant, de bras de fer et de course à pied. Ils dédient un autel à Mastakos, le dieu de la course. Le chef des Arnisi est **Dori Énalos** ; celui-ci a six fils de six amantes différentes. Ceux-ci savent parfaitement manier une arme et possèdent tous une couleur de cheveux différente. Lorsqu'ils attaquent ensemble, ils sont plus puissants que les héros de la Vallée du Haut-Tanier.

Les **Taureaux Bleus** sont réputés pour la cruauté de leurs femmes qui, en accord avec les coutumes ancestrales, insistent pour que les conflits continuent même quand les hommes ont été blessés ou sont épuisés. Ils possèdent les plus grandes hordes de cochons et gardent des autels dédiés à Mralota, la déesse obscure du cochon. Leur chef est Leik Se-Place-Au-Milieu, qui n'a jamais participé à un débat sans ressentir le besoin d'intervenir. Kenna Harthstaling, une prêtresse Lankhor Mhy portant une fausse barbe en rotin épineux, est la plus grande magicienne du clan.

Le clan des **Badnali** mène une campagne incessante pour la formation tribale. Son chef, Kag le Sombre, est le serviteur étrangement maussade d'Issaries le Dieu qui Parle. Son principal argument en faveur des tribus est le fait que les Lanksti seront entièrement et horriblement détruits s'ils n'adoptent pas immédiatement une robuste position défensive. Son intention est de devenir le Roi de Lankst mais s'il lui manque l'assurance nécessaire à un dirigeant Orlanthi. Kag passa une partie de sa jeunesse dans la cité de Kustrie. Un de ses anciens camarades, un guerrier Malkioni du nom de Gerdret, visite fréquemment le tula des Badnali. Les ennemis de Kag affirment que cela prouve qu'il est à la solde des voleurs de mythes Seshnégi.

Le clan des **Brockroling** a toujours été fortement indépendant. Réputés pour leur hospitalité et leur penchant pour la fête, ils accueillent les exilés de Fiésive dans leur tula pour échanger des histoires et fomenter des complots contre l'EAW. Cependant, ne les prenez pas pour des amis des Apprentis Divins. Ils s'opposent avec la même ferveur à cet empire. Ils sont en faveur de la formation tribale, bien que leur chef, Orl Peau-de-Cire, nie tout intérêt pour la couronne. Le clan des Brockroling est pacifiste et dépend des bonnes intentions de ses voisins guerriers.

Maintenant que la ville de Fiésive abrite des adorateurs du soleil Dara Happiens, les **Brolforoli** organisent une attaque annuelle sur la ville, juste avant le Temps Sacré. Leur objectif est de prendre en otage un prêtre ou un guerrier Yelmite de haut rang. Après une attaque réussie, ils ramènent le captif dans leur clan et le forcent à participer à leurs cérémonies. Quand le rituel bat son plein, le captif est libéré, rejouant ainsi la Quête des Porteurs de Lumière d'Orlanth. La population de Fiésive, Dara Happienne ou autre, est mécontente de cette invasion annuelle. Non seulement elle se défend avec ferveur le moment venu, mais elle lance également des représailles préventives contre les Brolforoli tout au long de l'année. Les tensions entre le clan et la ville sont en hausse depuis que Korlmar, leur chef et héros, a tué le maire de la ville durant l'attaque de l'année précédente.

Les **Pièces Sonnantes** sont les principaux rivaux des Badnali. Parce que les Badnali soutiennent l'unité tribale, ceux-ci s'y opposent. Au contraire de leurs rivaux, les Pièces Sonnantes font des affaires avec les délégations de l'EAW. Grâce à cette connexion, ils font le commerce de produits exotiques en provenance de la Manirie et de la Pélorie. Ils affirment n'être intéressés que par le commerce et qu'ils ne prêtent pas l'oreille aux prêcheurs des Amis des Wyrms. Cependant, leur chef, Robar le Jeune, a récemment été aperçu portant un collier serpentin sur sa poitrine.

Les **Amis des Elfes** occupent les territoires en bordure de la forêt aldryami de Ballid. Comme leur nom l'indique, ils maintiennent de bonnes relations avec le peuple plante. Une grande portion de leurs terres reste vierge et ils complémentent leur régime alimentaire grâce à la chasse. Ils négocient avec les elfes avant de couper un arbre et agissent en tant qu'intermédiaires dans les affaires entre ces derniers et les autres clans. Leur chef, Faryth Conseil-Fermé, espère recruter les aldryami en vue de l'inévitable affrontement contre l'EAW.

Gartos Main-d'Or, chef du clan des **Elkéri**, a juré de fendre le crâne de la prochaine personne mentionnant le mot "tribu" devant lui. Réputés pour la bonne santé de leurs troupeaux, les Elkéri sont sans aucun doute le clan le plus riche du Lankst. Gartos et ses congénères normalement taciturnes aiment se vanter de toute réussite n'étant pas en rapport avec leur richesse.

Le champion du clan est le lancier Kentakos, un jeune homme au visage carré. Dans un geste atypique d'Orlanthi fier, il a juré de rester pur jusqu'à son mariage. Il affirme n'avoir pas encore trouvé une femme suffisamment belle avec qui se marier.

Réputés pour leur franchise, les **Herrindinni** ont donné l'autorisation à une troupe d'hommes oiseaux Rinliddi d'habiter la partie en friche de leur territoire. Ces derniers participent maintenant à des raids avec leurs hôtes Orlanthi et effraient les clans voisins avec leurs oiseaux carnivores géants. Le chef des Rinliddi, Sarsarm Plumerouge, semble avoir un faible pour la fille du chef. Markor Barbebrune n'est pas contre ce badinage amoureux et il se soucie guère des réactions scandalisées des autres clans, lui qui a toujours agi comme bon lui semblait !

Plusieurs centaines d'années auparavant, l'ambitieux clan des **Hersling** fit alliance avec les conquérants Stygiens et les aida à gouverner les Orlanthi. Les autres clans du Lankst ne le leur ont jamais pardonné. Sans doute pour racheter leur honneur, les guerriers Hersling menèrent la résistance contre les Apprentis Divins et l'EAW. Leur héros et chef, Robangor Manteau Pourpre, mena un grand peloton de l'EAW sur le chemin d'une force d'invasion de l'Armée Vertueuse, puis se retira sur une colline pour chanter et danser devant le carnage qui s'ensuivit. Si Robangor n'avait pas fait partie de la tribu des Hersling, ses paroles en faveur de l'unité tribale auraient pu le mener jusqu'au trône.

Les **Hiordari** ont toujours détesté les Hersling. Rares sont les années où ils ne guerroient pas contre eux. Pendant un temps, ils étaient contre l'idée d'une tribu, tout simplement parce que les Hesling étaient pour. Puis leur chef, Mandan Voile-Carrée, décida qu'il serait plus amusant de parler en faveur de l'unité tribale et de s'emparer de la couronne convoitée par Robangor Manteau Pourpre. Les voisins de Madan admettent que Voile-Carrée est un grand héros, en particulier à cause de sa capacité à voler dans le ciel sur un grand cerf-volant de la taille d'un homme, qu'il a ramené de l'Autre Côté. Cependant, ils n'ont aucun désir de le proclamer roi rien que pour embêter un de ses ennemis.

Les **Horing** font toujours les choses différemment que le reste du monde. Le conseil du clan est formé de cinq ainés seulement. Un adorateur d'Orlanth et un adorateur d'Ernalda servent de chefs secondaires. Le doucereux Harnd le Glouton et l'amère Minga Haranvaling remplissent ces rôles. Plus étrange encore, ils élèvent des chiens, un animal normalement détesté dans la culture Orlanthi, et tuent tous les lynx qu'ils trouvent sur leur territoire. Il n'est donc pas surprenant qu'ils aient accueilli des prêtres des Amis des Wyrms en leur sein. Minga Haranvaling a permis à une lignée de son clan d'adorer Orlanth le Dragon, pour voir ce qu'il allait advenir. En échange de ce présent, les dragonewts ont offert aux Hroring une grande bête à trois cornes, qu'ils peuvent utiliser pour cultiver leurs champs.

Farkalda la Rouge, chef astucieuse des **Souffleurs de Corne**, utilise le sujet de l'unification tribale pour enrichir son clan dans le besoin. Elle accepte les présents des chefs dont l'opinion divergent, modulant avec prudence ses réactions pour que chacun d'eux croit qu'elle va osciller de son côté s'il fait preuve d'une grande générosité. Le tula des Souffleurs de Corne est la demeure de la lignée des Harosord, une famille produisant un grand héros à chaque génération. Le champion actuel est Ortag Lecteur-Avide, un seigneur runique du dieu solaire Elmal, qui parle couramment toutes les langues excepté la sienne.

Les plus grands opposants à la loi de la tribu sont les Lysandorling, un clan extrêmement conservateur qui a une haine farouche envers l'EAW et craint d'être dirigé par des prêtres. Les hommes de foi n'ont le droit de parler que lorsqu'ils en ont reçu l'autorisation et ne doivent jamais remettre en question le commandement de Sarran, le chef du clan. Ce dernier a reçu le surnom d'Oreille car il entend tout ce qui se dit à son sujet, même à des kilomètres à la ronde. Ce clan de guerriers s'engraisse grâce aux tributs qu'il recueille auprès de ses voisins. Il maintient son influence en offrant de généreux présents. Sarran visite régulièrement ses voisins pour consolider son soutien contre l'unité tribale.

Le nom du clan des **Parlementeurs** doit son origine à la période tribale la plus récente, durant laquelle un groupe de pauvres fermiers se distingua par son esprit légal. Ces fermiers louèrent leurs services en tant qu'avocats pour parler au nom des autres clans durant les réunions légales ou les célébrations tribales. Quand ils réussaient à acquitter un fauteur de trouble, celui-ci s'arrangeait pour leur offrir une large portion du territoire d'un autre clan. Après plusieurs générations, cet autre clan disparut et les Parlementeurs s'étendirent. Ils continuent de louer leurs services en tant qu'hérauts ou négociateurs et croient en l'union tribale. Cependant, ils ne pensent pas que les conditions présentes sont bonnes. "L'échec de l'union serait encore pire que pas d'union du tout", affirme leur chef, le mélodieux orateur Orlkalo. Celui-ci espère négocier un traité pacifique entre l'EAW et les Apprentis Divins pour que Lanskt reste un territoire neutre qu'aucun des deux pouvoirs ne pourra dominer. Il reçoit régulièrement des délégations des deux camps qui sont plus intéressés par faire de lui un allié que de signer son projet.

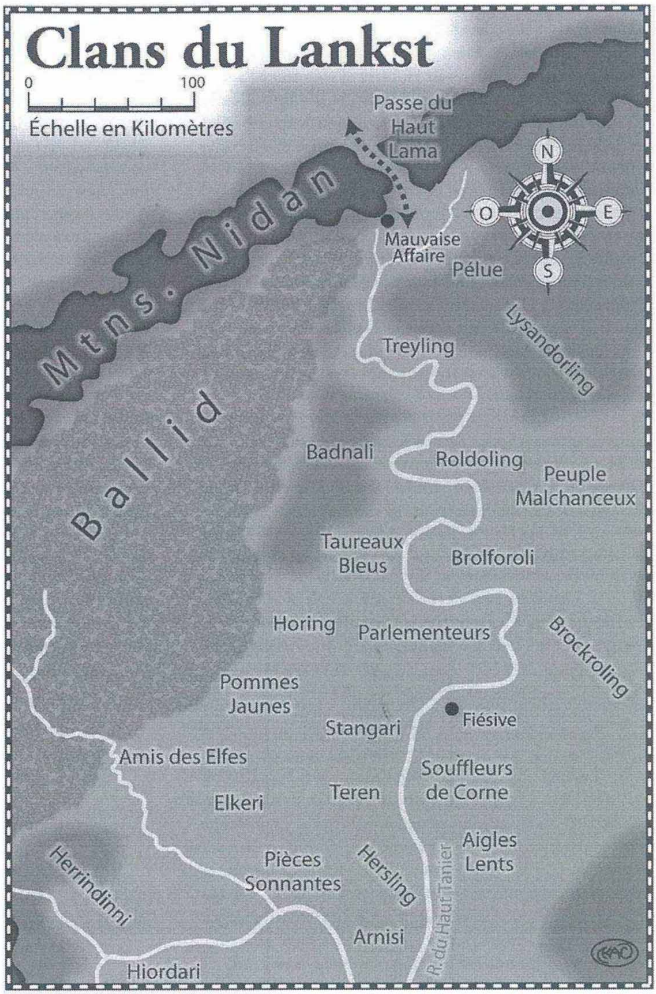
Pour les **Pélu**é, la générosité Orlanthienne est un concept abstrait. Ils contrôlent le territoire Lanksti de la Passe du Haut-Lama, gagnant ainsi un pourcentage sur les marchandises des caravanes qui se rendent dans le Ralios depuis le pays de Fronéla, de l'autre côté des Monts Nidan. Ils font également des échanges fréquents

avec les Mostali, étendant ainsi leur protection jusqu'à la ville de Mauvaise Affaire. Ils restent scrupuleusement neutres en ce qui concerne l'union tribale : afin de contrôler une tribu, ils auraient à partager leurs richesses avec les clans inférieurs. Ils doivent être convaincus qu'un tel arrangement ne peut que favoriser le commerce, avant de l'accepter. Leur chef, Dandril, consomme souvent trop d'alcool avant d'aller attaquer ses voisins Telmori loups-garous et revient invariablement avec une peau de loup accrochée à sa ceinture.

Les féroces **Roldoling** estiment que la promesse d'union tribale est le seul espoir de Lankst contre l'invasion des Amis des Wyrms. Leur chef, Asbor, a remis au goût du jour le char, un ancien véhicule symbole du traditionalisme Orlanthi. Les Roldoling teignent leurs cheveux courts couleur rouille et appliquent une mixture à base d'œufs afin de les faire tenir debout sur la tête. Ils possèdent les meilleurs orfèvres ; ces derniers produisent des poignées d'armes et autres instruments ornés de motifs délicats et ostensiblement complexes.

Pendant le Temps Sacré, les **Aigles Lents** permettent à un champion d'Orlanth le Roi et à un champion d'Orlanth le Dragon de se battre en duel devant la grande salle du clan. Si le traditionnaliste en sort vainqueur, ils restent fermement contre les dragons jusqu'au rituel de l'année suivante. Si le dragon l'emporte, ils adoptent les symboles draconiques et offrent l'énergie de leur vénération aux Amis des Wyrms. Ils gardent le plus grand temple de la région consacré à Orlanth. Cette année, il est orné d'icones serpentines, qui sont placées sur des crochets pour pouvoir être retirées plus facilement. Le chef des Aigles Lents est Bartand le Ronfleur, exilé par sa lignée pour s'être endormi dans une hutte éloignée de ses quartiers. Il déteste qu'on se moque de lui à ce sujet, surtout si l'in est étranger.

Bien que leurs voisins réfutent ce fait, les **Stangari** affirment que la ville de Fiésive fait partie de leur territoire. Les jeunes générations apprécient l'étrangeté et la variété de sa population et passent leur temps libre à apprendre les coutumes civilisées auprès de ses habitants. Leur affection n'empêche pas les ainés de demander aux villageois un tribut annuel. Les Fiésivites paient ou contre-attaquent, souvent avec l'aide des Brockrolings. Ganorlev l'Argumentateur, le chef pinailleur des Stangari se considère comme un orateur compétent. Il s'oppose à l'unité tribale sous prétexte que Fiésive deviendrait une capitale tribale et donc la propriété de tous.



Les combattants inflexibles du clan des Teren gardent un petit temple dévoué au dieu de la guerre Humakt. Ils détestent les deux empires avec une égale ferveur. Si jamais un enfant devient orphelin, il doit servir Humakt et renoncer à l'amour et à la famille en échange de sorts mortels. Les Tereni louent les services de ces Humakti en tant que mercenaires et initient volontiers les étrangers aux coutumes de leur dieu interdit. Afin d'être accepté, l'individu doit accomplir un rituel qui coupera les liens qui le retiennent à sa famille et à son clan. Les membres des autres cultures peuvent également se joindre à leur culte de la mort à condition qu'ils coupent tout lien avec leurs anciennes traditions. Malheureusement pour les autres Lanksti, ils donnent à ces nouveaux adoptés tous les droits réservés aux membres du clan. Étrangement, leur chef n'est même pas humain. Dan-Lor-Jar est un être humanoïde au visage porcin cruel qui monte un gigantesque sanglier au combat. Il est réputé pour empaler deux ennemis à la fois avec sa lance.

Comme le Chaos bat en retraite à travers le monde, beaucoup d'Orlanthi ont oublié le frère incontrôlable d'Orlanth, Urox le Taureau des Tempêtes, qui vainquit Wakboth le diable et qui octroya à ses adorateurs des pouvoirs contre le Chaos. Parmi le clan des **Treyling**, Urox a gardé le respect qui lui est dû. Quand ils ne sont pas occupés à mener des expéditions en Karie, là où la malveillance du Dorastor en ruine continue de suppurer, les guerriers taureaux de son temple se saoûlent et causent des troubles dans Grande Affaire et dans Fiésive. Jambor le Hurleur, leur chef de guerre, est au mieux inintelligible et au pire émet des grognements et des sifflements d'excitation. Les Treyling ne sont pas les seuls Lanksti à garder des esclaves mais aucun clan ne dépend plus de ces derniers pour le travail des champs et pour les récoltes. Réputés pour les mauvais traitements qu'ils font subir à leurs esclaves, ils haussent tout simplement les épaules lorsque l'un de ces derniers meurt d'épuisement. Quand la main d'œuvre vient à manquer, ils envoient des détachements pour capturer des voyageurs de passage ou des missionnaires des Amis des Wyrms.

Le **Peuple des Malchanceux** survit tant bien que mal sur une plaine infertile. Le fait qu'elle soit plate dans un pays vallonné en fait un bon couloir d'invasion. Des détachements de L'Ormslande, de Telmorie et même de la chaotique Karie l'envahissent souvent en chemin quand ils effectuent des missions plus lucratives. Chaque fois qu'une tempête ou qu'une inondation frappe le Lankst, le Peuple Malchanceux subit le plus gros des dégâts. Ses frontières désertiques sont hantées par des fantômes en colère et des esprits bizarres. Cependant, une prophétie donnée le jour de l'apothéose d'Arkat affirme que la survie des Orlanthi Lanksti dépend de la survie du

Tableau des Comportements des Clans

Clan	Tribus	Exilés Étrangers	EAW	Apprentis Divins
Aigles Lents	Favorable	Favorable	Favorable	Animosité
Amis des Elfes	Favorable	Animosité	Animosité	Neutre
Arnisi	Animosité	Favorable	Animosité	Animosité
Badnali	Favorable	Neutre	Animosité	Favorable
Brockroling	Favorable	Favorable	Animosité	Animosité
Brolforoli	Neutre	Animosité	Animosité	Neutre
Elkeri	Neutre	Neutre	Animosité	Favorable
Herrindinni	Neutre	Favorable	Animosité	Favorable
Hersling	Favorable	Favorable	Animosité	Animosité
Hiordari	Favorable	Neutre	Animosité	Favorable
Horing	Animosité	Neutre	Favorable	Neutre
Lysandorling	Animosité	Animosité	Animosité	Neutre
Parlementeurs	Neutre	Animosité	Favorable	Favorable
Pélué	Neutre	Favorable	Animosité	Animosité
Peuple Malchanceux	Favorable	Favorable	Animosité	Animosité
Pièces Cliquetantes	Animosité	Animosité	Favorable	Neutre
Pomme Jaune	Animosité	Favorable	Favorable	Favorable
Roldoling	Favorable	Neutre	Animosité	Neutre
Souffleurs de Corne	Neutre	Favorable	Animosité	Neutre
Stangari	Animosité	Favorable	Animosité	Favorable
Taureaux Bleus	Animosité	Neutre	Animosité	Animosité
Teren	Neutre	Favorable	Animosité	Animosité
Treyling	Neutre	Animosité	Animosité	Neutre

Peuple Malchanceux. Un jour, un grand héros émergera de leur nombre afin de les délivrer de la destruction. Au sein du clan, nombreux sont ceux qui croient que les Amis des Wyrms représentent cet ennemi – mais ils pensent aussi que la réalisation de la prophétie est pour bientôt. Leur chef est Aski le Dépenaillé, nommé ainsi à cause de ses robes en lambeaux. Beaucoup de membres du Peuple Malchanceux font partie des émigrés Orlanthi de Safelster : ils émigrent dans l'espoir de trouver une vie meilleure dans les cités.

Le Peuple des **Pommes Jaunes** est l'ami des trolls et l'ennemi des elfes. Ses lien avec les trolls datent du temps des Grandes Ténèbres ; cela le protégea contre les mesures de représailles au temps de l'Empire Stygien. Le peuple des Pommes Jaunes s'empresse d'expliquer qu'ils n'ont pas trahi les Orlanthi en acceptant des privilèges, au contraire des Hersling. Son inimitié avec les elfes date aussi de l'ancien temps, quand le clan pillait les fruits intelligents des arbres pour en faire des tartes. Jusqu'à ce jour, le clan continue de piller les vergers sauvages de la Forêt de Ballid. Cela l'amène aussi à s'opposer aux Amis des Elfes. Souvent accompagnés de trolls de Guhan, des membres du clan affrontent les Aldryami et les Amis des Elfes. Leur chef est Orlgartha, une prêtresse Ernaldienne à la langue bien pendue, qui proclame que "si la Terre Mère produit des fruits, c'est pour que nous les mangions". Les Pommes Jaunes s'opposent à la formation tribale parce qu'ils seraient sans nul doute forcés à cohabiter avec les Amis des Elfes. Maniant une hache enflammée qui lui a été donné par les Uz, Saranth Bruit-Nocturne est leur principal héros. Cette arme, appelée Buveuse de Sève, est particulièrement puissante contre les elfes et leurs espèces apparentées.

Comportements des Clans

Le tableau des Comportements des Clans indique les attitudes générales de chaque clan envers les différents mouvements et les entités politiques actuelles. Tel le vent, l'affiliation des Orlanthi change constamment. Bien que leur magie soit forte quand ils respectent leur parole, leur allégeance peut changer très rapidement. Les actions d'un aventurier peuvent également influencer une attitude particulière. Le tableau donne l'attitude d'un clan envers les tribus, les exilés étrangers, l'EAW et les Apprentis Divins.

Voyager dans le Lankst

En dehors de ses rivières et des villes de Fiésive et de Mauvaise Affaire, le Lankst manque de refuges. Les routes sont presque inexistantes et les voyages à travers le Lankst forcent les voyageurs à se déplacer depuis le tula d'un clan jusqu'à un autre. Si par exemple, vous désirez vous rendre depuis Fiésive dans le territoire des Pommes Jaunes, vous devez traverser celui des Parlementeurs, des Stangari ou des Teren avant d'y arriver.

L'accueil que vous recevez quand vous traversez le territoire d'un clan dépend de votre comportement et de l'attitude des membres du clan à votre égard. Le fait d'être Orlanthi ne garantit pas un accueil amical : beaucoup de clans détestent leurs voisins encore plus que des ennemis étrangers.

Les frontières du territoire d'un clan sont marquées par des barrières, des murs ou des fortifications ; bien souvent un simple assortiment de pierres peintes ou de poteaux de bois suffit. Tous portent les marques spécifiques des runes du clan. À moins que vous ne bénéficiiez d'une relation amicale avec le clan, l'étiquette vous enjoint de vous arrêter et d'attendre les guerriers en patrouille. Les clans pacifiques peuvent ne pas patrouiller entièrement leurs bordures. Il est possible de souffler dans un cor de salutation afin d'attirer l'attention. Si personne ne se présente, vous pouvez continuez, arme au fourreau, jusqu'à ce que vous rencontriez un membre du clan.

Une fois qu'il a été aperçu, le visiteur effectue la version sommaire du salut Orlanthi. Cela indique que vos intentions sont amicales, que vous comprenez les lois de l'hospitalité et que vous compter les respecter.

Les destinataires de votre salut peuvent l'accepter et vous donner la permission de traverser le tula afin de vous présenter vous-même à leur chef. Ou bien ils peuvent le refuser ; dans ce cas, vous devez vous en aller et quitter le territoire du clan rapidement et calmement. S'ils ne vous aiment pas ou n'ont pas confiance, ils peuvent également vous attaquer.

En supposant que votre salut soit accepté, on vous escorte pour vous présenter au chef. S'il n'est pas disponible, un aîné, habituellement un membre du conseil, le remplace. Vous devez alors effectuer le salut Orlanthi en entier. Ce salut est une combinaison de mots et de gestes qui vous permet de vous identifier, de vous vanter de vos exploits, d'expliquer les raisons de votre présence dans la région et de demander l'hospitalité. Le chef ou l'aîné fait de même, en s'identifiant et en identifiant son peuple, et se vante de ses propres exploits et des faits historiques de son clan. Il peut aussi vous questionner plus amplement sur vos intentions. Quand il a fini de parler, vous devez le complimenter sur ses actes de bravoure.

Le chef doit maintenant choisir entre vous offrir l'hospitalité ou vous faire escorter à la frontière du territoire du clan. Même s'il vous rejette, vous pourrez partir sans être molesté, à moins que vous ne lui avez révélé être un de ses ennemis mortels.

Lorsqu'un chef accorde son hospitalité, son honneur l'enjoint de donner nourriture et abri, et plus important, de garantir la sécurité du visiteur contre les attaques des membres de son clan (ainsi que de ses serviteurs et intermédiaires s'il en a). Afin de gagner en réputation, beaucoup de chefs vont au-delà de ces critères minimum et offrent des repas de luxe, des divertissements et une grande quantité d'alcool.

En demandant l'hospitalité, vous faites un vœu solennel d'agir de façon pacifique envers vos hôtes. Les visiteurs réputés pour violer l'hospitalité de leurs hôtes sont renvoyés hors des tulas qu'ils approchent. Ce principe est tellement important dans la vie d'un Orlanthi que les membres d'un clan vous refuseront l'entrée même si c'est l'hospitalité de leurs ennemis que vous avez violée.

Fiésive

La ville improvisée et délabrée de Fiésive est revendiquée par quatre clans voisins (les Parlementeurs, les Brockroling, les Souffleurs de Corne et les Stangari) mais contrôlée par aucun. Sa population se maintient d'elle-même en offrant ses services aux marchands voyageant en amont ou en aval de la Rivière du Haut-Tanier. Les commerçants arrivent en provenance de Fronéla, à travers la Passe du Haut Lama, ou du Safelster au sud.

Le pillage est l'industrie secondaire de la ville. Ici, les groupes d'aventuriers bivouaquent et partent à la chasse au trésor dans le Vesmonstran et dans l'Est Sauvage. Quand la guerre éclate entre les clans Lanksti, les aventuriers sont engagés à l'occasion comme renforcements mercenaires. Les clans sur le point de perdre peuvent également recruter des guerriers d'élite dans les tavernes et les bars de Fiésive, avant de leur donner des positions importantes au sein de leur clan. Un pauvre hère en haillons peut se retrouver le jour suivant dans la position de thane (guerrier noble).

Échoppes

Bien que des péniches lourdement chargées de marchandises passent chaque jour par Fiésive, peu de leurs produits y débarquent. Les aventuriers attendent avec impatience l'arrivée des maigres cargaisons dans la seule armurerie de la ville. Son propriétaire, le loquace et à demi-fou **Gerdret**, vend les objets ordinaires entre 20% et 30% plus cher. Les objets rares ou difficiles à trouver coûtent entre 50% et 100% plus cher que ceux que vous pourriez acheter en Safelster. Gerdret conduit un commerce florissant d'armes de seconde main, d'armures et d'équipements d'aventure. Il reste indifférent quant à l'origine des objets qui lui tombent dans les mains, même s'ils ont une entaille ou une tache de sang. Confronté à un individu mécontent, il utilise sa rengaine préférée : "si j'avais su que vous étiez encore en vie, je n'aurais jamais acheté vos affaires". Les guerriers de Fiésive tolèrent les excentricités de Gerdet car, sans lui, la ville n'aurait pas d'autre approvisionnement en marchandises. Tous les trois ans environ, un aventurier entreprenant décide de rivaliser avec Gerdret. Chacun d'entre eux est victime d'un accident qui le tue ou le pousse à quitter Fiésive.

Logements

Les auberges de Fiésive sont réputées pour leur insalubrité.

Le **Grand Bol** est un dôme Mostali construit dans un but inconnu et converti en salle à coucher. Il ressemble à un grand bol en cuivre inversé de 30 mètres de diamètres, dont le sommet mesure sept mètres de haut. Le plafond imperméable du Grand Bol procure une protection complète contre la pluie. Le sol est formé de terre battue recouverte de ciment. La propriétaire ne fait aucune objection à ce que les clients apportent leurs propres sacs de couchage. Répondant au nom d'Urfésa, c'est une Kustrienne d'un certain âge qui entretient un autel en bois dédié à St Xéméla. Cet autel est à côté de son propre lit, près de la porte. Durant les nuits froides, Urfésa allume des feux pour réchauffer la pièce puis les éteint lorsque la fumée devient trop épaisse. Ses prix varient selon ce que le visiteur semble capable de payer.

La Résidence de Jarnkipe est un réseau de chaumières pourries et moisies. Leurs toits sont infestés de pigeons ou de rats. Les eaux boueuses s'infiltrent à travers le plancher des demeures situées près de la rivière. Jarnkipe lui-même est un Eurmali, un adorateur du dieu trompeur Orlanthi. Il peut souffler dans sa flûte au milieu de la nuit ou déposer un excrément humain dans vos bottes pendant que vous dormez. Afin de demeurer ici, on doit payer une pièce d'argent par nuit et accepter de ne pas porter plainte. Jarnkipe insiste sur le fait que toute personne violant cette règle sera maudite par le dieu trompeur. Quiconque est au courant sait que ce n'est pas une menace faite à la légère.

Bénadéo, un noble de Col banni de Safelster pour avoir tué sa sœur, dirige l'établissement le plus plaisant de Fiésive. Le vieil entrepôt est divisé en cabines, chacune séparée par des lattes de bois récupérées sur des navires qui ont fait naufrage. Il est presque imperméable, ne présente aucune vermine à l'exception de fourmis et de souris des champs et offre des repas modestes pour le petit-déjeuner. Une nuit coûte cinq pièces d'argent. Les aventuriers qui ont quelque chose à cacher apprennent à éviter son apparente splendeur. Délateur compulsif, Bénadéo révélera tout ce qu'il sait au sujet de ses clients en échange d'une poignée de pièces de cuivre.

Guérison

Dans Fiésive, les blessés ont le choix entre deux guérisseurs rivaux. **Abéra**, une sœur de St. Xéméla au teint cireux et toujours la larme à l'œil, attend ses clients près de l'autel venteux de son vertueux saint. Elle peut utiliser un sort de Guérison d'Ampleur 4 qu'elle fait payer 80 pièces d'argent. Pourquoi pleure-t-elle ? Pour la tristesse du monde bien sûr.

Orestana, la guérisseuse du Chalana Arroy, a coupé tout lien avec le clan des Treyling lorsque ces derniers ont refusé de critiquer leur chef, Jambor le Hurleur, pour avoir pénétré dans

la hutte de cérémonie où les femmes pratiquaient leur magie. Toute personne ayant traité avec elle à cette période s'accorde sur le fait que sa personnalité abrasive joua un rôle pivot dans le manque de soutien de son clan. Orestana est grincheuse, facilement insultée et se permet de donner son avis quand il n'est pas requis. Elle n'essaie même pas de dissimuler son mépris pour les aventuriers, même lorsqu'elle recoud leurs membres. Elle peut utiliser un sort de Guérison d'Ampleur 8 et fait payer 18 pièces d'argent par point d'Ampleur utilisé. Orestana fait payer plus cher les aventuriers qui l'ont offensée par le passé, chaque incident rajoutant ainsi 1 pièce d'argent par point d'Ampleur.

Les détachements de guerre stationnés temporairement à Fiésive comprennent souvent des guérisseurs, bien que leurs capacités à guérir contre une somme d'argent peut être limitée.

Lois, Justice et Autorité

Revendiquée par des clans rivaux et peuplée par des exilés et des hors-la-loi, Fiésive est un lieu où la loi est presque inexistante. En temps de crise, les différentes bandes de la ville se réunissent pour nommer un maire. Son autorité est limitée au problème immédiat et prend fin dès que ce problème est résolu. Personne n'a occupé la position depuis que le dernier maire a été massacré lors d'un raid Broforoli. Les disputes entre les résidents se résolvent par la violence. Les bandes qui s'affrontent peuvent à l'occasion s'en remettre à la médiation d'un adorateur d'Issaries, si par hasard l'un d'entre eux est de passage dans la ville.

Communautés

La communauté des exilés comprend plusieurs douzaines de personnes. Les contingents Dara Happiens et Carmaniens sont plus nombreux que les autres, à raison d'une vingtaine pour un contingent.

Le bavard Iskanst Tueur-de-Serpent préside une communauté de réfugiés Orlanthi en provenance de la Passe du Dragon. Ces réfugiés sont les rescapés de l'obscur culte d'Orlanth le Tueur de Dragon. Le mythe central du culte voit Orlanth affronter le dragon Aroka, qui a avalé le dieu de la pluie Hèler. Dès qu'ils découvrirent l'existence du culte Orlanthi anti draconique, les Amis des Wyrms se mirent à exterminer tous ses adorateurs. Une prophétie poussa l'arrière grand-père d'Iskanst à s'installer dans le Ralios, là où le culte du Tueur de Dragon pourrait renaître de ses cendres au moment où le besoin se ferait sentir. Les versets enseignent aux adorateurs de rester sans clan jusqu'à l'arrivée du Tueur de Dragon. Au fil des années, les descendants des réfugiés originaux ont oublié la prophétie et ont rejoint des clans par le mariage ou en étant recrutés comme thane ou fermiers. Iskanst est un piètre prêtre ; il n'hésite pas à mettre en gage son insigne d'argent quand il perd aux dés ! Ses adorateurs sont des fainéants déprimés qui dissimulent leur autel dans un gouffre lorsqu'ils soupçonnent l'arrivée d'agents de l'EAW dans la ville.

Le noyau du groupe Dara Happien de la ville se compose de six nobles, entourés des jeunes membres de leurs familles, de leurs serviteurs et de leurs parasites. Leur chef est Marbarazham, dont le grand-père était chef fauconnier du dernier empereur légitime de Dara Happa avant que le Dragon Doré ne s'empare du trône. Jeune homme droit comme une baguette et apparamment doté d'un grand sens moral, Marbarazham s'est enfui de sa patrie il y a de cela trois ans, quand les prêtres de l'EAW l'ont ordonné de convertir ses serviteurs à la religion des Amis des Wyrms. Il considère Fiésive comme un lieu pénible, où les vertus et la patience d'un homme sont mises à rude épreuve. Marbarazham veut s'allier avec les Orlanthi locaux contre leurs ennemis communs de l'EAW mais il a quelques difficultés à le faire, car les Brolforoli essaient de le capturer une fois par an pour le faire participer à un de leurs rituels guerriers. Lui et ses guerriers pourraient s'avérer être de bons alliés pour qui serait capable de dissuader les Brolforoli d'effectuer d'autres tentatives contre eux.

En toute autre circonstance, les sorcières Spolites de la ville auraient les doigts cramponnés à la gorge des Dara Happiens et vive versa. Elles appartiennent à un culte ténébreux qui a qutrefois conquis presque toute la Pélorie avant l'arrivée de l'EAW. Les Amis des Wyrms furent invité à venir en Pélorie afin de les repousser mais ils se contentèrent de prendre le contrôle de la région. Les Spolites de Fiésive appartiennent à la troisieme génération qui n'a jamais vue sa patrie d'origine. Elles se sont installées dans la région il y a une douzaine d'années et ont survécu en louant leurs services en tant que mercenaires. Les clans Orlanthi les traitent comme des parias car ils supposent que leur magie inconnue est une magie chaotique. La chef des spolites locales, Hebdoloriam, est une fauteuse de troubles aux yeux vitreux dont les charmes physiques réduisent régulièrement les mercenaires à l'état d'idiots bégayants. Tandis que les Dara Happiens rêvent de récupérer leur patrie et le pouvoir, les Spolites n'ont connu que la défaite. Elles veulent simplement pouvoir se faire une place quelque part et s'y sentir chez elles. Fiésive n'est pas grand chose mais c'est tout ce qu'elles ont. À cette fin, Hebdoloriam est en faveur de donner un nom à la ville, y compris une charte, des autorités légales et un système de lois. Pour cette raison, les clans locaux la considèrent comme une ennemie. Elle maintient des contacts au sein des clans éloignés ayant une attitude accueillante à l'égard des étrangers.

Les exilés carmaniens de Fiésive ont fui l'EAW quand les Amis des Wyrms introduisirent une imagerie serpentine dans la vénération d'Idovanus, le seul dieu de la vertu de cette religion dualiste. Certains contre-attaquèrent les amis des dragons mais furent chassés de leurs maisons. D'autres s'exilèrent de leur plein gré afin de comploter leur retour et la restauration de leur foi. Le premier groupe s'est installé

dans Fiésive et dirige une entreprise de navigation fluviale qui construit, loue et pilote des péniches. Patricien aimant le confort, Ulifentor est à la tête du groupe. Son second fils, Hadalbaroun, mène la faction rivale, un groupe de jeunes têtes brûlées dont l'intention est de maîtriser la Sorcellerie de guerre Indovanique et de retourner dans la patrie afin d'éradiquer les reptiles et leurs amis. Père et fils se chamaillent chaque fois qu'ils se rencontrent. Hadalbarun et sa troupe sont toujours prêts à mener des raids en Ormslande. Tout ennemi de l'EAW est leur ami – ils aideront les aventuriers opposés aux Amis des Wyrms en leur donnant des informations, des cartes et des récits de bataille. Ils pourront même coordonner des raids, affronter les forces de l'EAW à un endroit précis tandis que les aventuriers affrontent un autre groupe dans un autre endroit.

Le dernier groupe arrivé en ville est composé d'une douzaine de cavaliers nomades Pentiens. Ces adorateurs du féroce dieu solaire Kargzant ont rapidement prouvé leur bravoure et leur brutalité en secourant une expédition de chercheurs de mythes Apprentis Divins des griffes des bandits. Ils massacrèrent tous les bandits et ramenèrent leurs têtes plantées sur de longs pieux en fer. Aucun d'entre eux, même leur chef au visage de pierre Bularin Amalar, ne s'est soucié d'apprendre plus que quelques mots de la langue locale. Avec eux, toutes les négociations doivent s'effectuer avec le langage des signes. Ils s'efforcent de conserver leur redoutable réputation et maintiennent les résidents à distance avec des feulements et des grondements. Ils ne semblent pas avoir d'autre plan que de vivre de leurs lames et de leurs arcs, ils n'ent ont pas encore montré les signes.

La petite communauté clairsemée praxienne réside de l'autre côté de la ville, loin des Pentiens. C'est le peuple des Monteurs de Bison, les derniers vestiges d'un clan qui mena une guerre mal avisée contre les autorités fantoches de leur patrie, à la solde de l'EAW. Leur khan, Naptwal le Tambourineur, est ainsi nommé d'après l'instrument magique qu'il transporte en bandoulière. La peau du Bison Blanc Hachwaluna, qui arpenta les plaines de Prax à l'arrivée de l'Aurore, recouvre la partie supérieure de son crâne. Lorsque le clan est en danger, cet esprit puissant parle en émettant des sons de percussion. En présence de son peuple, Naptwal est un individu confiant et imposant. Quand il pense être seul, il courbe les épaules et une expression hantée passe sur son visage basané.

Personnalités

Parmi les exilés et les individus de passage, il est des personnages notoires qui viennent s'installer de façon permanente à Fiésive.

Thestigor Heaume-Bleu fut déclaré hors-la-loi par les Pommes Jaunes pour avoir attaqué le clan voisin des Horing après qu'un traité de paix ait été établi entre les deux clans. Il est toujours à la recherche de recrues pour son groupe d'aventuriers, les Fouilleurs de Kestigor, qui se spécialise dans la fouille d'artefacts enfouis pour le compte d'Apprentis Divins et qui n'hésite pas à attaquer les propriétaires des terres sur lesquelles il creuse. Les Fouilleurs ont un taux de mortalité élevé mais Kestigor s'en tire toujours sans une égratignure. Ses recrues sont invariablement des nouveaux venus dans la région et qui n'ont jamais entendu parler de lui avant d'intégrer sa bande.

Fille d'une Orlanthi des cités et d'un prêtre Malkioni, **Askia Rueblanche** est né à Fiésive. Délaissée par son père et maltraitée par sa mère, elle s'enfuit dans le Lankst à un jeune âge. Dans les bois, elle rencontra des esprits des vents envoyés par le frère d'Orlanth, Kolat. En tant que chaman, elles se situe à la fois au sein et en dehors des traditions locales. Elle reste ainsi tiraillée entre deux directions. Elle gagne sa vie en accomplissant des augures et des exorcismes pour les résidents de la ville et pour les clans de Lankst. Elle est brusque et dédaigneuse envers les étrangers mais quiconque fait l'effort d'obtenir son respect gagne une amie loyale.

Pen Pendoka est un membre de la tribu des Agimori qui fut capturé par les Apprentis Divins et amené à l'Archive d'Arkat en Tiskos pour servir de guide dans les régions Pamaltéliennes du Plan Divin. Abusé par un trompeur cruel, il s'enfuit dans la mauvaise direction et arriva en Lankst. Il désire retourner dans sa patrie mais les esprits qu'il maintient dans les fétiches accrochés à sa ceinture lui disent de rester pour accomplir une importante destinée. En attendant ce moment, il passe le temps en se joignant pendant un temps aux groupes d'aventuriers.

Déserteur des Apprentis Divins, **Triabel Duileau** gagne sa vie comme sorcier à louer en espérant que ses ennemis de l'Université de Pythos ne le découvrent jamais. Grâce à un ensemble de sorts de régénération scrupuleusement maintenus, il paraît avoir un âge moyen bien qu'il ait en fait plus de 100 ans. Il participa à l'expérience de l'Échange des Déesses en 848. Plusieurs dizaines d'années après, il fut pris de remords et écrivit un pamphlet anonyme dénonçant les terribles répercussions du projet. Malheureusement pour lui, ses collègues reconnurent immédiatement son style d'écriture et invoquèrent des éclairs intelligents pour le traquer. Duileau réussit à leur échapper en feignant la mort et s'enfuit à toute vitesse dans le pire des bouges qui pourrait lui procurer un passage hors du pays. Duileau est un nom d'emprunt.

Idées pour Scénarios

Un groupe d'aventuriers qui vient tout juste d'arriver dans le Lankst peuvent participer aux scénarios suivants :

* Aventurier naïf issu d'une longue lignée de riches marchands Safelstriens, Bejand Renier a été capturé par le célèbre clan des Treyling lors de sa première escapade (le sort de ses amis a été moins enviable : ils sont tous morts). Bejand est devenu un esclave ; épuisé et maltraité, il mourra bientôt si les aventuriers, engagés par la famille Rénier, ne le secourent pas.
* La légende raconte qu'il existe une source au milieu des terres désertiques du Peuple Malchanceux. Si vous vous y rendez et prononcez le mot magique, OUROBOUROS, elle fera jaillir un geyser de pièces d'or. Afin de les garder, vous devrez tuer tous les membres du clan que vous apercevrez en quittant le territoire. Cette rumeur a causé la mort de beaucoup de membres du Peuple Malchanceux au cours des années. L'un de ces membres, le vieux colporteur Fanth, a découvert qu'un petit malin, probablement Jarnkipe ce maudit tavernier, a raconté cette fausse légende aux exilés Pentiens. Son peuple est trop faible pour se défendre, aussi Fanth offre aux aventuriers la carte d'un trésor fabuleux s'ils acceptent d'intercepter les Pentiens meurtriers avant qu'ils n'arrivent sur le territoire du clan.
* Ennemi de l'EAW et des Apprentis Divins, Naimer le Lépreux, a été aperçu en Lankst, près de la ville de Mauvaise Affaire. Ancien Apprenti Divin converti à la religion des Amis des Wyrms, il attira à cause de cela la malédiction sur sa personne. Il souffre d'une forme de lèpre régénératrice : ses extrémités se décomposent et tombent, puis repoussent pour se corrompre à nouveau. Au contraire des lépreux normaux, Naimer est extrêmement contagieux. Les aventuriers sont engagés par l'un des deux empires pour le pourchasser et le tuer – ou par un ennemi des deux empires, anxieux de le capturer afin de découvrir tout ce qu'il sait à leur sujet.
* Huontos, un botaniste des Apprentis Divins, vient tout juste de recevoir l'autorisation de mener une expédition dans la Forêt de Ballid afin de récupérer des spécimens d'une plante tout à fait particulière. La vigne-serpent est une sorte de vigne sans racine qui rampe sur le sol de la forêt. Les elfes n'apprécient pas que les Apprentis Divins étudient leurs plantes, aussi les aventuriers qu'il engage doivent s'attendre à une forte résistance. Huontos s'est arrangé pour qu'ils entrent dans la forêt depuis le territoire des Pommes Jaunes. Il leur procure un lingot d'argent qu'ils devront présenter au chef du clan comme paiement en échange du privilège.
* Le marchand Kustrien Adrios fut capturé par le Peuple du Loup Telmori et détenu contre rançon. Avec lui était incarcéré Sardal, un adorateur de la Mort appartenant au clan des Teren et doté d'un mauvais caractère. Balbutiant de terreur, Adrios insulta par accident et à plusieurs reprise le guerrier Humakti. Pour le faire taire, Sardal lui raconta que chaque année, à son anniversaire, il partait à la recherche d'une personne qui l'avait insulté et qu'il venait d'ajouter Adrios à sa liste. Sachant que la date anniversaire de Sardal est proche, Adrios engage les Aventuriers pour partir à la recherche de l'Humakti avant qu'il ne quitte les terres de son clan et si possible le tuer.
* Il y a deux ans, des aventuriers à la solde des Apprentis Divins dérobèrent un des chars sacrés du clan des Roldolings. Ils continuent de le chercher à ce jour. Ils ont appris auprès d'un marchand de passage qu'il pourrait bien être dans le Labyrinthe des Merveilles de Kustrie. Aucun des Roldolings ne connait très bien les cités et ils sont à la recherche d'un groupe avec au moins un Orlanthi loyal pour mener la mission de récupération.

Telmorie, Le Pays des Loups-Garous

Le pays couvert de forêts denses de Telmorie s'étend entre le Lankst et les territoires Dragonewts de l'Ormslande. Ses habitants sont les Telmori, plus communément connus des étrangers comme le peuple des loups-garous. Ce terme a pour origine une idée fausse que tous les Telmori sont maudits et se transforment en loups-garous durant le jour sauvage. Ils sont accusés à tort d'être touchés par le Chaos et de transmettre la lycanthropie comme une maladie.

Les habitants de Telmorie sont un peuple animal Hsunchen. Aidés par une magie chamanique, ils peuvent changer leur forme du loup à l'homme. Ils se déplacent en meute avec des vrais loups, qu'ils considèrent comme des frères et avec lesquels ils communiquent. Ces créatures sont plus grandes et plus intelligentes que celles rencontrées ailleurs. Chez les Telmori, certains loups marchent sur deux pattes et d'autres sur quatre pattes mais ceci n'est qu'une distinction mineure. Aucun d'entre eux n'est humain ; tous sont des loups. Les enfants sont élevés avec les louveteaux et au moment où ils atteignent l'âge requis, ils font équipe avec un loup possédant quatre pattes, leur frère loup (ou sœur si c'est le cas). Votre frère à quatre pattes est aussi irremplaçable qu'un parent de sang ; s'il meurt, vous ne pouvez pas le remplacez de la même manière qu'un enfant de la cité qui remplace son chien.

Tout comme les autres Hsunchen, les Telmori adoptent le mode de vie des chasseurs-cueilleurs de l'âge de pierre. Ils attaquent leurs voisins du Lankst et de l'Ormslande, volant moutons et bétail. Ils ne gardent pas ces animaux ; ces derniers sont tués sur place et leur viande est ramenée au camp. Pour cette raison, les Orlanthi les considèrent comme cruels et gaspilleurs, bien qu'en fait, ils dépècent la carcasse entièrement en quelques minutes, en emportant tout ce qui peut être mangé et recyclé.

Si le monde extérieur méprise les Telmori, ceux-ci le rendent bien. Les gens des cités et des villages utilisant des outils en métal sont mous et faibles. Ce ne sont que des proies potentielles. Comme toute meute de loups, la culture des Telmori comporte une hiérarchie basée sur le courage et la domination physique. Devant un défi, que ce soit à l'intérieur

ou à l'extérieur de la meute, l'individu doit démontrer sa supériorité physique et sa résolution, ou se soumettre honteusement. Lorsque les Telmori interagissent avec les étrangers, ils commencent par se montrer menaçant : ils montrent leurs dents ou profèrent des insultes. Les Telmori n'engagent pas de relation amoureuse avec des non-Telmori, considérant de tels actes comme des actes de bestialité. Les autres tabous incluent le meurtre, manger un humain ou un loup et l'utilisation d'une magie étrangère. La Magie Commune n'est pas considérée comme étrangère.

À leur naissance, tous les Telmori sont membres du culte de Telmor. Leurs chamans communiquent avec leur dieu loup par l'entremise d'esprits. À leur mort, leur corps est exposé aux éléments pour que leur esprit puisse se réincarner dans un nouveau corps. Au hasard, le corps peut avoir deux ou quatre pattes, mais cela n'a pour eux aucune importance.

Depuis la guerre entre Arkat et Gbaji, certains Telmori sont devenus Impurs. Ils adoptent par accident la forme du loup à chaque Jour Sauvage. Cette malédiction est à l'origine des mythes du loup-garou qui entourent le peuple de Telmorie. En fait, 15% seulement du peuple du loup de Telmorie souffre de la malédiction ; les autres restent Pures. Les Telmori maudits sont en plus grand nombre dans les montagnes du Dorastor.

La Telmorie résiste aux invasions des deux empires. Les missionnaires de l'EAW ne les considèrent pas dignes d'être convertis. Les expéditions des Apprentis Divins reviennent rarement indemnes.

Avec les deux empires menaçant qui bordent son territoire, l'absence de structure politique centralisée en Telmorie joue en sa faveur : il n'existe pas une autorité unique à corrompre ou à vaincre.

Personnalités

Les meutes de Telmorie reconnaissent un roi mais son rôle est essentiellement cérémoniel. Le roi est le vainqueur du combat rituel qui a lieu lors du tournoi annuel, pendant la période du Temps Sacré. Les meutes se réunissent dans la Clairière Rouge, une vallée peu profonde située à environ 100 kilomètres à l'est de Mauvaise Affaire. Les étrangers découverts ici sont taillés en pièces. Les membres dominants des meutes participantes se battent pour leur suprématie, chaque vainqueur se qualifiant pour l'étape suivante. Le grand vainqueur est déclaré Roi de Telmorie. De manière étrange, le roi actuel, et champion pendant trois ans d'affilée, est un loup à quatre pattes du nom **d'Agnagar**. Il est de la taille d'un lion et affiche une cicatrice en forme d'éclair sur son flanc gauche. Les étrangers qui désirent négocier avec lui doivent passer par un interprète à deux pattes, à moins qu'ils ne soient capables de parler le langage des loups. Agnagar incarne parfaitement la force et la férocité Telmori mais aucune de ces deux qualités ne permet de gérer ou de résoudre les disputes, ce qu'Agnagar (ou sa meute) ne se sentira pas tenus d'expliquer aux étrangers qui viennent lui adresser une pétition. Il sera content d'accepter les offrandes de nourriture déposées à ses pieds, même s'il ne peut pas faire grand chose en retour.

Le plus grand chaman de Telmori est **Ehrarmarg** ; il porte un pagne en peau de sanglier et il est couvert de cicatrices de la tête aux pieds. Sa longue barbe grise est pleine de bourres et d'ortie. Il n'appartient à aucune meute mais habite dans une cave remplie de mousse située sur un des pans des Montagnes Nidan. Après plusieurs incursions effectuées par les guerriers-érudits des Apprentis Divins, il a appris à accueillir tout visiteur par ses esprits dévoreurs avant de poser des questions. Les préoccupations d'Éhrarmarg se résument à offrir ses conseils spirituels aux chefs de meute qui en ont besoin et à mener une vie paisible en se nourissant de campagnols et d'œufs de chouettes.

Idées pour Scénarios

* Gartos Maindorée, du clan des Elkeri du Lankst, a offert une récompense de 1.000 pièces d'argent à la bande de mercenaires qui pourra venger la mort de Tempêtenoire, son taureau de concours. Ce magnifique spécimen a été massacré par un détachement de Telmori. Étrangement, le chef de la meute semble être une jeune fille. Gartos veut que la jeune fille lui soit amenée vivante pour qu'il puisse écouter ce qu'elle a à dire et décider comment se venger.
* Jouquel, un sorcier des Apprentis Divins, a perdu son oreille, bien qu'il sache où elle se trouve : autour du coup du grand chaman loup Ehrarmarg. Le chaman a bondi sur lui et l'a coupée lorsque Jouquel s'est approché de lui afin de poser des questions sur les mythes de son peuple. Jouquel craint que le chaman utilise l'oreille dans des rites magiques funestes et il veut donc la récupérer. Il ne désire pas blesser Ehrarmarg, au cas où il finirait par changer d'avis et répondre à ses questions.
* Tandis qu'il se déplace le long de la frontière de Telmorie, le groupe est approché par un Telmori qui se met à parler leur langage. Un clan d'Orlanthi draconiques d'Ormslande a capturé son frère à quatre pattes, probablement pour se venger d'une attaque effectuée contre les moutons du clan. Il craint la magie des Orlanthi mais il suppose qu'elle n'effraie pas les aventuriers. En échange du retour de son frère, il peut leur montrer un endroit où est enterré un grand nombre de pièces d'or.

Ormslande, Avant-Garde de l'EAW

L'Ormslande est une région de prairies entourée de collines escarpées dont certaines sont presque des montagnes. Ses formations rocheuses semblent imiter les formes et les visages des dragons, de dragonewts et de créatures reptiliennes.

Les flèches tordues des cités draconiques se dressent dans le val comme un massif de corail, alors que brillent les écailles étincelantes des murs extérieurs. Les conditions météorologiques d'Ormslande sont particulièrement douces. En hiver, ses frontières avec la Telmorie au nord, le Lankst l'ouest et Karie au sud sont visibles comme une ligne tracée dans la neige, l'herbe verte poussant du côté de l'Ormslande.

Grâce à ses températures douces, l'Ormslande est le refuge idéal d'une communauté de dragonewts. Cette nation est complètement séparée de celle qui se trouve au cœur de l'EAW, et possède son propre Roi Inhumain.

De la Résistance à la Dépendance

Le Roi Inhumain de l'Ormslande a toujours été plus opposé au projet de l'EAW que son confrère de la Passe du Dragon. Les missionnaires des Amis des Wyrms ne sont pas apparus dans l'Ormslande avant le milieu du septième siècle. D'ici-là, les dragonewts d'Ormslande avaient déjà perçu le danger spirituel d'une alliance avec des humains cupides. Après de longues négociations entre les deux rois, qui n'avaient jamais eu de raison de se disputer auparavant, les Amis des Wyrms furent admis dans l'Ormslande, de la même façon qu'ils avaient été admis dans l'Œil du Dragon. En 640, des immigrants orlanthi de la Passe du Dragon se répandirent dans l'Orsmlande en espérant l'utiliser comme base pour prêcher dans l'Empire Stygien. Lorsque les Stygiens répondirent à leurs bandes de pèlerins en envoyant des troupes effectuer des raids punitifs dans l'Ormslande, le soi-disant Second Roi expulsa les Amis des Wyrms. Pendant deux siècles, l'Ormslande devint un bastion de résistance contre l'EAW, un territoire dragonewt interdit à leurs missionnaires. Cela dura jusqu'en 875, quand les Orlanthi draconiques revinrent et que les Apprentis Divins lancèrent une attaque malavisée contre l'Ormslande.

Le Conseil Dirigeant envoya une légion de soldats, comprenant des cavaliers du vent Orlanthi, des hoplites Dara Happiens et des unités sauriennes, afin de repousser l'invasion des Apprentis Divins. La légion resta sur place pour empêcher toute incursion future.

Les relations politiques entre les deux rois inhumains sont impénétrables au mortels, même ceux qui ont de bons contacts au sein de l'EAW. Est-ce que le roi de l'Ormslande est ravi que des forces associées avec le roi de l'Œil du Dragon occupent son territoire ? Est-ce que tous deux nient leur responsabilité dans les actions que les humains entreprennent en leur nom ? Un bon nombre de nobles Jrustéli paierait un bon prix pour obtenir quelques réponses.

Quelles que soient les manœuvres politiques reptiliennes à l'œuvre, l'Ormslande est devenu l'avant-garde de l'invasion de l'EAW dans le Ralios. Cherchant désespérément à gagner de nouveaux convertis, les bandes de pèlerins voyagent régulièrement en Lankst et dans le pays de Corola. Ils se déplacent en secret dans les cités Safelstriennes telles que Lustrie et pratiquent des cérémonies au nez et à la barbe des autorités Malkioni.

Colonies

En Ormslande même, les amis des Wyrms ont rapidement érigé une série de communautés urbaines. Utilisant une magie ésotérique pour augmenter de manière radicale les récoltes sur une terre auparavant rocailleuse et infertile, ils sont maintenant capables de ravitailler une population de plusieurs milliers d'individus. Les principaux centres sont Ophid, Ombreverte, Lortarn et Korl. Ces centres sont similaires : un labyrinthe très peuplé de maisons et de centres de vénération, modelé sur des formes architecturales draconiques mais construit avec des matériaux ordinaires et peu coûteux. Les inconditionnels de la voie des Amis des Wyrms s'orientent avec aisance parmi leurs recoins et leurs tournants, contrairement aux étrangers, qui se perdent facilement dans le dédale des allées.

Les allées d'**Ophid** sont remplies de serpents. Les habitants ont pris l'habitude de les enjamber et ne sont jamais mordus. Les espèces inoffensives sont bien plus nombreuses que les serpents dangereux tels les constricteurs ou les vipères. Ces serpents mortels agissent comme un système de défense, frappant d'instinct tous les individus hostiles à la cause de l'EAW.

Construite en premier, Ophid se vante d'avoir les plus belles et les plus résistantes réalisations architecturales. Les dirigeants locaux de l'EAW se réunissent ici, traitant ainsi Ophid comme la capitale non officielle.

Au troisième ou, selon le climat, au quatrième Jour Sauvage de la Saison de la Mer, les serpents d'Ophid se regroupent par espèce et s'accouplent, formant des énormes piles mouvantes. Peu après, les résidents de la cité célèbrent l'évènement par une semaine de festivités et de festins. À la grande consternation des autorités religieuses, ces célébrations ont dégénéré en orgies sauvages semblables à celles des adorateurs hérons de la région du Darjiin en Pélorie. L'énergie de la vénération qui devrait alimenter les dirigeants de l'EAW est soit dissipée durant les festivités, soit, d'une façon plus alarmante, détournée vers quelque autre entité. Les prêtres des Amis des Wyrms ont discrètement offert une récompense à quiconque pourra apporter la réponse à ce mystère.

Ombreverte est ainsi nommée à cause de la nuance verte des ombres projetées au sein de la cité. Pour cette raison, elle a été adoptée par le Clan Reptile des Kyger, un groupe d'Uz renégats et d'humains qui désirent devenir Uz. Provenant à l'origine du Plateau des Ombres, ils croient en la compatibilité de la foi des Amis des Wyrms et de celle des Uz. Les prêtres des Amis des

Wyrms essaient de les décourager de participer aux cérémonies publiques, trouvant quelque chose de froid, d'inconfortable et de polluant dans les énergies religieuses qu'ils procurent. Les délégations des Kyger dans le pays des trolls d'Halikiv ont été violemment repoussées.

Les chefs du mouvement sont aussi troublés par la popularité d'un ancien prêtre des Amis des Wyrms du nom de Barlken. Ce dernier affirme être le récipiendaire de la Révélation de la Connexion Personnelle, Selon cette foi, il est possible d'obtenir une relation mystique directe avec la conscience draconique supérieure dans devoir offrir sa propre énergie religieuse à la prêtrise. À la fois introverti et ouvertement rebelle, Barlken, a échappé à une succession d'accidents plus que fortuits dans le courant de l'année passée. À la plus grande consternation des chefs locaux, il fit une pétition auprès du Second Roi afin d'obtenir sa protection. Maintenant, il passe plus de temps dans une salle privée avec le Haut Seigneur dragonewt que le font les représentants officiels de l'EAW.

Korl est devenu un centre commercial et industriel. Les caravanes voyagent par route terrestre du Lankst, apportant des marchandises du Safelster au sud et de Fronéla au nord. L'importance de la monnaie dans les affaires est telle que sa marchande en chef, une adoratrice d'Issaries Languedouble du nom de Vérosta, a plus d'influence que le Conseil Dirigeant de Kor. Elle est célèbre pour son diction : "le dragon a son dû pendant le Jour Divin et nous avons le nôtre le reste de la semaine ". Vérosta distribue généreusement ses richesses afin de saper l'influence de la prêtrise sur le commerce.

De récents rapports d'enquêtes effectués par des hommes de main ont découvert que des Traditionnalistes se sont infiltrés dans Korl sous le déguisement de gardes de caravanes. Hiosson le Saisisseur, un vétéran des Dragons de Guerre, vient tout juste d'arriver dans la cité afin de déraciner leur présence avant qu'une révolte n'éclate, une menace à laquelle l'EAW est désormais confronté dans la Passe du Dragon. Verosta craint que ces actions ne soient mauvaises pour le commerce. Les badauds murmurent qu'avec cet homme intransigeant, elle a finalement trouvé un adversaire à sa mesure...

Lortarn abrite un nouveau temple dédié à Telmor Loup-Dragon. Sa patronne, la grande prêtresse Rangalla, invite tous les Telmori à le visiter et à se joindre à la voie de l'EAW. Elle espère réussir avec les Telmori, là où les missionnaires ont échoué. Jusqu'à présent, le temple n'a attiré qu'une poignée d'adorateurs sincères, dont la plupart sont des parias Telmori à moitié fous. Par contre, le peuple du loup, scandalisé, a attaqué le temple, réussissant même à brûler sa façade extérieure. Leurs incursions ont déclenché un débat entre la prêtrise de Lortarn et les habitants du coin, qui ont subi le plus fort des raids. Les autorités ont accusé les manifestants qui demandaient la délocalisation du temple d'être des Traditionnalistes et les ont emprisonnés et interrogés.

À l'extérieur de Lortarn, des fosses de boue produisent un produit de luxe, une boue qui retarde les effets visibles du vieillissement quand elle est appliquée sur la peau. Mené par la très égocentrique Tonanda, un consortium de mise en bouteille emploie des milliers d'excavateurs, de souffleurs de verre et de superviseurs. Il y a quelques mois, elle a offert une récompense pour qui ramènerait la tête des marchands Kustriens qui se sont faufilés dans les fosses pour ramener un échantillon de boue dans leur pays à des fins d'analyse.

Personnalités

Le Conseil Dirigeant a dirigé toute son attention vers la Cité Cliquetante des Zistorites, située dans les îles du Dieu Perdu.

Le Mur

Peu de temps après le ralentissement des opérations contre les Apprentis Divins, le nouveau contingent de l'EAW en Ormslande a du faire face à une nouvelle menace. Les créatures du Chaos de Karie ont fait leur apparition en Ormslande, un fait qui ne s'était jamais produit auparavant. Apparemment, celles-ci préfèrent pourchasser des proies humaines plutôt que des dragonewts. Les ingénieurs de l'EAW se sont vus forcés d'ériger un mur s'étendant tout le long de la frontière entre l'Ormlande et Karie. Le mur lui-même est devenu la cible des attaques du Chaos, ce qui ralentit sa construction. À présent, il est aux deux tiers fini.

Le pesant et méthodique Orlms Vandant est l'ingénieur en chef du projet. Récemment, il a reçu l'autorisation de récupérer des fonds pour la construction et le paiement de primes. Celles-ci sont valables pour les créatures du Chaos rencontrées à moins de 45 kilomètres du mur. Le rôle d'officier de vérification, la personne chargée d'examiner les corps et de déterminer la prime à payer, est la position la moins convoitée des ingénieurs d'Orlms. Les aventuriers se sont regroupés dans la région afin de combattre le Chaos et de réclamer les récompenses. Orlms soupçonne que certaines des bêtes sont tuées en dehors de la zone indiquée mais il pense néanmoins que les primes vont permettre l'achèvement de sa grande œuvre.

En comparaison, l'Ormslande n'est qu'un front secondaire ; seul un contingent de second-couteaux et de recrues inexpérimentées est stationné ici.

Lorsan le Chercheur est le représentant en chef du Conseil Dirigeant en Ormslande. Officiellement, il ne contrôle rien et n'est là qu'en tant qu'invité du Second Roi. En pratique, il est le gouverneur provincial des communautés des Amis des Wyrms de la région. Sincère croyant dans la voie draconique, Lorsan passe la plupart de son temps à méditer et néglige ses devoirs, ce qui imprègne les opérations de l'EAW d'une atmosphère d'incompétence administrative. Homme cordial et accueillant, il ne comprend pas pourquoi les gens refusent de se joindre à la foi des Amis des Wyrms.

Son frère aîné **Estivos l'Indice** dirige les bandes de missionnaires de la région. Il concentre ses efforts de prosélytisme sur les clans du Lankst. Estivos s'arrange en secret pour que la malchance frappe les clans opposés à l'EAW. Il a eu un aperçu de son futur : il est terrifié à l'idée de faire une erreur et de sortir du chemin que la destinée lui a tracé. Sous une certaine lumière, on peut voir à travers l'iris de ses yeux et contempler ce qui est derrière lui.

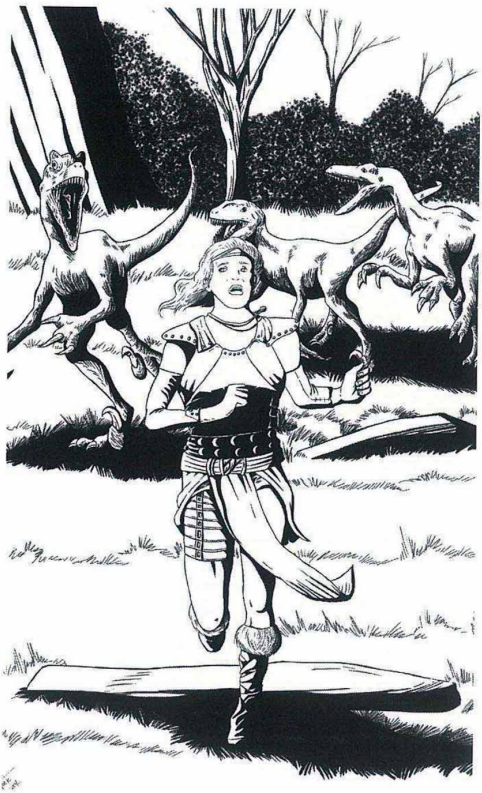
Le jeune prêtre de l'EAW **Ervaling Créateur d'Écailles** a été assigné comme intendant auprès des deux frères. Il se voit lui-même obtenir une position au sein du Conseil Dirigeant et a l'intention de rentabiliser toutes les opportunités qui se présentent à lui en Ormslande. Il veut organiser une attaque rapide contre une cible – quelle qu'elle soit – et obtenir la gloire et un transfert vers là où l'action se déroule, c'est à dire la Cité Cliquetante.

Endti Hanche-Étroite est la générale de plus haut rang de l'EAW qui soit stationné en Ormslande. Elle est dévouée à Maran Gor, la déesse guerrière de la terre, sœur aînée d'Ernalda. Bien avant que sa vénération ne soit transformée par la voie draconique, Maran Gor possédait une affinité avec les dinosaures. Endti aime les brontosaures et les tricératops plus que les humains. Dans son bureau, elle possède un modèle à grande échelle du Ralios sur lequel elle recrée des batailles avec des petites figurines en bois représentant ses troupes de choc sauriennes. Elle possède un lien instinctif avec les dragonewts, ce dont même ses supérieurs civils ne peuvent se vanter. Endti éprouve de l'embarras pour sa silhouette élancée : quelle que soit la quantité de nourriture ingurgitée, elle n'arrive pas à grossir suffisamment pour obtenir les formes attendues d'une prêtresse de Maran Gor.

Le guerrier imprévisible **Héornar Chien-Loup** n'éprouve que de l'indifférence envers la foi des Amis des Wyrms. Il s'est rendu dans l'Ormslande pour une seule raison – tuer des Telmori, les ennemis ancestraux de son clan. Il recrute des mercenaires étrangers pour ses expéditions en Telmorie. Des têtes de loups et d'hommes-loups décorent le sanctuaire privé de sa demeure dans la ville d'Ophid.

Idées pour Scénarios

* Un ennemi de l'EAW engage les aventuriers pour aller remettre un objet à Darytha Fant, une habitante de la ville d'Ombreverte. C'est une rebelle qui se fait passer pour une prêtresse des Amis des Wyrms et qui coopère avec l'employeur du groupe. L'objet, une portion d'une grande coquille d'œuf, est fragile et doit arriver intact. On suppose qu'il sert de relai de communication entre les deux Rois Inhumains. Seule Darytha peut en déchiffrer la signification. Mais lorsque les aventuriers arrivent dans Ombreverte, ils découvrent qu'elle a été arrêtée par les autorités qui la soupçonnent de trahison.
* Les représentants de l'EAW soupçonnent que l'un des ingénieurs chargés de la construction du mur entre la frontière de l'Ormslande et de Karie a détourné des



matériaux pour la réalisation de projets dans Lortarn. Les aventuriers sont engagés pour l'espionner et pour suivre toutes les livraisons qui s'effectuent en dehors du site. Malheureusement pour eux, au moment où ils ont accumulé toutes les preuves dont ils ont besoin, une vague de créatures du Chaos attaque le mur.

* Le groupe entend une rumeur au sujet d'un ancien tunnel Mostali creusé sous les Montagnes Nidan, près de la frontière entre la Telmorie et l'Ormslande. S'il existe et s'il est toujours en bon état, il pourrait bien servir de route reliant la Pélorie au Vesmonstran sans avoir à passer par la Passe de Kartolin. Cette route de rechange est désirable car elle évite un voyage dangereux à travers une zone du Dorastor hantée par les émanations du Chaos. Toute information menant à sa localisation pourrait bien rapporter une grosse somme d'argent.
* Robangor Manteau Rouge du clan Lanksti des Hersling engage les aventuriers pour escorter l'excentrique et tuberculeux prêtre Gustako à la frontière Telmori-Ormslande. Gustako vénère un dieu obscur, Valind le Créateur de Glacier. Il affirme pouvoir renverser la magie qui maintient la douceur du climat de'Orsmlande durant la Saison de la Mer, en plaçant une malédiction sur une série de balises draconiques dissimulées dans la campagne. Gustako doit se placer en contact physique avec chaque balise, ce qui pourrait bien attirer l'attention des patrouilles de l'EAW.
* Quelque part dans les contrées sauvages du Ralios, les aventuriers rencontrent Orendri, une jeune femme fuyant un vélociraptor et ses dresseurs Amis des Wyrms. S'ils lui portent secours, ils découvrent que ses poursuivants essayaient de la capturer pour obtenir une rançon de son frère Hengmar, un membre influent des Traditionnalistes, responsable de plusieurs attaques menées à la périphérie de l'Ormslande. Le chef des poursuivants, Ervaling Créateur d'Écaille, sait qu' Hengmar a juré de prendre soin de sa sœur et qu'il serait prêt se constituer prisonnier contre la liberté d'Orendri. Celle-ci raconte aux aventuriers qu'ils seront récompensés s'ils peuvent la ramener saine et sauve dans un clan Lanksti opposé aux Amis des Wyrms ou même dans une cité safelstrienne.

Karie (Le Pays Ravagé)

Durant l'apogée de la guerre contre Gbaji, Arkat et ses alliés se frayèrent un chemin à travers la région de Karie afin de se rendre sur les lieux de l'affrontement final en Dorastor. Ici, dépassé en nombre par les légions de l'Empire Doré de Nysalor, Arkat déclencha les terribles pouvoirs qu'il avait découverts sur le Plan Héroïque. Il libéra la Peste Dissolvante, la Vertu Corrosive et la Chose qui Dévore Tout. Ces forces décimèrent des pelotons entiers de guerriers ennemis, ainsi que des milliers d'hommes dans le camp d'Arkat. Elles dévastèrent aussi le paysage environnant à des kilomètres à la ronde. Les champs, les pâturages, les collines couleur émeraude de Karie se transformèrent en une terre ravagée et infertile. La grande et calme Rivière Boratran s'évapora en un instant ; son lit tortueux se replia et fut avalé par la terre. Même le ciel au-dessus de la région de Karie changea de couleur et prit la couleur d'une tâche putride.

Après la guerre, Arkat, maintenant empereur fondateur de l'Autarchie, essaya de réparer les dommages qu'il avait causés.

Dangers

En Karie, les aventuriers doivent faire face à des forces malveillantes et impersonnelles, vestiges de la guerre entre Arkat et Gbaji :

Fantômes : les esprits agités des soldats morts ici continuent de gémir et de gronder ; ils se manifestent à l'occasion pour faire peur aux personnes de passage. Bien que peu de ces spectres tourmentés soient capables d'attaques physiques, leur effroyable apparence peut provoquer une détresse débilitante ou une démence permanente. Les chamans puissants peuvent renvoyer ces esprits les forcer à leur obéir.

La Peste Dissolvante : en Karie, les objets inanimés peuvent attraper des maladies qui les rongent lentement jusqu'à ce qu'ils tombent en poussière. La terre elle-même est infectée par cette peste. Elle est encore contagieuse dans certains endroits et peut être transportée en d'autres lieux. Elle n'est plus suffisamment dangereuse pour dévaster le paysage alentour mais elle peut détruire les armes, les armures et tout autre équipement.

La Vertu Corrosive : les énergies persistantes de cette magie Arkati peuvent causer des blessures physiques, similaires à celles provoquées par le sort Disruption, à ceux qui pourraient être considérés comme païens ou hérétiques selon les termes très sévères du Malkionisme pré- Hrestoli.

La Chose qui Dévore Tout : occasionnellement, les explorateurs qui se rendent en Karie disparaissent dans un nuage de sang et d'os, dévorés par cet esprit troll du Monde Inférieur. On peut le voir s'approcher à des kilomètres sous la forme d'une fumée rouge, semblable à une tempête de sable couleur cramoisie. Nul ne peut combattre la Chose qui Dévore Tout. Votre seul espoir est dans la fuite.

En même temps, il ordonna aux membres de son culte de sceller la Passe de Kartolin, située entre la Karie et le Dorastor. Cette action avait pour but d'empêcher les créatures du Chaos restantes dans le Dorastor de revenir dans le Ralios. Ces deux objectifs s'avérèrent être mutuellement exclusifs ; la magie qui maintenait le sceau empêchait aussi la régénération de la terre. Arkat accepta la perte de la Karie comme prix de la protection contre le Chaos. La légende raconte qu'une fois par an il venait visiter la région, rappelant le terrible prix de sa victoire par une cérémonie solennelle.

La Karie resta inhabitée et libre de toute émanation chaotique pendant près de deux siècles et demi. Sa situation changea petit à petit après l'an 740, quand l'invasion des Apprentis Divins renversa l'Autarchie et extirpa le culte d'Arkat. Les sceaux magiques qui empêchaient le Chaos de passer à travers Kartolin s'évanouirent. Le roi des Seshnégi, Annmak le Pacifiste, divisa la Karie en duchés qu'il offrit aux nobles ayant sa faveur. Leur tentative pour recoloniser la terre se solda par un échec. Les fermiers subirent la famine. Les enfants devinrent fous. Les chevaliers furent violés par les broos et moururent en donnant naissance à leur progéniture.

La Karie fut abandonnée. À chaque nouvelle génération, une nouvelle école de sorciers Apprentis Divins émerge pour essayer de défaire la dévastation de la Karie, sans succès. À l'origine, l'Échange des déesses avait été conçu comme un moyen de rendre sa fertilité à la Karie. Après mûre réflexion, ce plan fut abandonné.

Bien que la Karie soit perçue comme un havre pour le Chaos, qui ne le cède qu'au Dorastor en matière de danger et de corruption, même les créatures chaotiques ont du mal à y subsister pendant très longtemps. Elles viennnet du Dorastor à la recherche de proies et une fois satisfaites, elles retournent à la sécurité dans leur pays hanté.

Les broos, les vomieuvres, les coloquours, les hommes-scorpions, les gorps et les humains bestiaux recouverts de traits chaotiques font partie des créatures rencontrées ici. Des êtres chaotiques à l'aspect bizarre rampent, volettent ou se tordent à la surface cette terre désolée.

Les Bandes de Pillards

Bien que les monstres et les créatures de la Karie ne résident pas ici en permanence, quelques guerriers chaotiques intelligents organisent des raids réguliers dans la région. Les plus célèbres sont les suivants :

Shéann le Saint Noir combattit durant la guerre Arkat-Gbaji, tout d'abord au côté d'Arkat, puis contre lui. Ancien Malkioni fervent, Shéann se retourna contre son mentor quand celui-ci renonça au Dieu Invisible. Il nourrit bientôt une haine dévorante contre l'apostat. Il réunit un peloton d'Arkati rebelles et attaqua son ancien chef au cours de la marche à travers la Karie. Tandis qu'il se battait contre Arkat, de terribles traits chaotiques apparurent sur son corps. Il tomba à genoux et demanda le pardon d'Arkat et une mort rapide. Le sinistre Arkat ne lui accorda aucune de ses demandes. Shéann erre maintenant dans le Dorastor et la Karie sous les traits d'un immortel tourmenté, servi par d'autres humains aux traits chaotiques. Son dos et ses épaules sont couverts de tentacules aux pointes tranchantes comme des rasoirs. Son armure de métal noircie et couverte de veines a fusionné avec son corps. Elle le maintient en vie et projette un sang corrosif et infecté sur toute personne qui le blesse au combat. Il a aussi à sa disposition des sorts offensifs de Magie Commune et de Sorcellerie. Bien qu'il soit vivant, les apostats Malkioni peuvent le prier comme s'il était un Saint et reçoivent une magie puissante même si elle corrompt l'âme. Le fait qu'il professe sa haine envers sa condition actuelle ne l'empêche pas de voler et de tuer tous les étrangers qui croisent son chemin.

Darengeng est un broo haut de trois mètres. Sa respiration est inversée et il est capable d'aspirer l'air des poumons de son adversaire afin les asphyxier. Il entretient une haine sans bornes envers les cités et a lancé des attaques répétées contre la ville d'Ophid en Ormslande. Il consacre l'essentiel de ses efforts en Karie à essayer de détruire le mur de l'Ormslande en Karie.

Ancien prêtre des Amis de Wyrms à l'esprit corrompu et plein d'illusions, **Lordros Nuldésir** croit qu'il est toujours à la tête d'une troupe de missionnaires. Il voyage en Karie, enthousiaste à l'idée de pourvoir aux besoins des impurs. Sa cérémonie de conversion consiste en une imposition des mains, qui provoque le début d'un changement physique cancéreux dans le corps de la victime. Sans qu'il en ait conscience, le cerveau enfiévré le Lordros a été colonisé par les minuscules sous-fifres monstrueux de Pocharngo, le dieu chaotique de la mutation. Une escorte de mutants aussi déments que lui s'occupe de ses besoins, éponge son front s'il est recouvert de sueur et l'enroule dans une couverture souillée par des excréments quand il tremble de froid.

Aventures en Karie

La Karie n'est pas un lieu d'intrigue, de mystère ou d'aventures aux scénarios compliqués. En Karie, les aventuriers rencontrent des montres horribles, les tuent et quittent les lieux – s'ils ne sont pas tués avant !

Ballid, Forêt Elfique

Les érudits connaissent la forêt de Ballid comme étant l'une des six grandes forêts elfiques de l'ouest. Quelque part dans ses profondeurs touffues repose un des Grands Arbres, issu des graines du Premier Arbre, au temps de l'Âge Vert.

Ses habitants n'ont pas de grandes ambitions ; ils désirent simplement qu'on les laisse tranquille et vivre en harmonie au sein de leurs forêts arcadiennes. Hélas, ils sont entourés par des voisins curieux qui désirent dérober et s'approprier leurs secrets – ou, dans le cas des Uz, les manger.

Les Aldryami de Ballid combattirent aux côtés d'Arkat durant les guerres qui annoncèrent la fin du Premier Âge et envoyèrent leurs légions se battre contre Gbaji. À ce jour, ils révèrent Arkat comme le libérateur qui protégea leur forêt contre la force corruptrice.

Des Ennemis Tout Autour

Uz : l'Autarchie récompensa l'allégeance des Aldryami en négociant un traité de non-agression entre eux et les Uz voraces de Guhan. Le traité fut mis à rude épreuve durant la chute de l'Empire Stygien et fut brisé lorsque l'Empire de la Mer du Milieu mit fin au culte d'Arkat en 740. Maintenant, les elfes doivent se défendre contre les déprédations des trolls affamés, tout comme ils l'ont fait autrefois durant les Grandes Ténèbres et au début du Premier Âge.

Mostali : les Mostali de la Décamonie des Montagnes Nidan menacent parfois la survie de Ballid. Les nains n'aiment pas les excroissances vertes qui poussent sur les pans de leur montagne. Tous les trois ans, ils lancent des travaux à grande échelle pour réparer cette imperfection. Ils attaquent la forêt avec leurs haches ou libèrent une cascade de produits chimiques nocifs le long de la montagne afin d'empoisonner les arbres. Les Aldryami contre-attaquent vigoureusement quand ils sont envahis mais ils rechignent à s'aventurer dans les tunnels de la montagne pour combattre directement les nains. Au lieu de cela, utilisant le clan des Amis des Elfes de Lankst comme intermédiaire, ils engagent des mercenaires pour assouvir leur vengeance sur les Mostali. Afin de payer pour ces incursions, ils vendent des herbes médicinales et les équipements dérobés sur les corps des « peuples de chair » envahisseurs aux négociants. Parce que Nidan est la plus grande des forteresses Mostali, ils ne s'attendent pas à ce que les mercenaires s'y rendent tête baissée. Ces mercenaires se contentent de harceler les convois mostali ou d'effectuer des actions de sabotage en pénétrant par les tunnels situés sous les racines de la forêt de Ballid.

Apprentis Divins : en ce qui concerne les elfes de Ballid, tout ennemi d'Arkat est un ami de Gbaji. Ils considèrent les tentatives des Apprentis Divins pour disséquer leurs mythes comme une force corruptrice similaire à celle de Gbaji.

L'Apprenti Divin Pranton est leur principal opposant ; il maintient la Nouvelle École de la Recherche Botanique située à Valantia. Homme déterminé issu d'une riche famille Jrustéli, il a depuis investi la plus grande partie de sa fortune dans ses recherches. Il engage les meilleurs mercenaires occidentaux afin d'effectuer des raids dans la forêt de Ballid. Bien que modérément intéressé par des spécimens botaniques, il recherche surtout une carte des portions touffues aldryami qui existent de l'Autre Côté. À cette fin, il kidnappe les chefs spirituels aldryami pour les interroger. Après avoir posé ses questions, il demande une rançon en échange des prisonniers survivants – des secrets mythiques plutôt que de l'argent.

Orlanthi : comme pour toute enclave aldryami, seules les bordures de la forêt de Ballid sont accessibles aux étrangers : toute incursion de plus d'un jour à l'intérieur de la forêt sera invariablement interceptée par une force armée aldryami ou par la végétation elle-même. Le clan des Amis des Elfes est l'exception. Leur longue alliance avec Ballid leur permet de traverser la forêt en toute liberté. Cependant, les Amis des Elfes obéissent aux lois Orlanthi de l'hospitalité et n'oseraient pas approcher le tula d'un autre clan sans un échange de salut.

Leur clan rival, les Pommes Jaunes, possède des sorts ancestraux théistes qui permettent à ses membres de ne pas être détectés par les elfes et par les plantes. Chaque fois qu'ils sont découverts dans la forêt par les aldryami, ces derniers les pourchassent sans merci et les massacrent. Avec des ennemis aussi irrespectueux, ils ne n'attendent pas de rançon et n'en accordent pas non plus.

Ni les Amis des Elfes ni les Pommes Jaunes n'ont pu admirer le Grand Arbre, bien que les deux factions s'en soient vantées l'un auprès de l'autre.

Personnalités

Les Aldryami s'assurent qu'aucun "peuple de chair" ne lève jamais les yeux sur leurs grands chefs. Ils maintiennent un faux noyau de commandement, que les étrangers croient être les dirigeants de la forêt. Ces faux représentants écoutent patiemment les suppositions erronées des visiteurs, en particulier celles des Apprentis Divins, et s'efforcent de les perpétuer. Les Apprentis Divins possèdent maintenant des rangées entières de textes de référence au sujet du Roi et de la Reine Elfes, qui n'existent en fait que dans leur imagination. À travers leur connexion avec le Chant de la Forêt, les elfes interprétant ces personnalités fictives peuvent communiquer avec les dirigeants véritables des lieux et au besoin recevoir des instructions.

De nos jours, le rôle de Reine Elfe revient à une entité aux cheveux de saule nommée Nidaya. Distante et absente, elle ondule dans le vent tel un arbre et fait de longues pauses entre chaque phrase afin d'écouter le Chant de la Forêt. Bien que le fait d'interpréter un rôle lui soit étranger, elle doit continuellement se souvenir d'adopter l'image de la reine fée dominatrie popularisée par les légendes humaines.

Le rôle de Roi Elfe est plus aisé ; il a échu à Ifelon, qui ressemble à un églantier. Sourcils froncés, il se contente de s'asseoir sur le trône envahi par la végétation (une chaise achetée auprès des Amis des Elfes et recouverte de vignes domestiquées) et émet à l'occasion un grognement ou un signe d'approbation. Il porte le Bâton Écosse, une pièce de bois vivant et autonome agrémentée d'une douzaine de graines de la taille d'un poing, qui sont reliées par des vignes fragiles et desséchées. Quand Ifélon tue un ennemi non-elfe, l'âme de la victime vient s'intégrer dans une des graines et y reste piégée jusqu'à ce que la graine soit plantée ; la graine devient ensuite un buisson tordu et dépourvu de feuilles. Les aldryami gardent ces âmes en otage contre une promesse d'aide ou de protection. Quand le buisson est brûlé, l'âme est libérée et s'en va dans l'au-delà correspondant à sa culture. Les groupes qui ne reconnaissent pas la permanence de l'âme, tels les Mostali, sont immunisés contre ces effets.

Guhan, Les Collines Uz

Les collines d'Uzgor forment le cœur de ce territoire situé dans l'ouest du Ralios. C'est un terrain rocheux et stérile, surmonté par deux petites rangées de montagnes. Guhan n'est pas la patrie d'origine des Uz mais une qui leur fut accordée à la fin du Premier Âge. Il leur a fallu un temps considérable pour rattacher les esprits ancestraux à ces falaises escarpées et à ces rochers immangeables. Les esprits natifs de Guhan restèrent hostiles envers les Uz pendant de nombreuses années mais ils finirent par les accepter après avoir passé des décennies à écouter leurs tambours battants. Les troupeaux d'insectes furent également lents à se développer : de grands efforts de croisement furent nécessaires pour créer des insectes géants capables de survivre sur une végétation maigre. Maintenant, les Uz en ont fait leur demeure et n'ont aucun désir de l'abandonner.

Trolls et Empires

Après la guerre contre Gbaji, Arkat céda le territoire de Guhan à ses alliés trolls, dont la plupart provenait du Plateau des Ombres, une enclave Troll située au centre du Génertéla. Les trolls colonisèrent ces collines balayées par les vents, tout en maintenant leur unité et une relation mutuellement bénéfique avec l'Empire Stygien. Les Uz vivaient dans la région de Guhan mais avaient l'autorisation de traverser les terres d'Arkat. Quand il avait des problèmes, les trolls lui venaient en aide pour combattre les rebelles. Ils firent même la paix avec les elfes de la forêt de Ballid, en les rayant complètement de leur régime alimentaire, parce qu'Arkat le leur demanda.

Les Uz ne furent pas aussi attachés aux successeurs d'Arkat : ceux-là n'étaient que des humains, alors qu'Arkat était à moitié troll. Cependant, les trolls de Guhan continuèrent de remplir le rôle d'hommes de main de l'Empire. Ils pouvaient ainsi satisfaire leur faim. Les rois stygiens possédaient également de bons sorciers qui essayèrent de lever la malédiction de Gbaji qui affligeait les trolls. Au fil des décennies, les rois humains de l'Autarcie demandaient de plus en plus aux trolls, en leur offrant presque rien en retour. Les trolls consultèrent les esprits de l'augure et aperçurent quelque chose de brillant, de maléfique et d'aveuglant qui se rapprochait.

La conquête du Ralios en 740 amena le danger à leur frontière. Afin de s'engraisser en prévision des années de disette à venir, les Uz mirent fin au traité de paix passé avec les elfes. Ils rajoutèrent les aldryami à leur menu mais avaient entretemps oublié la férocité des hommes-plantes au combat. Ils pillèrent les adorateurs du vent au nord et attaquèrent les petites colonies humaines le long des berges sud de la Rivière Nidan. Les Uz lancèrent des expéditions jusqu'à la cité de Col.

La faim s'abattit comme prévu, parce qu'en dépit de ses apparentes intentions amicales, le nouvel Empire des Apprentis Divins voulait changer la religion Uz. Ce changement aurait eu pour conséquence de changer le cœur Uz ; les tribus de Guhan n'auraient pu le faire même si elles l'avaient voulu. Les Uz se retirèrent à la frontière et s'efforcèrent de repousser les sorciers du mieux qu'ils le pouvaient. Les Guhanites redirigèrent leurs attaques contre les Orlanthi de Lankst, des guerriers bien plus féroces mais bien moins résistants que les armées des cités du sud. Ils se rendirent également dans les montagnes pour dévorer les nains et leur nourriture en conserve.

Commandement et Organisation

Quand ils colonisèrent Guhan, les trolls préférés d'Arkat brisèrent la tradition en organisant un commandement dominé en apparence par les mâles (un exemple-type d'organisation sociale Uz se trouve en Hallikiv, de l'autre côté du Ralios). Arkat donna la terre aux guerriers qui s'étaient battus avec bravoure à ses côtés, ce qui allait à l'encontre du système matriarcal gouvernant normalement une enclave Troll. Ces trolls se regroupèrent pour former la Garde de Guhan, une caste militaire chargée de maintenir l'unité au sein de la nouvelle nation et d'apporter son soutien à l'Autarchie en cas de besoin. Son grand chef, le Bruznu ou Général en Chef, est choisi parmi les officiers de haut rang et est soumis à l'approbation de l'Empereur Autarchique.

Durant ses jours de gloire en tant qu'unité d'élite de l'Empire Stygien, la Garde de Guhan consolida son influence sur les Uz de la région. Les charrettes de butin qu'ils ramenèrent de leurs nombreuses victoires furent converties en nourriture et utilisées pour récompenser les serviteurs loyaux.

Au moment où l'Autarchie perdait la guerre contre les Apprentis Divins, la garde qui se battait sur la ligne de front subit de lourdes pertes. Ses héros étaient morts. Peu après, de nombreux Bruznu furent massacrés. Quand les apprentis Divins s'emparèrent des cités du Safelster, les survivants de la Garde, sentant la défaite, se retirèrent à Guhan.

Héros de la Garde de Guhan

Bruznu de la Garde de Guhan, **Makt Vatharg**, entretient la redoutable réputation de son organisation. Au début de chaque Saison des Ténèbres, il sélectionne un ennemi du peuple des Uz parmi les cités de Safelster et envoie un détachement au cœur du Ralios. L'objectif est toujours le même : kidnapper la personne et la ramener à Guhan pour interrogation, privation et torture. Puis l'ennemi est libéré afin qu'il puisse retourner chez lui et avertir ses compatriotes des dangers encourus s'ils déchainent la colère des Uz de Guhan. Makt Vatharg est dépourvu d'humour et continuellement ennuyé. Il se repait du prestige apporté par son mariage avec la matriarche Chos Varal mais passe le moins de temps possible avec elle. Il porte la Ceinture d'Hheirrana, un artefact dérobé auprès des Aldryami. Celle-ci double sa force et lui permet de bondir au-dessus des arbres et des murs.

Le héros connu seulement sous le nom de **Pause d'Ombre** accomplit les raids Bruznu les plus audacieux. Il se déplace dans un silence complet et ne peut pas être vu à la lumière d'un feu. Son arme préférée est le garrot. Une curieuse habitude met à mal sa discrétion légendaire : lorsqu'il s'approche d'un ennemi, il émet parfois un petit rire de satisfaction cruelle.

Connu chez les humains sous le nom de Pierre Lune Bleue, le guerrier **Yolfol Karat** s'efforce de montrer le côté bienveillant de son peuple. Il erre dans le Ralios à la recherche de Malkioni et d'Orlanthi désespérés afin de leur venir en aide. Puis il voyage avec eux pendant un temps, en discourant sur les besoins d'une meilleure compréhension entre les humains et les Uz. Il est souvent méprisé pour son apparente naïveté mais il bénéficie de la protection de sa grand-tante, Gor Kangor.

Pendant un temps, le matriarcat réaffirma son influence. Puis les Apprentis Divins apparurent aux portes de Guhan, revendiquant les Uz comme leurs sujets. Leurs chercheurs spirituels demandèrent l'accès aux secrets mythiques des Uz comme un dû. Peu habituées à gouverner, les matriarches vacillèrent. Une nouvelle génération de Gardes de Guhan s'avança pour combattre les envahisseurs. Leur nom évoquait encore la crainte dans le cœur des Seshnégi, qui se souvenaient de la férocité de la Garde au temps où ils étaient encore les vassaux de l'Empire Stygien. Désormais, la Garde ne pouvait mener qu'une guérilla, lançant des attaques de nuit contre les détachements des Apprentis Divins. Après avoir repoussé les envahisseurs, la Garde reprit le pouvoir aux matriarches. Son règne perdure à ce jour, de même que son effrayante réputation.

Sous le vernis d'un gouvernement militaire, les Uz possèdent une structure de clan classique. Chacun des six clans est dirigé par une matriarche. Les membres mâles du clan sont responsables des affaires domestiques auprès des matriarches et des affaires de guerre, de défense et politiques auprès de leurs supérieurs militaires. En cas de conflit entre ses deux maîtres, le mâle Uz privilégie ses supérieurs de la garde. Les femmes ne répondent qu'aux matriarches.

Clans de Guhan

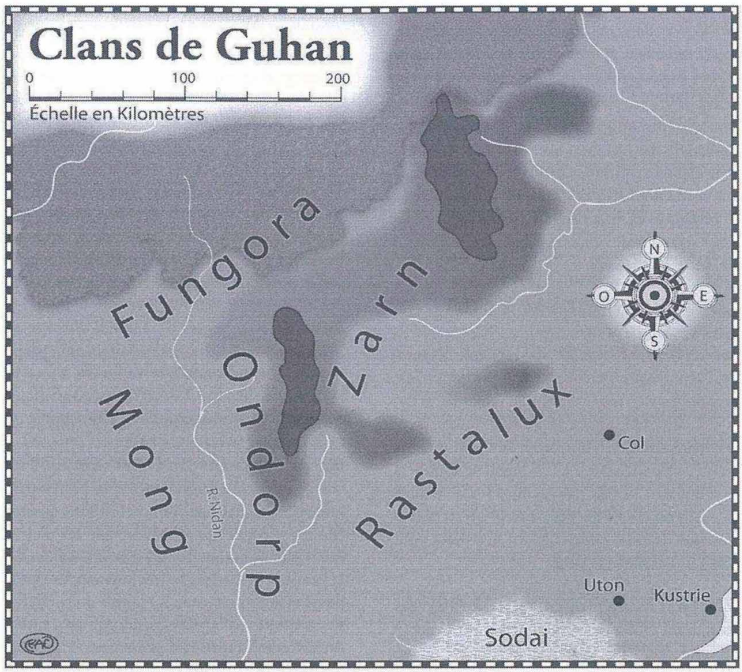
Les clans de Guhan sont les suivants :

Les **Fungora** vivent en bordure de la forêt de Ballid, là où ses feuillages font place à un monde crépusculaire rempli de champignons géants, de morilles et autres excroissances fongiques. Ils fermentent un breuvage alcoolisé avec les champignons toxiques. Après l'avoir bu, les Uz se sentent simplement nauséaux au matin. Chez les humains et les autres êtres de constitution moindre, le breuvage peut causer la liquéfaction du cerveau. Les Fungora adoptent une coexistence pacifique avec les elfes, qui révèrent aussi la forêt de champignons. Leur Matriarche, Aran Orlar, possède une tête ressemblant à une gigantesque courge déformée. Elle porte une minerve en platine afin d'empêcher son cou de se briser.

Les **Mong** occupent les régions occidentales de Guhan, de l'autre côté de la Rivière Nidan. Ils connaissent le circuit des affluents de la rivière sous les Montagnes Nidan, ce qui leur permet d'entrer dans la forteresse des Mostali et de la piller par en-dessous. La matriarche Karo Kalis les dirige ; elle se joue des missionnaires de l'EAW en leur permettant d'expliquer leur magie à son peuple mais n'accepte jamais vraiment leur doctrine.

Les **Ondorp** occupent les berges est de la Rivière Nidan. Ils brisent le tabou Uz qui interdit de manger de la viande cuite. Ils ne s'occupent pas du feu eux-mêmes mais emploient des esclaves humains achetés auprès du clan des Treyling du Lankst. Ils traitent mieux leurs esclaves que les Treyling mais ils les dévorent si la croute des tourtes n'est pas friable. Leur matriarche est Anja Bimor, une chef pratique qui prend des décisions rapides er n'a jamais de regret. Elle porte un collier de petites pierres vertes lumineuses connues pour provoquer des évanouissements chez les humains importuns.

Les **Rastalux** occupent les terres basses proches du Safelster. L'ombre de Lodal Fanos, l'imposante forteresse de la Garde de Guhan, recouvre son territoire. Le chef du clan des Rastalux,



Chos Varal, est, de toutes les matriarches, la plus loyale partisane de la Garde et de son programme. Appréciant fort la flatterie, elle préfère que les non-Uz lui donnent le titre de Reine du Rastalux et fassent des courbettes à ses pieds. Le Bruznu Makt Vatharg est son époux favori.

Les terres du clan des **Zarn** englobent le centre du Guhan. La matriarche de ce grand clan est Gor Kangor. De toutes les matriarches, la chef des Zarn est la moins tolérante en ce qui concerne la Garde de Guhan et la suprématie mâle. Elle est aussi la seule matriarche appartenant à la Race Maîtresse. Gor Kangor vient à l'origine d'Halikiv, où son peuple la blâme toujours de l'avoir quitté. Elle ne prend jamais la peine de masquer son mépris à l'égard de Chos Varal. Son statut en tant que troll de la Race Maîtresse d'avant l'Aurore la protège des représailles ouvertes de la soi-disant Reine du Rastalux ou des autres rivaux locaux. En tant que survivant d'avant le Temps, elle aiguise l'intérêt des Apprentis Divins, qui donneraient leur vie pour obtenir une audience auprès d'elle. Et beaucoup le font.

Nida, Demeure de la Décamonie Mostali

Un complexe souterrain aux merveilles géométriques strictes s'étend au plus profond des Montagnes Nidan. Ses salles de marbres aux angles droits, ses chambres, ses casernes et ses usines constituent Nida, le quartier général de l'orthodoxie mondiale Mostali. La Décamonie de Nidan revendique la direction de tous les nains du monde. Ses dirigeants se font un devoir d'écraser les hérésies et les dysfonctionnements chaque fois qu'ils se produisent. Ils se montrèrent déterminés à éradiquer la philosophie de la Main Ouverte durant le Premier Âge et se montrent maintenant aussi dévoués dans la guerre contre l'Individualisme.

Ses dirigeants ne sont pas intéressés par ce qui se passe dans le Ralios. Ils préfèrent concentrer toute leur attention sur les conflits mostali internes, en particulier sur la communauté rebelle de Grandchemin, dans le distant pays du Votanki. Plus récent est le problème posé par la Cité Cliquetante dans les Îles du Dieu Perdu, là où les mauvaises applications des techniques du demi-dieu mécanique Zistor endommagent encore plus la machine monde. Partageant une alliance instable avec les trolls et les Amis des Wyrms, les nains de la Décamonie font le siège de la cité. Malheureusement, ces lointaines alliances ne semblent pas s'étendre au Ralios.

Avec d'un côté les trolls voraces et les elfes qui font pousser leur forêt purulente le long de leurs montagnes, de l'autre côté, les

inquisiteurs des Amis des Wyrms et des Apprentis Divins qui veulent connaître leurs fabuleux secrets technologiques, les nains doivent continuellement se défendre contre des ennemis

Gouvernement

Le terme Décamonie est utilisé à la fois pour décrire la communauté mostali des Montagnes Nidan au grand complet et pour décrire son conseil dirigeant. Le conseil comprend dix nains de diamant, des mostali qui ont atteint une perfection physique et mentale en harmonie avec le Monde Machine. Ces nains de diamant représentent chacun une catégorie distincte de mostali.

Alanérachanarg est un Nain d'Étain parfait. Son modèle crée des entités animées à partir de la roche vivante. "Construisons des guerriers pour écraser nos ennemis". Il considère le retard comme la pire des Douze Incompétences et a exécuté plus d'une fois les travailleurs manquant trop souvent de ponctualité.

Chenspénanppa représente les pratiquants de l'alchimie, les Mostali de Mercure. Elle dit souvent : "Quand le monde a un défaut, celui-ci doit être purifié par l'acide pour qu'il ne se reproduise plus ". Elle est d'avis que les nains brisés devraient être réparés plutôt que détruits ; une telle attitude passe pour de la pitié chez les mostali de haut rang.

Kraganatinkobbi est l'exemple des Mostali de Fer, des forgerons et des soldats. "Chaque problème est un clou. Et nous sommes le marteau". Les ennemis non-nains qui se heurtent à Seconde Chance, son énorme maillet, régressent à l'état d'enfant.

Le Mostali d'Argent parfait du nom de **Kraskakostaka** représente les sorciers. "Notre magie est la seule bonne magie". D'après elle, chaque forme de magie doit être rayée de l'existence jusqu'à ce que la Machine Monde soit réparée, en commençant par la plus basse et en terminant par la plus haute, la sorcellerie mostali. À ce moment-là, la sorcellerie ne sera plus utile, parce que la machine fonctionnera de nouveau. La forme la plus basse étant la Magie Spirituelle, elle encourage les attaques contre les cultures chamaniques. Comme par hasard, les elfes et les trolls font partie du lot, eux sont déjà les pires ennemis des Mostali.

Nanélamskirbi est le parangon des Mostali de la Roche, les excavateurs et les tunneliers. Son dicton ? "Sapez le moral de l'ennemi. Creusez sous lui". Il manie la Pelle Furieuse, qui peut creuser dans la roche la plus dure.

Ninkotargiras sert de modèle aux Mostali de Cuivre, qui créent des outils et certaines armes. "Afin de résoudre le problème", dit-il, "nous devons identifier l'outil approprié". De profil, le côté de son visage semble aussi plat que sa pelle.

Les fondeurs de métaux et les métallurgistes suivent l'exemple de **Rakdinalogots**, le meilleur des Mostali d'Airain de Nida. "La juste proportion des éléments résout tout problème". Il atteignit le statut de Nain de Diamant lorsqu'après avoir découvert son prédécesseur en pleine spéculation hérétique, il décapita l'imposteur sans hésiter.

Totsaskpatutith est le modèle des Mostali de Plomb, les plombiers et les souffleurs de verre. "L'échec provient d'un élément fautif. Avant le procédé, nous devons nous assurer que l'élément, c'est à dire notre plan, est sans faute". Il devint un Mostali de Plomb parfait quand il plongea dans le feu et en revint purifié et immunisé contre la douleur physique.

Enseignants et sages, les Mostali d'or sont représentés par **Witzatzolanur**, celui qui ne fait aucune proposition mais qui dissèque pointilleusement celles des autres afin de discerner les fautes de logique. Lui et Totsaskpatutith sont tous deux les avocats de la prudence et de la délibération.

Barayalargogo fait partie des Nains de Diamant originaux, tels qu'ils furent forgés avant que les Mostali n'ajoutent une horloge à la Machine Monde. En tant que tel, il n'est pas un Mostali d'Argile apparemment fait de chair et de sang mais littéralement un être fait en diamant solide. Il ne prend jamais la parole et ne bouge que très rarement excepté pour se déplacer de ses quartiers personnels à la salle du conseil de la Décamonie. Lorsque sa décision est nécessaire pour trancher les débats des autres membres de la Décamonie, il penche simplement la tête au moment opportun, ce qui fait étinceler la lumière sur son visage à facettes. Il indique ainsi son approbation ou son opposition concernant la mesure en cours. Quand Barayalargogo daigne intervenir, les autres s'en remettent à son jugement aussi rapidement que leur dignité le leur permet.

Les ordres de la Décamonie sont transmis par des messagers d'or au superviseur du département approprié, qui peut être un nain d'une des neuf catégories. L'agent instruit à son tour les Officiers de Contrôle des différentes unités de travail sous son commandement, toutes appartenant à la même catégorie que lui. Les Officiers de Contrôle disséminent les ordres à leurs équipes, directement ou par l'entremise de leurs intendants. Les unités militaires des Nains de Fer se réfèrent à leurs superviseurs départementaux comme à des généraux, aux Officiers de Contrôle comme à des lieutenants et aux intendants comme à des sergents.

Héros de Nida

Peu d'aventuriers ont personnellement rencontré les membres de la Décamonie. Ils ont plus de chance d'interagir avec les héros Mostali, qui risquent le dysfonctionnement et la contamination en se présentant devant les pièces brisées de la Machine Monde.

Mabbanétaddi est le lieutenant de fer autorisé à mener la guerre contre les Aldryami. Il mène des affaires avec le clan des Pommes Jaunes du Lankst afin de les encourager à continuer leurs attaques contre la forêt de Ballid. Il considère son désir brûlant de vouloir se battre contre le Roi Elfe comme un regrettable exemple de "Incapacité à Déléguer", une des Douze Incompétences.

Maître dans plusieurs formes de Sorcelleries Mostali, **Noralébbachenso** supervise les actions contre les trolls. La dernière fois qu'il s'est rendu dans la forêt de champignons au nord de Guhan, il succomba à la peur et à la révulsion et manqua d'activer ses sorts. Il est déterminé à effacer sa honte en rasant la forêt fongique avec un agent nettoyant que lui ont donné les nains de mercure.

Général des nains de fer, **Vobibustajargalorm** mène les opérations contre les Apprentis Divins. À cette fin, il a inventé le carreau direct, un projectile tiré avec une arbalète et qui peut changer de direction à mi-course pour aller se ficher dans la chair d'un membre d'une école de Sorcellerie opposé. Dès l'impact, le carreau emplit les veines de la victime d'un poison rapide qui paralyse les extrémités. Vobibustajargalorm est fier de son invention ; il est certain d'obtenir le statut de Nain de Diamant quand il l'utilisera contre un membre des Apprentis Divins de haut rang.

Général des Nains de fer responsable des attaques de sabotage dans les cités des Amis des Wyrms de l'Ormslande, **Kavomamivobigub** s'est retiré du front en attendant le résultat des négociations passées avec l'EAW. Bien que les Mostali haïssent autant les Amis des Wyrms que les apprentis Divins, Ils désirent que les amis des reptiles continuent à se battre à leurs côtés au siège de la Cité Cliquetante. Kavomamivobigub attend avec impatience sa réaffectation pour continuer ses actions de sabotage.

SAFELSTER

Le Safelster occupe les basses-terres civilisées du Ralios. Autrefois demeure du sinistre et mystérieux Empire Stygien, le Ralios est maintenant sous la domination de l'Empire des Apprentis Divins. Pendant des années, il fut gouverné par des ducs qui, en tant que vassaux de l'Empereur, devaient remettre leurs impôts et leurs soldats à la trésorerie impériale. La région souffre encore des conséquences de la guerre menée par l'empereur contre les ducs et les vicomtes qu'il accusait de sédition. Maintenant des fonctionnaires impériaux administrent directement la région, alimentant la rancune populaire.

Bien que les Apprentis Divins revendiquent tout le Ralios, de grandes portions restent ingouvernables. Les hors-la-loi et les fauteurs de troubles capables de défendre leur personne et leurs possessions peuvent se faire une place, quelles que soient leurs relations avec les autorités putatives.

La population ambitieuse et entreprenante du Safelster se souvient d'un temps où elle gouvernait le Ralios. Après sa victoire en 450 sur Gbaji, le maléfique dieu du Chaos, le maussade Arkat se retira dans la région pour établir un état, que le reste du monde appelait Empire Stygien, mais que la population locale désignait sous le nom d'Autarchie d'Arkat

Les Safelsteri pensent qu'Arkat fut injustement calomnié. Selon eux, les mesures sévères que lui et ses successeurs entreprirent contre leurs ennemis et les traitres étaient justifiées, bien que désagréables. Au contraire, les livres d'histoire des Seshnégi victorieux, qui détruisirent les vestiges de l'Autarchie un siècle et demi auparavant, s'attardent sur les atrocités et ignorent la justice et la prospérité apportées par Arkat.

Le trafic fluvial en provenance du Seshnéla relie le Safelster au cœur de l'Empire. Aventuriers, mercenaires et bras à louer comptent parmi les principales marchandises. Ici toutes sortes de gens sauvages et violents s'adaptent aux demandes de la civilisation des Apprentis Divins. Alors que l'empereur Ilotos devient de plus en plus concerné par la sédition, les hors-la-loi sont allés en amont vers l'atmosphère plus détendue du Safelster. Au sein de nombreux centres de recrutement, les recruteurs des Apprentis Divins cherchent à engager des sorciers professionnels et des mercenaires pour toutes sortes de missions.

La cité de Kustrie est détaillée plus amplement à la page 96 ; c'est un point de départ idéal pour des aventuriers. Autrefois petite ville arriérée, Dangk est maintenant le centre principal des chercheurs Apprentis Divins désireux de découvrir les secrets des ruines voisines de Hrélar Amali. Dangk est détaillée à la page 112. Les autres cités de Safelster sont les suivantes :

Azilos

Ville en proie aux tensions internes, Azilos a toujours adapté ses intrigues vicieuses à la montée et à la chute des empires autour d'elle. Existant depuis l'Âge de l'Aurore, ses deux familles nobles sont les clans des Rangran et des Tzurkal. Chacune essaie de détruire l'autre mais sans jamais vraiment réussir.

Dès son enfance, chaque citoyen est conscient du côté auquel il appartient. Rares sont ceux qui restent longtemps neutres. La crête des Rangran porte le symbole du sanglier en train de ramper. Les Azilosiens, y compris les plus pauvres qui n'auront jamais la chance de lever les yeux sur un membre des deux familles, se nomment eux-mêmes sangliers ou cerfs. Même les occasions sociales les plus anodines peuvent se transformer en bagarres entre les deux factions ancestrales. Les sangliers et les cerfs vivent dans des quartiers séparés, ce qui renforce l'inimitié entre les deux familles.

Jusqu'à ce que l'empereur mène sa campagne contre les ducs du Ralios, Dalectian Tzurkal portait le titre de vicomte

d'Azilos. Il a maintenant été supplanté par des agents Seshnégi qui n'y connaissent rien et qui consultent Torfain Rangran, le dirigeant de facto de la cité. Il utilise les agents impériaux pour opprimer les cerfs, qu'il déteste.

Les cerfs et les sangliers ne sont d'accord que sur une seule chose : Arkat était incontestablement un héros, un chevalier du bien qui combattait au nom du peuple Malkioni. Une chapelle bâtie en son honneur lui rend hommage en tant que Saint Arkat. Certains Azilosiens le prient en échange de pouvoirs magiques martiaux.

Raisons pour visiter : les deux familles engagent des aventuriers pour effectuer de missions secrètes contre leurs rivaux.

Belstos

Réputé meilleur agent de Ilotos dans le Ralios, Suranos Masque d'Argent s'est vu assigner la tâche la plus difficile de la région.

Petite cité servant de point de transfert pour le grain et le bétail, la Cité de Belstos a depuis longtemps été le berceau d'une hérésie chaotique. Chacun de ses marchands au visage terne et rondouillet peut dissimuler un membre de la Guilde des Moines du Chaos.

Ces membres secrets suivent le crédo sinistre de Bor le Saint Noir, qui affirma qu'il était non seulement possible, mais aussi sacré, de manipuler les forces du Chaos avec la sorcellerie divine. Les initiés du culte Boriste apprennent une variante de la redoutable technique magique du Drainage. Ils pratiquent un sort qui, à ce que l'on dit, lave les individus de toute teinte chaotique qui s'est attachée à leur âme. Les Boristes intègrent ensuite cette énergie chaotique dans leur propre corp, gagnant ainsi des mutations horribles mais invisibles. La rumeur prétend qu'ils créent également des créatures du Chaos indépendantes, qu'ils commandent avec des enchantements.

Ils affirment être de bons Malkioni, utilisant les pouvoirs du Chaos pour la plus grande gloire du Dieu Invisible. Les autres monothéistes les ont de tout temps évités et persécutés. L'Autarchie essaya de les détruire, mais sans succès. C'est maintenant au tour des Apprentis Divins d'essayer d'éliminer ce culte tenace. Le précédent vicomte a presque réussi à les supprimer ; il révéla plusieurs cellules et fit exécuté leurs membres. Malheureusement, les Guerres Ducales leur ont permit de reprendre des forces au cours des cinq dernières années : le culte est de retour. Au moins une douzaine d'agents anti-Boristes appartenant à Suranos ont été tués ou assassinés. Les résidents de Belstos craignent de déambuler dans les rues la nuit. Des broos et des hommes-scorpions ont été aperçus dans les districts pauvres de la cité.

Le paysage entourant Belstos est un des rares endroits du Deuxième Âge où l'on peut encore rencontrer des créatures du Chaos. Les membres des cultes et les ordres possédant des pouvoirs qui s'opposent au Chaos viennent y faire des pèlerinages afin de tester leur foi contre les vils rejetons de Wakboth.

Raison pour visiter : Suranos est en train d'engager des remplaçants pour ses escouades anti-cultes. Les marchands honnêtes recherchent une protection contre les escrocs Boristes et les criminels attirés par le manque de représentants de la loi dans la cité.

Suspension des Comtés

Avant que l'empereur ne déclenche la guerre contre ses propres ducs et vicomtes, le Safelster était divisé en comtés, chacun englobant les zones fermières et commerciales autour d'une cité majeure. Ilotos a suspendu temporairement le système du comté, en attendant le résultat de la comptabilité de la région. Ses agents ont commencé la tâche héroïque de cataloguer toutes les terres, les entreprises et les entités générant un revenu en Safelster. Quand tout sera terminé, les courtisans impériaux retraceront les bordures et appointeront les nouveaux vicomtes. Nul ne doute que les courtisans eux-mêmes seront les vicomtes et que les limites du pays seront retracées pour avantager le plus influent d'entre eux.

Cette confusion bénéficie grandement aux fauteurs de troubles et aux hors-la-loi. Chaque vicomte avait pour habitude de garder un contingent de baillis afin de maintenir l'ordre au sein des frontières du pays. Les agents impériaux gardent une sécurité plus ou moins serrée dans les cités mais exercent peu d'autorité en dehors de leurs murs. Le banditisme a atteint des proportions épiques. Certains des pires offenseurs sont d'anciens baillis mis à la porte à la suite de l'instauration du régime de transition.

Les aventuriers peuvent tirer profit de la situation et effectuer des affaires louches sans être dérangés par la loi. Les plus honnêtes peuvent gagner leur écot en s'engageant comme mercenaires pour lutter contre le banditisme.

Col

Connue plus récemment comme la Cité des Exilés, Col repose dans une vallée verdoyante dont les pentes sont recouvertes de vignes. Plus d'une douzaine d'ordres de moines et de nonnes travaillent dans les vignobles, produisant des vins

convoités partout dans l'Empire. Ces religieux sont également responsables de la production de fromages extrêmement fins. La principale industrie de Col est l'exportation de mets délicats. Ses marchés et ses étals en font un lieu de pèlerinage pour les riches gourmets du monde entier. Les auberges et les tavernes de la cité pourvoient à leurs besoins avec extravagance. Les aventuriers près de leurs sous se plaignent souvent des prix prohibitifs.

Les officiers militaires vaincus, les courtisans en disgrâce et les nobles en exil remplissent les monastères de Col. En se retirant au couvent, ils signalent leur soumission à l'empereur et évitent ainsi l'exécution ou l'assassinat. Des douzaines de chefs ayant perdu le pouvoir lors des Guerres Ducales recherchent maintenant une vie de contemplation dans les nombreuses abbayes. Cependant, tous ne se sont pas sincèrement retirés des affaires de l'état. Revêtus de l'habit des moines, ils sirotent leur vin fin dans une taverne tranquille tout en échangeant des rumeurs et en complotant amèrement pour donner à Ilotos ce qu'il mérite.

Les personnalités de Col comprennent le cinglant Aribert D'belstos, le précédent vicomte de la cité. Deux ans auparavant, il fondit un nouvel ordre monastique, nommé d'après Saint Prades, qui fut martyrisé après avoir pris la parole contre la corruption de l'Autarchie. Les Chevaliers de Saint Prades ont ostensiblement proclamé être un gouvernement en exil.

Cousin de l'Empereur, Guarand le Bouillonnant est l'administrateur surmené de la cité, mais aussi un homme sociable et bon-vivant ; il désire simplement qu'on le laisse tranquille pour qu'il puisse apprécier son vin et ses fromages.

Raisons pour visiter : les exilés indiscrets peuvent être les cibles d'une tentative d'enlèvement ou d'assassinat. Les aventuriers peuvent être engagés par un des deux côtés, comme exécuteurs ou comme gardes du corps.

Toute personne à la recherche d'informations politiques peut les trouver dans Col. Le plus difficile est de séparer la vérité de la fiction.

Drom

Drom est la forteresse de la Société de la Bête Ancienne, un culte animiste où les membres vénèrent des animaux totems. Ce sont les descendants citadins des tribus Hsunchen. Leurs cérémonies religieuses durent plusieurs heures : les participants jouent du tambour et dansent jusqu'à ce qu'ils entrent dans un état de transe. Alors que le rituel augmente en intensité, les esprits totems prennent possession des corps des participants les plus chanceux.

Les autorités Malkioni ont déclaré hors-la-loi toutes les activités associées avec la Société de la Bête. Branche lointaine de l'Armée Vertueuse, les hommes de la Force pour la Décence

patrouillent la cité pendant les nuits saintes. Lorsqu'ils repèrent une cérémonie en cours, ils interviennent pour attaquer les participants avec leurs matraques. Cette répression draconienne chagrine les sorciers des Apprentis Divins car ils désirent accéder au culte et lui dérober tous ses secrets.

Drom sert également de lieu de rencontre pour les caravanes qui font le commerce avec la Manirie. Bien que les deux Empires soient en guerre, un commerce considérable continue entre les deux, pour le plus grand bénéfice de la classe mercantile de Drom.

L'administrateur temporaire de Drom est Adelgon le Filtreur, ainsi nommé à cause de sa capacité à ne se souvenir que des faits qui lui plaisent. Le pouvoir réel est entre les mains de ceux qui ont de l'argent, c'est à dire de Brarden l'Exigeant. Chef de la Ligue Mercantile de Drom et homme le plus riche de la cité, Brarden s'efforce de protéger la Société de la Bête Ancienne contre les extrémistes de la Décence. Tout le monde suppose que son animal-totem est le Plongeon Huart (un type de canard), mais personne ne l'a jamais aperçu dans une de leurs cérémonies.

La statue d'une divinité oubliée à tête de cheval surplombe les portes d'entrée de Drom. Elle protège la cité en tuant les assaillants du regard.

Raisons pour visiter : les aventuriers qui se rendent dans l'EAW peuvent gagner de l'argent en chemin en s'engageant comme gardes de caravanes. Les mercenaires peuvent trouver du travail auprès des la Société de la Bête Ancienne et de la Force de la Décence. Des espions au sein de la Société peuvent espérer une récompense généreuse de la part des Apprentis Divins.

Estali

La possession d'un ancien appareil appelé Sceptre pourpre de l'Intelligence Serpentine est nécessaire pour gouverner la cité d'Estali. Son propriétaire était par tradition l'Archiduc. Cet artéfact fut arraché aux mains du précédent propriétaire, mort durant les Guerres Ducales. Le soldat qui s'en est emparé, un sergent illettré du nom d'Hardguin, a depuis été incapable de relâcher l'objet. La cité l'a choisi comme gouverneur remplaçant. Homme grossier préférant les plaisirs simples, Hardguin s'est retrouvé élevé à cette position d'administrateur temporaire contre sa volonté. Il a transformé cette cité, qui doit sa richesse aux terres arables près de la Rivière Estal, en un refuge pour guerriers, mercenaires et fainéants ivres. Chaque saison se termine par une joute ou des combats d'arène, avec des récompenses pour les vainqueurs et des guérisons gratuites pour les perdants. Les détritus se décomposent dans les rues et il est déconseillé aux femmes de déambuler dans les allées sans garde du corps ; mais Estali est devenu, après Kustrie, un véritable aimant qui attire tous les recruteurs de mercenaires et d'aventuriers.

En dehors des effluves de bière, la ville est aussi imprégnée de l'odeur de musc animal : comme Drom, Estali est un bastion de la Société de la Bête Ancienne.

Raisons pour visiter : les tavernes d'Estali regorgent de personnages louches offrant des missions aux aventuriers. Les bons-à-riens qui causent des troubles ailleurs profitent du manque d'agents de la loi d'Estali. Il est possible de faire sa fortune et de trouver la gloire en participant à ses tournois fréquents.

Galin

La cité est réputée pour être la ville natale de l'ancien dieu cheval du même nom. Sans être l'objet d'un véritable culte théiste, Galin était la plus importante divinité des humains de la région durant l'Âge de l'Aurore et pendant un siècle et demi après cela. Les missionnaires du Premier Conseil redirigèrent la vénération théiste sur Orlanth. Les Orlanthi locaux considèrent Orlanth comme un frère de leur dieu solaire Elmal, qui est aussi le protecteur des chevaux.

La cité qui porte son nom est toujours renommée pour la qualité de ses élevages de chevaux. Les éleveurs et les fermiers lui rendent hommage en tant que Saint Galin, celui qui confia son cheval à Malkion le Devin pour que le prophète puisse porter son message plus rapidement à ceux qui en avaient besoin. Cela fait grimacer les plus pieux, pour qui le culte a des relents d'hénothéisme. Toutefois, le compromis semble fonctionner et les chevaux supérieurs apportés par la magie de Galin forment la base de l'économie municipale.

Il va donc sans dire que l'administrateur temporaire de la cité est Lant Lantiet, magnat local et éleveur de chevaux. Hâlé et enjoué, il est plus intelligent qu'il ne le laisse penser. En tant qu'homme d'affaire, il désire que le Ralios soit gouverné par la paix et la prospérité. Il maintient des contacts discrets avec les tribus Orlanthi du Lankst qui lui achètent ses chevaux. Homme pragmatique, il n'a que faire des fanatiques religieux et des sorciers envahissants..

Raisons pour visiter : lesOrlanthi qui ont besoin de visiter une cité viennent ici car ils peuvent vaquer à leurs affaires sans être molestés. Les aventuriers peuvent s'engager pour escorter les chevaux au travers des étendues infestées de dangers jusqu'à destination.

Jorgablane

Construite par les Apprentis Divins pour être leur refuge durant leur première incursion dans la région, Jorgablane compte parmi les jeunes cités du Safelster. Quand leur pouvoir devint bien établi, les sectes de Saint Hwaros déplacèrent un bon nombre de leurs opérations dans Kustrie, la capitale non officielle. Toutefois, les bibliothèques et les laboratoires de Jorgablane sont très bien équipés et ses échoppes d'équipements magiques sont sans pareilles. Les marchands des rues, la plupart d'origine Seshnégi, vendent des objets magiques Zistorites sur les étals des marchés.

La structure en damier de la cité est un signe de sa jeunesse. Les toits de Jorgablane sont faits de bronze, d'airain et de cuivre luisant. Des tours se dressent inexplicablement sur leurs bases très étroites, et de leurs côtés saillent une variété d'instruments de mesure magique. La célèbre Machine Carillon de Zenja Zorl émet continuellement un son fluté, qui résonne dans toute la cité et apaise la population.

Les raliens savent que Jorgablane est le lieu où ils doivent se rendre s'ils sont à la recherche d'un membre d'une culture lointaine ou obscure. Sa grande population d'immigrés comprend des communautés miniatures représentant tous les endroits touchés par l'Empire de la Mer du Milieu. Outre les populations Jrustéli et Seshnégi, on peut trouver des populations Kralori, Teshniennes, Vithéliennes et Agimori. Il existe même une enclave de canards. Bien que les membres des anciennes races soient rares, le quartier de Villetoile est rempli de Timinits.

Pour découvrir le parfait représentant du cosmopolitisme Jorgablanais, ne cherchez pas plus loin que l'administrateur temporaire de la cité, un Kralori converti au Malkionisme

du nom de Zhang Mei, Comme pour compenser son statut d'étranger, il s'efforce de plaire et de satisfaire tous les partis dans un conflit.

Raisons pour visiter : dans la cité de Jorgablane, les aventuriers issus de cultures variées peuvent obtenir des conseils, se faire des amis, prier en communauté ou même se marier au sein de leur propre communauté.

Marost

La cité de Marost fut fondée par Arkat pour célébrer ses victoires militaires. Cent épées, dérobées aux créatures qu'il tua au combat, furent incorporées dans le ciment de ses murs. Leur magie assura que nul ne ferait jamais le siège de la cité.

Depuis, les arts magiques martiaux de Marost l'ont transformée en ville de garnison. Les légions de l'Empire de la Mer du Milieu se reposent et se ravitaillent ici avant d'aller se battre contre les forces de l'EAW dans la région nord de l'Ormslande.

Au contraire d'Estali, les aventuriers vagabonds n'y ont pas leur place. L'administrateur intérimaire de Marost, le Général Hugueli, est le commandant des forces locales. Cet homme discipliné au visage sinistre ne tolère aucun trouble dans la cité. Des gibets placés à intervalle régulier sur les murs de la cité attestent de sa sévérité envers le désordre et le banditisme. S'ils sont chanceux, les aventuriers qui désobéissent à ses lois strictes sont tout simplement enrôlés dans l'armée. Dans le pire des cas, ils sont condamnés au gibet. La légende raconte que la sorcellerie offensive d'Hugueli se renforce chaque fois qu'il exécute un malfrat.

Les marchands prêts à se soumettre au couvre-feu et à des règles de conduite personnelle extrêmes feront de belles affaires en ravitaillant les troupes en nourriture, armes et outils divers.

Raisons pour visiter : les agents dévoués et disciplinés de l'Empire des Apprentis Divins peuvent trouver en Marost une base d'opérations austère mais sûre.

D'autres peuvent choisir de ne faire qu'une brève halte, selon leur mission. L'EAW ou les détachements théistes mènent des actes de sabotage ou d'espionnage. Les aventuriers à leur propre compte peuvent être engagés pour des missions de secours afin de libérer les prisonniers condamnés aux gibets.

Partane

Situé près des berges du Lac Helby, entre Drom et Galin, un cercle de marteaux et de ciseaux marquent les fondations de la nouvelle cité du Safelster. Construite sous le patronage de la mère dévouée de l'empereur, Partane est un centre spirituel. Bien que sa mission première soit de convertir les membres de la Société de la Bête Ancienne, les missionnaires en tout genre viennent pour y prier. Ils se dispersent ensuite dans tout le Ralios afin de convertir les Orlanthi. La secte de l'Ordre de Saint Bérisse tente même d'apporter la vraie foi aux trolls d'Halikiv.

Les cathédrales, les chapelles et les églises dominent le paysage de Partane. Ici, l'architecture traditionnelle Seshnégi et la pureté simple de ses monuments de pierres noires, a pris le pas sur les voiles métalliques, les tours et les vitres de l'Empire des Apprentis Divins. Saints et gargouilles ornent les voutes et les dômes de Partane. Lorsque des vices sont commis en leur présence, les saints pleurent et les gargouilles hurlent.

Le chef officiel de Partane est Rengère Engoss, un reclus qui utilise son rôle d'administrateur intérimaire pour terminer sa thèse sur l'origine du calendrier Theyalien. En réalité, c'est l'imposante abbesse Guiva Pli-de-Cornette qui dicte la politique à Partane. Sa partenaire religieuse est sa demi-sœur, l'abbesse Berthoma Pli-de-Verre. Guiva concentre ses efforts religieux sur les trolls tandis que Berthoma s'occupe des descendants des Hsunchen.

Raisons pour visiter : les habitants scandalisés engagent des aventuriers pour secourir les enfants victimes de la ferveur religieuse et qui se joignent à l'ordre monastique de Partane.

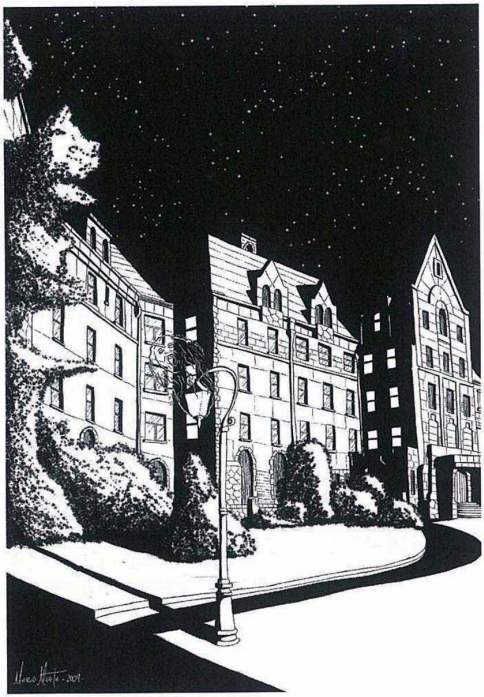
Syrane

La ville paisible de Syrane est réputée pour ses souffleurs de verre. Elle exporte ses produits partout dans le monde. Les bourgeois gras de Syrane détestent les troubles et n'ont qu'un refrain : "Ne brisez pas la glace". Ici, il est illégal de crier, de jurer et d'agir contrairement à l'éthique commerciale. Ces édits sont renforcés par les esprits Syranais, fantômes de criminels exécutés pour avoir brisé la paix. Ces esprits n'ont pas le droit au repos éternel et croient qu'ils pourront gagner ce repos s'ils rendent la justice, en engageant un combat spirituel contre les malfrats. Ils sont gardés dans de magnifiques globes en verre aux formes irrégulières qui pendent de réverbères en jade, importés du Kraloréla.

Raisons pour visiter : seuls les souffleurs de verre Syranais peuvent obtenir le degré de perfection requis par certains récipients et outils alchimiques. Les sorciers viennent ici pour superviser personnellement leur création. Même les nains viennent acheter des pièces de choix en verre Syranais. Si vous désirez discuter avec un Mostali sans risquer d'aller sur leur territoire, vous pouvez le faire dans la ville de Syrane.

Tarasdal

Tarasdal est appelée la Cité Seshnégi. Il y a deux générations, une terrible épidémie frappa les artisans et les fermiers de la cité et de la campagne environnante. Des familles entières furent anéanties.



Propriétaire absent, le vicomte repeupla ses terres avec des immigrants du Seshnéla, braconnant les meilleurs serfs des domaines de ses frères aristocrates. Maintenant un Tarasdalite sur sept est de souche Seshnégi. De façon typique, les immigrants font preuve d'une loyauté exagérée envers leur ancienne patrie. La distance et la nostalgie embellissent leurs souvenirs du pays. Ils cultivent un accent Seshnégi prononcé, célèbrent les jours fériés Seshnégi et défendent l'Empereur contre toute insulte, aussi légère soit-elle.

Les citoyens éminents rivalisent pour le pouvoir en formant des milices afin de se battre pour l'Empereur et les valeurs Sehnégi qu'il représente. Ironiquement, elles se composent principalement de mercenaires seulement loyaux envers l'or, et pas au Seshnéla ni à son empereur. Ces détachements de guerre passent le plus clair de leur temps à intimider les survivants de la peste Ralienne qui habitent la cité. À l'occasion, les aventuriers qui appartiennent à ces milices prennent l'initiative de lancer un raid contre les vrais opposants à la pureté du Seshnéla.

La loyauté inhabituelle de la cité envers l'Empereur fit de cette dernière une base d'opération idéale pour les forces d'Ilotos durant les Guerres Ducales. Le vicomte loyaliste, l'athlétique Turgaros Briseur-de-Pieu mena plusieurs batailles décisives sous la bannière impériale. Les nobles qu'il aida à déposer le considèrent comme un traitre. Il a survécu à quatre tentatives d'assassinats depuis la fin des Guerres Ducales.

Raisons pour visiter : les riches employeurs engagent des aventuriers pour mener leurs milices dans des raids contre les exilés, les hérétiques et les autres ennemis de l'Empire. Les exilés de Col ont mis à prix la tête de Turgaros Briseur-de-Pieu et celles de ses chevaliers.

Tinaros

Dans cette grande cité en bordure de rivière et réputée pour ses docks et ses installations de transport, le nom d'Arkat est toujours symbole de vénération. Durant chaque Temps Sacré, un grand concours est organisé. Les festivités comprennent une parade à travers les rues de la cité et un bal masqué sur plusieurs péniches. Au plus fort des festivités, on rejoue une pièce de théâtre dont le thème est l'ascension d'Arkat dans le Plan Divin en l'an 500. Les tentatives des fanatiques Malkioni pour supprimer la cérémonie se sont terminées en émeutes. Politicien gras à l'esprit aigu, l'administrateur intérimaire Gais l'Indifférent a décrété que toute perturbation des festivités sera sévèrement punie. Désireux de garder les bonnes grâces des sympathisants d'Arkat afin de découvrir de plus amples mystères Stygiens, les sorciers des Apprentis Divins soutiennent Gais. Les officiels religieux quand à eux sont partisans de son renvoi.

Les tensions s'intensifient à l'approche du Temps Sacré mais sinon Tinaros est une cité paisible dévouée au commerce fluvial. C'est le dernier grand centre du Safelster pour les voyageurs qui s'en vont vers le Vesmonstran. Accompagnés des émissaires d'Issaries le Dieu qui Parle, les barbares Orlanthi viennent ici pour faire du négoce.

Raisons pour visiter : Gais l'Indifférent engage des adjoints temporaires pour garder l'ordre durant le festival d'Arkat (attendez-vous à une enquête sérieuse sur votre passé). Les apprentis Divins envoient des sorciers pour renforcer la sécurité. Les aventuriers affiliés à l'Armée Juste ou à des groupes puristes Malkioni peuvent être envoyés pour perturber les cérémonies.

Tiskos

Arkat a fait de Tiskos la cité de l'érudition. C'est à cette époque qu'il confia ses recherches sur les Quêtes Héroïques à un clergé secret qui devait préserver ces techniques pour les futurs chefs de l'Autarchie. Lorsque les Apprentis Divins conquirent le Safelster en 740, leurs sorciers se précipitèrent vers l'Archive d'Arkat. Les Apprentis Divins forcèrent les prêtres de leur céder les documents, qui devinrent les bases sur lesquelles reposent leurs techniques de Quêtes Héroïques.

Arkat : Diable Vaincu ou Héros Martyr ?

Quatre cent ans avant son apothéose, la célébrité d'Arkat dans le Safelster brillait au plus haut point. Les aventuriers en poste dans la région peuvent se voir poser des questions au sujet de l'anti-héros énigmatique. Leurs réponses peuvent déterminer s'ils sont accueillis comme des amis ou s'ils seront victimes d'une embuscade dans une allée sombre. Voici les attitudes les plus communes envers Arkat :

Arkat le Diable : Arkat a trahi tous ceux qu'il voulait aider et devint le monstre qu'il avait promis de détruire. Il est Arkat Gbaji, le Trompeur du Chaos. La preuve de ses mensonges est écrite dans les tomes secrets des moines Boristes qui dérivent leur magie Chaotique d'Arkat.

Arkat le Roi Juste : le grand exploit d'Arkat fur de fonder l'Autarchie, un gouvernement qui fit la force du Ralios pendant 250 ans. Il était aussi sage que nos maîtres Seshnégi sont avares et ambitieux. Ceux qui reçoivent la magie royale d'Arkat nous mèneront à la liberté.

Arkat le Chevalier : Arkat était un chevalier juste qui se battait au nom du Dieu Invisible et sous la bannière du roi Seshnégi. Le fait de suivre ses traces n'est ni déloyal ni déshonorable. Nous prouvons prouver ceci en le priant comme un Saint et en recevant sa magie offensive.

Arkat le Martyr : Arkat fut démembré et cloué à un échafaud, et pourtant il revint à la vie. Les mauvaises rumeurs répandues à son sujet sont comme une seconde mortification, pour laquelle nous devons souffrir afin de nous faire pardonner. Nous pouvons le prouver parce que lorsque nous nous flagellons, nous recevons sa magie guérisseuse.

Arkat le Troll: Arkat a trahi l'humanité en devenant un troll. Je peux le prouver en vous montrant un autel Uz à sa gloire dans le Guhan. Ils prient pour lui et reçoivent la magie de la tromperie sur le champ de bataille.

À ce jour, Tiskos reste le point de départ de leurs expéditions dans le Plan Héroïque. La cour de l'Archive d'Arkat a été convertie en aire de lancement cérémoniel pour accéder plus facilement au Plan Héroïque. La sécurité est renforcée afin d'empêcher tout sabotage. À l'occasion, des aventuriers ont franchi la ligne des gardes pour sauter dans le Plan Héroïque. Aucun n'en est jamais revenu, du moins pas à travers la porte de Tiskos. Soit ils ont trouvé un autre moyen hors du Monde Divin soit l'expérience de la Quête Héroïque est aussi dangereuse qu'on le dit.

En dehors de son importance magique, Tiskos est célèbre pour ses huiles de poisson, ses chandelles et ses céramiques. Son administrateur intérimaire est Namusa Gird, un sorcier qui s'est tourné vers la politique. Son oncle est Lurghalos, le Grand Sorcier impérial. Il place les besoins des sorciers au-dessus des besoins des autres.

Raison pour visiter : la Porte de Tiskos est une sorte d'aimant qui attire les saboteurs et les personnes désireuses d'expérimenter les Quêtes Héroïques. Une variété d'artéfacts de grande valeur est entreposés dans l'Archive et dans les douzaines d'institutions associées aux recherches des Apprentis Divins.

Tortun

En plus de ses chantiers navals, de ses usines à bois et de ses tapis haut en couleur, la cité de Tortun est connue pour les soi-disant manifestations d'Arkat. En temps de crise, une sombre silhouette, qui ne peut qu'être Arkat lui-même, se déplace de nuit dans les rues de la cité. La silhouette semble être mélancolique et souffrir de remords. On l'a aperçue pas moins de trois fois au cours de l'année précédente.

Toutes sortes de religieux viennent à Tortun pour rencontrer personnellement le héros élevé au rang de dieu. Débordés, les gardiens de la cité font état de confrontations avec des chevaliers, des flagellants, des revivalistes autarciques, des moines Boristes et même des trolls. Les agitateurs suggèrent que la Guilde des Taverniers a fait circuler ces rumeurs pour des raisons commerciales mais les intrigues religieuses se multiplient alors que le désordre croissant dans le Safelster semble annoncer la réapparition d'un grand héros.

Il y a plusieurs mois, le dernier administrateur s'est enfui dans un lieu inconnu. Son nouveau remplaçant est un bureaucrate avide mais anxieux du nom de Fabiach. Dans les maisons de jeux de Tortun, on parie sur sa démission avant la fin de l'année.

Raison pour visiter : Fabiach offre des contrats lucratifs aux guerriers expérimentés désireux de s'engager comme agents de l'ordre public.

Uton

Au cours des 30 dernières années, et grâce à l'invitation offerte par un ancien vicomte compatissant, Uton est devenue un havre pour les réfugiés de l'Empire des Amis des Wyrms. La grande majorité de ces réfugiés provient de la région Pélorienne de Carmanie, qui a depuis longtemps des liens culturels avec l'occident. Sa population pratique une variante dualiste du Malkionisme qui affirme que deux entités au pouvoir égal,

Idovanus le seigneur de la Vérité et Ganestarus le Trompeur, rivalisent pour le contrôle des affaires humaines. Toutes deux furent créées par le Dieu Invisible. Les carmaniens n'acceptent pas le prophète Malkion et attribuent au contraire la révélation de la sagesse ultime au prophète Carmanos.

Les carmaniens amenèrent leur fortune et leurs compétences à Uton, ravivant ainsi une cité moribonde située entre des marais puants et le centre plus prospère de Kustrie. Ils représentent maintenant 30% de la population et en dépit de leur petit nombre, leur succès leur garantit une certaine influence. Même les Utonais de descendance Ralienne ont adopté les vêtements, les manières de parler et les icones religieuses des Carmaniens.

Les inquisiteurs de l'Armée Vertueuse font pression sur l'ancien vicomte pour qu'il réprime l'hérésie Carmanienne. En réponse, les Carmaniens et leurs nouveaux amis Raliens modifient l'apparence extérieure de leur foi. Maintenant, au lieu d'Idovanus et de Ganestarus, les Utonais réfèrent leurs dieux en tant que Main Droite et Main Gauche du Dieu Invisible. Ils prononcent le terme "Malkion" mais dans leur for intérieur, cela signifie "Carmanos".

Comme les autres cités d'exilés, Uton est devenu un havre d'intrigues contre le pouvoir étranger. Ici, les ennemis de l'EAW se réunissent pour organiser des missions de sabotage et des expéditions religieuses contre les Amis des Wyrms qui ont conquis la Pélorie. Des Darjiini aux Rinliddi, les représentants des autres théistes Péloriens viennent s'allier avec les ennemis de leurs ennemis. Considérés comme une menace autant envers les Apprentis Divins que l'EAW, les Traditionnalistes ne sont pas les bienvenus dans la cité.

Raisons pour visiter : les aventuriers qui veulent organiser une action contre l'EAW peuvent facilement trouver des alliés, des informations ou un soutien.

Valantia

À la fin des Guerres Ducales, la population locale et les ambitieux courtisans du Seshnéla s'attendirent à ce que les devoirs ducaux fussent distribués en cours d'année. Mais le procédé de création d'un nouveau système de taxe a trainé pendant presque cinq ans et se semble pas encore être résolu. Les bureaucrates qui servent en tant qu'administrateurs ont comblé ce vide par le renforcement de leur propre pouvoir.

L'intelligent administrateur Jachinos Fécundator est derrière cela : son objectif est le gouvernement permanent de la cité de Valantia. Pendant des années, il a secrètement perturbé les activités des assesseurs de l'Empire, plaçant obstacles après obstacle pour les empêcher de terminer leur travail. Ses douze fils, surnommés les Pousses, l'aident à atteindre son objectif.

Les Pousses passent derrière les assesseurs, trouvent (ou fabriquent) des erreurs ou contestent la véracité de leurs propos, et les forcent à tout recommencer depuis le début. Ils se sont arrangés pour que les assesseurs soient kidnappés par des bandits et détenus contre rançon. Certains des assesseurs ont disparu ; d'autres essaient de se protéger en offrant des pots de vin. Jachino et ses fils leur mettent des bâtons dans les roues dans tout le Safelster. Les nouveaux ducs ne seront pas choisis tant que le projet n'est pas achevé sur tout le territoire.

Les nouveaux venus se demandent comment Jachino peut comploter si ouvertement sans être victime de représailles. La réponse repose dans un autre complot : Il a convaincu séparément deux courtisans Seshnégi rivaux qu'il garde en leur nom le trône ducal de Valantia. Lorsque les autorités menacent de le découvrir, il monte un de ses protecteurs contre l'autre. Ces derniers tirent alors les ficelles et les preuves disparaissent.

Bien que les fermiers et les hommes d'affaires de la région soient lourdement taxés, ils sont certains que l'imposition finale sera encore plus lourde. En conséquence, ils considèrent les Pousses comme des héros dressés contre l'avare collecteur impérial.

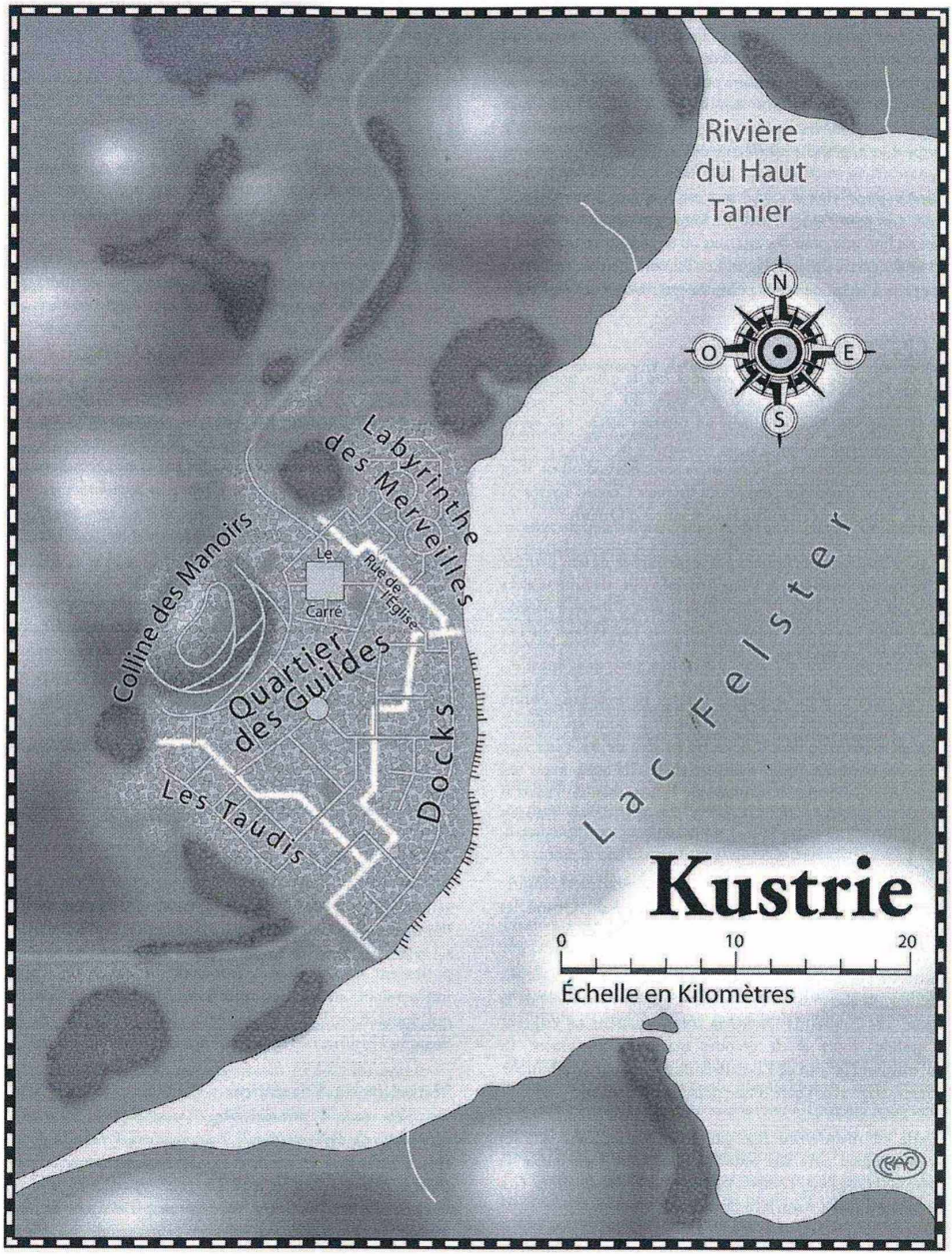
Raisons pour visiter : les Pousses paient les aventuriers pour faire leur sale boulot contre les huissiers impériaux. Les bureaucrates Seshnégi peuvent les engager en tant qu'enquêteurs ou gardes du corps.

Sangdeloup

La cité la mieux défendue du Safelster est la petite communauté isolée de Sangdeloup. Entourée d'une rangée de hautes collines offrant une seule entrée possible aux envahisseurs potentiels, sa forteresse et ses murs sont renforcés par des sorts de Sorcellerie datant de l'Âge de l'Aurore. Le plus puissant protège la forteresse, dont le mortier fur mélangé avec le sang de loups. Ce sort rend les défenseurs très féroces. Les combattants qui se battent au sein ou autour de Sangdeloup pour la protéger des invasions voient leurs capacités défensives et offensives magiquement augmentées pendant toute la durée de la bataille.

Avant d'obtenir le poste d'administrateur intérimaire, l'implacable Malieros la Boussole était un éminent général. Il n'avait jamais vu la cité ni n'avait jamais consulté sa position sur la carte mais le nom l'amena à penser que Sangdeloup était une base d'opérations contre la Telmorie. La famille Malieros haïssait les loups depuis que ces derniers avaient massacré une unité entière commandée par le grand-père de la famille, lors de l'assaut de l'Empire sur le Plateau des Ombres en 842.

Sans se laisser démonter par le fait que Sangdeloup est située de l'autre côté du Ralios, loin de la Telmorie, Malieros a consacré


Rivière
du Haut
Tanier
N
O
E
S
Labyrinthe
des Merveilles
Colline des Manoirs
Le
Carré
Rue de l'Eglise
Quartier
des Guildes
Les Taudis
Docks
Lac Felster
Kustrie
0
10
20
Échelle en Kilomètres

la majeure partie de son temps et des impôts de la ville à mener une campagne contre les Telmori. Ses admirateurs font l'éloge son plan génial : il a l'intention d'attirer le peuple du loup en dehors de son territoire pour qu'il attaque la forteresse imprenable de Sangdeloup. Son but est de piéger les Telmori pour ensuite tous les exterminer, comme ils ont exterminé la troupe de son grand-père 60 ans auparavant.

Raisons pour visiter : Malieros est toujours à la recherche d'hommes pour l'aider à tuer des loups-garous dans le nord. Il offre un bon prix pour des artefacts ou des otages Telmori, voire même des cartes de leur région. Les Telmori désirent sa mort et sont prêts à récompenser la personne qui réussira cet exploit.

Kustrie

Depuis l'Âge de l'Aurore, Kustrie a été la plus grande, la plus riche et la plus animée des villes du Ralios. Fondée par le magicien Kus le Relieur au premier siècle, elle servit comme centre d'échanges et de rencontres entre les premiers missionnaires Hrestoli et les cavaliers nomades Galininni. Il en fut de même quand les peuples du Premier Conseil arrivèrent dans le Ralios pour répandre la vénération d'Orlanth.

Les cavaliers nomades finirent par se détourner de leur divinité chevaline pour vénérer le Dieu Invisible : ils devinrent alors un peuple de citadins. Ils s'installèrent tout d'abord à Kustrie puis autour des autres villes entourant le Lac Felster. Et Les villes devinrent des cités.

Quand Saint Gerlant se joignit à Arkat dans sa lutte contre Gbaji, il transforma Kustrie en garnison pour ses armées. Arkat et Gerlant se lièrent d'amitié au sein de ses murs puis devinrent ennemis. Arkat s'empara de la cité après avoir tué Gbaji. Kustrie devint la capitale de l'Autarchie. A Tiskos il pratiquait sa magie. À Tortun, il flirtait avec ses femmes Tortun. À Azilos, il exécutait ses ennemis.

À Kustrie, il écrivit ses lois et créa les fondements de son Empire. Kustrie grandit alors que l'Autarchie prospérait. Quand les temps étaient durs, c'était la dernière cité à souffrir.

Kustrie fut envahie par les Seshnégi en 740. Après avoir conquis le Ralios, ils acceptèrent son statut de capitale naturelle de la région. Les Apprentis Divins la transformèrent en érigeant de grandes tours et de grandes machines chantantes. Ils construisirent la Tour de Zud, un édifice de plus d'un kilomètre de haut, érigé avec l'aide d'une puissante Sorcellerie.

Kustrie est maintenant une cité aussi spectaculaire que les autres grandes cités du monde. Que vous recherchiez la célébrité, la sécurité, l'émerveillement ou le danger, vous êtes sûr de le trouver à Kustrie.

Une Cité sans Murs

Kustrie possède des fortifications plus symboliques que physiques. Ses frontières se sont étendues au-delà de ses murs originaux. Il n'existe ni barrières ni gardiens. Le palais ducal peut servir de refuge en cas d'attaque. Des murs de pierre entourent la colline du manoir ; des gardes privés payés par un consortium de riches résidents en restreignent l'accès.

Durant une invasion, le reste de la cité peut choisir de se défendre en érigeant des barricades. La population de Kus est très habile à retirer les pavés des rues pour les utiliser dans la construction de fortifications.

Les principales défenses de la cité résident dans la magie prépondérante de Saint Kus. Sous son influence, les envahisseurs pourront piller la cité et occuper ses murs mais ils ne pourront pas nuire aux personnes qui ne leur résistent pas. Comme la population n'a rien à craindre des occupants, quelles que soient leurs intentions, les chefs politiques ont du mal à la convaincre de se battre pour eux.

La magie de Kus garantit un changement de régime sans bain de sang. De tout temps, et notamment lors des récentes Guerres Ducales, des forces d'invasion sont entrées dans la cité, pour être accueillies avec des haussements d'épaules et des bâillements. Comme l'a remarqué le roi Seshnégi Annmak : "la Kustrie est une cité troublante – facile à conquérir mais difficile à garder".

Saint Kus

Kustrie fut fondée au premier siècle par un saint. Celui-ci accorda la magie de la coopération civique aux officiels dévoués et aux anciens résidents. Kus est le Saint protecteur de la prospérité au travers du dialogue pacifique. Ses chapelles parsèment la cité, sous la forme de structures ou d'autels indépendants au sein des cathédrales Malkioni. Les individus qui approchent les autels et demandent aux prêtres de leur raconter l'histoire de Saint Kus entendent le récit suivant :

Mythe de la Fondation

Sain Kus était le premier sorcier à accepter la véracité des révélations du Prince Hrestol. Il accomplit la Preuve Irréfutable devant quiconque cherchait à les nier et les convertissait sur le champ. Il se rendit dans le Ralios pour répandre la joie et les nouvelles de la Consolation. Là, il découvrit des peuples vivant comme des animaux. Les cavaliers nomades étaient les plus

civilisés. Il y avait aussi le peuple du corbeau et ceux qui vivaient comme des lions, des loups, des ours et comme l'animal appelé eastarki, qui fut plus tard anéanti par Gbaji. Ils ressemblaient tellement à des bêtes que la Preuve Irréfutable était un concept étranger pour eux. Une vérité différente était nécessaire.

Ces peuples étaient toujours en guerre. Ils étaient tellement sanguinaires qu'ils ne pouvaient recevoir la Joie. Kus se rendit alors sur une berge fertile et traça un carré. Là où ses sandales touchaient le sol, la terre se transforma en pierre. Le carré de pierre s'étendit. Il s'éleva et devint un grand mur brillant. Puis un autre et un autre jusqu'à ce que se dressassent quatre murs, chacun d'eux connecté aux coins. Une arche était découpée dans chaque mur, une porte sans barrière, accueillant tous ceux qui y pénétraient.

Puis les peuples animaux arrivèrent pour dévorer Kus et les Galininni vinrent pour les transpercer de leur lance ; mais en passant sous les arches, ils furent changés. Ils tombèrent à genoux, ébahis par la simplicité et la beauté de cette construction miraculeuse. Ils sentaient qu'ils avaient un futur ici, même s'ils ne pouvaient qu'en deviner les contours.

"Pourrions-nous vivre ici éternellement ?" demandèrent-ils.

"Seulement si vous vous aimez les uns les autres, de la même manière que vous aimez ces pierres".

"Ce ne sera pas facile".

"Ce n'est pas censé être facile" répondit Kus, "ce qui a de la valeur ne peut jamais être obtenu sans effort. Vous devez vous efforcer de résoudre vos différends avec les mots, pas avec les armes. Si vous faites ceci, vous et vos descendants serez à jamais bénis".

Les peuples grognèrent : chacun possédait des dieux qui lui disait que les autres étaient son ennemi.

Kus observa cela et annonça "mon dieu veut que vous le vénériez tous ensemble. Vous n'avez pas besoin d'être violents les uns envers les autres. Au lieu de cela, vous devez l'honorer en faisant preuve d'une amitié mutuelle, qui ne peut que vous bénéficier". Kus toucha l'un après l'autre les fronts des chefs tribaux et ils connurent la Joie.

Certains peuples s'enfuirent, effrayés parce que le changement était trop important pour eux. Kus était patient. Il savait que la cité qu'il avait construit lui rapporterait les âmes des peuples du Ralios. Les âmes connaîtraient même la Consolation bien après sa mort. Il enseigna aux peuples sauvages comment construire des murs et des fours pour cuire le pain et comment établir des marchés pour commercer.

Puis il quitta la cité pour répandre la Joie ailleurs. Mais il laissa derrière lui un morceau de cette joie.

"Qui nous guidera ?" s'écria la population.

"Vous devez décider de cela vous-même".

Il fut tué en chemin par un homme animal qui n'appartenait à aucune tribu. Son âme retourna sur les lieux qu'il avait construits et se manifesta dans les fleurs et le bassin d'eau claire qui ornaient la place publique. La population de Kus compris tout de suite ce qui était arrivé au Saint. Ils pleurèrent et nommèrent la cité après lui : Kustrie.

"Nous vivons au cœur d'un saint" annonça la population de Kustrie. Et ils avaient raison.

Districts

Les rues sinueuses et densément peuplées de Kustrie rendent la circulation difficile, même pour les citadins habitués. Les résidents voyageant en dehors de leur voisinage immédiat doivent demander des directions aux autres habitants. Les cartes de la cité, qui doivent être réalisées à la main, sont rares, chères et inexactes. L'ajout d'une tour haute de plus d'un kilomètre au sein du paysage de la cité permet aux gens de s'orienter. Elle permet bien sûr de trouver un quartier particulier mais certainement pas une rue ou une adresse spécifique.

Les Safelsteri ne placent pas de numéros sur leurs demeures ni leurs échoppes. Les échoppes utilisent de grands signes, creusés dans des panneaux de chênes puis peints avec des couleurs vives pour attirer les clients. Les armuriers accrochent des épées en bois et des boucliers au-dessus de leurs fenêtres ; les signes des bouchers montrent des morceaux de viande de choix. Tout autre signe bizarre représente une taverne.

Docks

Le district maritime de Kustrie est une agglomération serrée d'embarcadères et d'entrepôts positionnés sur le Lac Felster. Il domine le commerce fluvial du Vesmonstran au nord et du Sesnéla au sud.

Humides et en décomposition, les structures en bois s'appuient contre les nouvelles structures en métal représentant l'architecture délicate des Apprentis Divins. L'air résonne des cris des riverains, du son des vagues venant se briser contre la coque des navires et des cris plaintifs des mouettes affamées.

Les travailleurs des docks adoptent une attitude brusque et préoccupée. Ils répondent aux questions aussi succinctement que possible avant de retourner soulever ou pousser leurs caisses et leurs chariots. Les aventuriers qui n'ont rien à faire ici sont suspectés de faire de la reconnaissance en vue d'un cambriolage. Les riverains aiment une bonne bagarre et sont prompts à jouer des poings contre les fauteurs de trouble, à condition qu'ils ne soient ni trop forts ni trop héroïques. Certains bénéficient d'une

force et d'une endurance surhumaine grâce à leur vénération de Saint Baud, le patron des ouvriers.

Le port doit sa propreté à la magie des Apprentis Divins. 70 ans auparavant, une expérience sur le Plan Divin enferma deux déesses mineures locales dans une lutte mythique continuelle. La déesse du lac Fel attaque incessamment la déesse du littoral Mola. Les détritus balayés par ce courant en ébullition sont déposés de l'autre côté du lac, à Estali, au grand chagrin de ses habitants.

Le Quartier des Guildes

Plus communément appelé Quartier des Guildes ou encore Bois Butin, Pièce Perdue ou Marché Tapis, le district commercial de la cité est contigu aux docks et s'étend jusqu'au cœur de la cité. Ses étals en plein air et son marché ouvert forment une zone tampon le séparant des quartiers pauvres des Taudis. Les échoppes à la mode créent une barrière de produits de luxe entre le Quartier des Guildes et le district des nobles, la Colline du Manoir. Les revendeurs de tomes et de curiosités se regroupent autour du Labyrinthe des Merveilles.

Les marchands vivent là où ils font des affaires, ou du moins tout près. Les membres prospères de la classe moyenne s'attardent à Nouvelle Pièce, une version plus ostentatoire de la Colline du Manoir. Ses demeures démesurées regorgent des derniers ornements et babioles inventés par les architectes des Apprentis Divins. Leurs façades métalliques reflètent le soleil et les pyramides tournent lentement sur des pivots d'argent. Des girouettes magiques mesurent le mouvement des vents invisibles. Des carillons automatisés sonnent l'heure ou entonnent l'hymne de l'Empire de la Mer du Milieu.

Les Taudis

La classe ouvrière et les destitués de la cité se serrent les uns contre les autres dans des appartements à plusieurs étages ou des taudis conçus dans des matériaux de fortune. Le quartier des Taudis abrite maintenant les tavernes les plus louches et procure un refuge aux éléments criminels.

À entendre les bourgeois du Quartier des Guildes, la population du district est composée de bons à rien humains qui méritent les conditions insalubres dans lesquelles ils vivent. En fait, les Taudis possèdent plus d'autels et de chapelles par mètre carré que n'importe quel autre district de Kustrie. Sa population compte parmi les plus fervents Malkioni. Ici la vénération tourne autour des doctrines clémentes du Prince Hrestol. Saint Xéméla, sa mère, est l'objet d'une vénération assidue.

Le Carré

Le Carré représente la place centrale de la cité et les bâtiments gouvernementaux qui l'entourent. Le Palais Ducal fut construit par Arkat lui-même pour son usage personnel. Les agents impériaux rasèrent les vieux monuments historiques pour faire place à un labyrinthe de bureaux. Des élémentaires du feu réchauffent ses allées austères durant les Saisons de la Mer et des Tempêtes ; les sylphes soufflent un air frais dans ses corridors durant la Saison de Feu.

La place elle-même est un parfait carré de pierres, elles aussi carrées. Elles ne présentent aucune trace d'usure ; tout effort pour les retirer s'est soldé par un échec. La légende raconte que la place est le carré miraculeusement amené à la vie par Saint Kus lorsqu'il fonda la cité. Bien qu'une bordure basse entoure la place de tous les côtés, les murs originaux et les arches ne sont plus visibles. On suppose qu'ils furent retirés par les premiers pères fondateurs de la cité afin de permettre le développement de Kustrie. Les anciennes archives suggèrent que les murs furent déplacés, probablement après une expédition dans le Plan Saint pour obtenir la bénédiction de Kus. Le lieu où reposent ces éléments reste un mystère. Les Apprentis Divins n'osent pas déranger les dalles de la place mais ont offert une récompense généreuse en échange des pierres manquantes des murs et des arches de Kus.

Le carré est également le lieu de démonstration des différentes factions religieuses et groupes d'intérêts. Aussi violentes que soient leurs intentions au départ, ils découvrent que les manifestations tenues dans le carré se transforment en protestations pacifiques. Comme les émeutes sont impossibles ici, les agitateurs ont vite appris à les organiser ailleurs.

La Rue de l'Église

Temples, autels et chapelles sont partout dans Kustrie. La plupart sont Malkioni mais quelques institutions théistes sont permises, selon les décrets de l'ancienne charte.

Les cathédrales les plus grandes et les plus spectaculaires se dressent le long de la Rue de l'Église, là où les personnes influentes de la cité se rendent pour prier et pour être vues. Tout chef Safelsteri désireux de laisser son nom à la postérité essaie de surpasser ses prédécesseurs en construisant une cathédrale plus grande et plus imposante. Rivalisant pour l'attention, les églises dévouées à Hrestol, à Gerlant, à Arkat, aux différents archontes de l'Autarchie et aux rois Seshnégis Annmark et Miglos penchent de façon agressive vers la grande avenue centrale.

Du fait de leur nombre pléthorique, les édifices religieux sont rarement pleins, même durant le Jour Divin. Plus d'une conspiration s'est déroulée dans la relative intimité d'une cathédrale vide et pleine d'échos.

Le Labyrinthe des Merveilles

Bien que ses fondateurs préfèrent l'appeler le Quartier de la Recherche, ce monumental labyrinthe dédié aux ambitions

des Apprentis Divins est plus communément connu sous le nom de Labyrinthe des Merveilles. Bardées de fer, ses structures délicates s'étendent au sol, pénétrant profondément dans le sol ou s'épanouissant comme des fleurs gigantesques vers le ciel. Des notes musicales au timbre bizarre résonnent en rythme durant la journée et bourdonnent la nuit. La nuit encore, les bâtiments s'allument et projettent des rayons de lumière sur le district et dans le ciel.

Les rues compliquées du Labyrinthe des Merveilles bourdonnent d'activités 24 heures par jour. Les sorciers vêtus de robes s'agitent entre expériences, conférence et symposium tout en essayant d'esquiver les apprentis pleurnichards, les serviteurs occupés, les constructeurs blasés, les clercs fulminants et les hurluberlus de passage. Les modes varient de l'austère au plus ostentatoire, avec une préférence pour cette dernière. Un observateur étranger peut être excusé de croire qu'ici les apprentis Divins dévouent la majeure partie de leurs recherches à la conception de chapeaux toujours plus élaborés et défiant la gravité.

La pièce centrale est la grande tour de Zud, une tour d'observation utilisée par les sorciers des Apprentis Divins pour jeter un coup d'œil sur la portion de l'Autre Côté divin située au-dessus du ciel ordinaire. Les autres structures émettent des vibrations magiques qui permettent l'utilisation de la Sorcellerie et retardent l'efficacité des sorts divins et spirituels. Celles-ci opèrent normalement à des niveaux à peine détectables mais elles peuvent être renforcées en cas d'urgence, afin d'entraver les effets des sorts divins et spirituels dans les limites de la cité. À ce jour, cette capacité n'a été testée qu'à titre expérimental ; ses effets exacts restent un sujet de spéculation au sein de l'élite des sorciers Apprentis Divins.

La Colline aux Manoirs

En contraste avec les demeures prétentieuses des nouveaux riches et les constructions surréalistes des sorciers, les villas surbaissées de la noblesse semblent vraiment modestes vues de l'extérieur. Cependant, leurs intérieurs se parent d'une opulence irréfutable et de bon goût.

Toutes les villas sont accrochées à une rangée de montagnes en forme de U qui surplombe la cité.

Les rues et les allées de la Colline aux Manoirs semblent abandonnées. Les nobles ne s'y aventurent que très brièvement, en compagnie d'une grande escorte. Bien souvent ils sont transportés dans les litières soulevés par des esclaves en sueurs ou se cachent à la vue de tous dans des carosses ornés. Toute personne qui n'a pas sa place ici sera questionnée par la Garde privée engagée par les nobles du quartier.

Ressources

De toutes les cités du Safelster, Kustrie est la plus accueillante envers les aventuriers. Les recruteurs riivent en provenance des quatre coins du monde pour trouver des mercenaires courageux et compétents.. Contrairement aux écclésiastiques et aux sorciers de l'Empire, ils sont bien plus intéressés par la capacité des hommes qu'ils recrutent à manier une arme ou lancer des sorts que par leur foi et leur culture.

À Kustrie, les mercenaires soutiennent une petite industrie de commerçants, de barmans, de forgerons et de chercheurs.

Logement

En tant que cité commerçante, Kustrie doit pouvoir avoir les moyens d'accueillir un très grand nombre de voyageurs. Seule une poignée de tavernes tolère les particularités des aventuriers professionnels. Les dix établissements présentés ici acceptent potentiellement les boucaniers de toute race et de toute culture, à condition qu'ils ne causent aucun trouble au sein de l'établissement.

Les prix indiqués correspondent à des logements suffisant pour un groupe de quatre à six personnes, procurés pour une semaine. Si vous décidez de louer une chambre dans un établissement

Logements

Hôtel	Localisation	Prix (chambre et repas)
Le Repos du Trainard	Les Taudis	3 pièce de cuivre
La Corne d'Airain	Les Taudis	5 pièce de cuivre
L'Auberge Rouge de Loup	En bordure des Taudis et des Docks	15 pièce de cuivre
Hôtel Rufus	Docks	2 pièce d'argent
L'Auberge du Grand Singe et de la Coupe	Quartier des Guildes	4 pièce d'argent
L'Auberge de Mercure	Labyrinthe des Merveilles	7 pièce d'argent
La Maison de la Brique Rouge	Quartier des Guildes	14 pièce d'argent
la Cour de Fer	Quartier des Guildes	28 pièce d'argent
L'Auberge de Velours	Place de l'Église	5 pièce d'or
L'Agence Picos Gaide	Colline aux Manoirs, Nouvellepièce	25 à 125 pièces d'or par jour

plus que bon marché, il est avisé de dormir dans vos propres sacs de couchage et d'éviter ainsi le désagrément de dormir sur des lits ou des matelas infestés de puces et autres vermines.

Le Repos du Trainard. Un groupe de chaumières reliées entre elles et infestées de poux situé à la périphérie des Taudis. Recommandé uniquement pour sa discrétion absolue ; le propriétaire, un homme gras aux épaules voutées du nom de Nrabelg, a eu la langue arrachée par la Garde de la Cité lorsqu'il refusa d'identifier un client. Le fugitif en question ne s'était même pas donné la peine de payer son écot pour la semaine.

La Corne d'Airain. Cet immeuble ancien vacille de façon précaire sur ses fondations ; il est calme durant le jour mais bruyant durant la nuit. Sa clientèle comprend non seulement les aventuriers à la recherche de logements peu onéreux mais aussi des Hsunchen rats et des ménestrels. Ces derniers jouent très tard dans la nuit après avoir passé une longue journée à chanter dans la rue. Sa propriétaire est surnommée Maude la Folle. Elle est sourde et semble toujours gratter la masse de cheveux frisés empilés sur le dessous de sa tête.

L'Auberge Rouge de Loup comprend une série de chambres humides et puantes situées au-dessus d'un abattoir. Son propriétaire, Loup le Boucher, est réputé pour avoir un cœur tendre et permet aux clients financièrement embarrassés de travailler dans son abattoir pour payer le logement.

Ancien entrepôt des docks converti en établissement relativement nouveau, **L'Hôtel Rufus** est dirigé par l'ancien évêque défroqué Rufus D'granton. Le mobilier est modeste mais propre ; cependant, les clients semblent préférer s'en aller ailleurs après avoir été soumis aux sermons du propriétaire au sujet de la corruption au sein de la prêtrise.

L'Auberge du Grand Singe et de la Coupe était autrefois le refuge des artistes de rue mais récemment Huguelm l'Inculte, le fils du propriétaire, a hérité de l'établissement. Huguelm déteste les ménestrels et les a mis à la porte afin d'attirer une clientèle d'aventuriers. Il fait du favoritisme, tolérant les mauvais comportements des mercenaires qui le régalent de récits et d'anecdotes, tout en essayant de berner les visiteurs de passage. Ses meubles sont relativement neufs mais portent les marques des bagarres qui éclatent fréquemment ici.

Située au sud du Labyrinthe des Merveilles, l'**Auberge de Mercure** occupe l'ancien laboratoire alchimique de son propriétaire, Rényl le Mélangeur. Homme bavard et aimable, Rényl dirige l'auberge malgré la perte de ses deux mains dans un accident de laboratoire. Sa belle fille Orance décourage les clients de poser des questions au sujet de l'accident.

Repliée dans un coin calme du Quartier des Guildes, **L'Auberge de la Brique Rouge** pourvoit aux besoins des recruteurs et des aventuriers qu'ils enrôlent. Sa taverne sert de salle de recrutement. Les mercenaires à l'écoute des meilleures offres d'emploi payent un supplément pour loger ici. Content de profiter de cette réputation, Orvisvo Peaurouge, son propriétaire, n'offre que des logements moyens.

Les clients de la **Cour de Fer** paient un supplément pour leur sécurité. Peinte pour faire croire qu'elle a été bardée de fer, cette grande structure carrée instaure un système de mot de passe lorsque les clients quittent l'entrée ou se rendent dans leur chambre. Des videurs musclés gardent la herse du foyer. Un groupe de guerriers d'âge moyen reste de service afin d'intervenir en cas d'attaque. Les clients signent des contrats qui les forcent à payer les gardes si ces derniers sont forcés de se battre en leur nom. Cette somme comprend une compensation pour leur famille s'ils sont tués sur le lieu de travail. Connu sous le nom Savagos Armure d'Écailles, l'aubergiste est lui-même un aventurier vétéran qui a renoncé à sa vie de boucanier pour offrir un service essentiel à ses collègues d'autrefois. Il présente toujours un port militaire et à l'occasion fait l'erreur de donner des ordres à ses clients comme s'ils étaient des soldats sous ses ordres.

Ceux qui recherchent le confort se rendent à l'**Auberge de Velours**, un presbytère converti donnant sur la Place de l'Église. L'établissement satisfait une clientèle d'ecclésiastiques, d'érudits et de riches aventuriers. Nonne rusée, désavouée par des parents aristocrates, la propriétaire Yonzeni Ayon demande une discrétion absolue et une attitude correcte de la part de tous ses clients. Ceux qui causent des troubles sont poliment mis à la porte. Des ornements dorés aux matelas confortables, l'Auberge de Velours met un point d'honneur à faire du confort sa mission sacrée.

Les clients qui recherchent une intimité complète louent un château privé dans la Colline aux Manoirs auprès de l'**Agence Picos Raide**. Homme chauve et à l'embonpoint marqué qui apprécie les robes en soie aux couleurs vives, l'imperturbable Picos sert d'intermédiaire entre les nobles ayant besoin d'argent, les magnats du négoce malchanceux et les clients riches désireux de louer leurs demeures. Il offre une équipe de serviteurs et évite aux locataires le désagrément d'avoir à rencontrer les autres invités.

Tavernes

Les bagarres de bar faisant partie des risques du métier des aventuriers, ces derniers ont tendance à changer de taverne encore plus fréquemment qu'ils ne changent d'auberge. En ce qui concerne les aventuriers et les boucaniers, les 10 établissements dignes d'intérêts à Kustrie sont indiqués plus bas, du plus violent au moins violent. Beaucoup pourvoient aux besoins de groupes avec lesquels les aventuriers pourraient mener des affaires.

La Vieille Chouette et la Couronne (Docks) accueille les marins et les boucaniers, mélange volatile s'il en est ! Seulement recommandée si vous cherchez la bagarre. Son propriétaire, Homynos Crâne-Épais, permet aux clients de briser des bouteilles sur son crâne en échange de 10 pièces d'argent. Il ne semble jamais intimidé.

Le Coude Plié (Les Taudis) attire les criminels et s'avère un bon endroit pour écouter les rumeurs du milieu. Beaucoup de ses bagarres commencent juste à l'extérieur de ses murs à la suite d'une tentative de vol, mais s'étendent à la taverne quand les victimes se défendent. Le Coude Plié (ou encore appelé Coud' par les habitués) est la propriété du hors-la-loi Wigidai Grand-Souffle et il est dirigé par Ayon Aimos, un homme de main qui, de par sa grande taille, est réputé pour avoir du sang troll dans les veines.

Étant donné sa clientèle de sorciers et d'érudits, nul ne s'attend à ce que l'**Absynthe** (Labyrinthe des Merveilles) soit situé juste en-dessous du Coude Plié en ce qui concerne le nombre de bagarres par semaine. Ceci est tout simplement du aux breuvages hallucinogènes aux effets imprévisibles concoctés et servis par le propriétaire, Gaidenam Segmentation. Ses breuvages, qui incluent des ingrédients tels que le poison des mille-pattes et l'essence de sylphe, peuvent réduire le plus docile des érudits apprentis en danger public. Les clients avisés qui ne consomment que de la bière ou du vin, observent les explosions de démences et gardent une oreille sur les dernières rumeurs de la communauté des Apprentis Divins de la cité.

Situé au-dessus d'une taverne ressemblant à une grange et accueillant touristes et commerçants, Le **Premier Étage** est un établissement exclusif qui n'admet que des aventuriers. Un membre doit se porter garant de vous si vous voulez être admis. L'officier chargé des admissions, le revêche Namach le Rôtisseur, demande des détails au sujet de vos exploits afin de s'assurer que vous n'êtes pas quelque dilettante ou bon à rien voulant prendre la place de vrais héros. Le Premier Étage est confiée aux bons soins de la Guilde des Boucaniers Kustriens. Les membres de haut rang de la guilde montrent leur insigne avant d'entrer. Une grande barrière placée au-dessus du bar annonce : "INTERDIT DE FAIRE DES AFFAIRES". Même s'ils ne sont pas illettrés, les clients ont tendance à ignorer cette règle. C'est un lieu où l'on peut se détendre et raconter de vieilles histoires de guerre. Ici, les bagarres qui éclatent sont des défis amicaux de prouesses martiales. Les clients doivent rembourser tous les meubles qu'ils cassent. Le Premier Étage est situé dans la Quarter des Guildes, près du Carré.

L'Homme au Chapeau Rouge sert comme lieu de réunion pour les aventuriers et les clients potentiels. Située dans l'allée Prune du Quartier des Guildes, une grande allée bordée de logements onéreux destinés aux voyageurs étrangers, L'Homme au Chapeau Rouge a souffert d'une trop grande célébrité. La nuit, le nombre de touristes espérant apercevoir un héros légendaire vivant dépasse la plupart du temps celui des employeurs légitimes. Pour cette raison, son propriétaire, le subtil homme d'affaires Aliet Audin, a aménagé une arrière-salle où les aventuriers célèbres et les clients qui désirent les employer peuvent se réunir en privé. Le calme d'Aliet n'est mis à mal que lorsqu'on lui demande s'il est l'homme au chapeau rouge : cela le plonge dans une colère noire qu'il a bien du mal à dissimuler.

Les bureaucrates et les politiciens se rencontrent pour échanger des nouvelles et se plaindre de leur sort dans **Le Moyeu et le Rayon**, une taverne minable qui donne sur le Carré. Sa propriétaire à la poitrine généreuse, Jéhable, a un faible pour les aventuriers et permet à un petit nombre d'entre eux d'entrer dans son bar, à condition qu'ils soient discrets. S'ils s'habillent comme des bureaucrates, en adoptant leurs postures nonchalantes et leur teint pâle, ils peuvent bien souvent glaner des morceaux d'informations au sujet des affaires menées dans le Palais Ducal. Les agents invitent aussi les aventuriers à la taverne quand ils ont besoin d'engager des hommes de main ou des jeteurs de sorts.

Caverneuse et bruyante mais relativement paisible, **La Pièce Perdue** accueille les marchands, les bourgeois et les escrocs de la cité. À chaque table des affaires sont proposées, négociées et acceptées tandis que l'odeur cuivré de l'argent empli l'air. Les marchands ayant besoin de gardes pour leur caravane les engagent par l'entremise d'un agent. Quand les circonstances demandent une approche plus directe, les mercenaires sont invités ici pour en discuter les détails. Les aventuriers qui mènent leurs propres affaires découvrent que la taverne est un bon endroit où s'arrêter pour boire un coup. Son propriétaire, Beustan, contrôlait autrefois tout le marché du grain d'ici à Istakar mais les Guerres Ducales l'ont réduit au statut de simple tavernier. La rumeur affirme qu'il maintient des relations avec les exilés de Col, qui lui ont promis un retour au pouvoir s'ils récupèrent leurs anciennes positions. En dehors des rumeurs, la clientèle de la Pièce Perdue reste fermement apolitique, soutenant les chefs qui ont le meilleur flair pour les affaires. La taverne est située au centre du Quartier des Guildes.

Les Nobles qui désirent rencontrer des aventuriers les invitent au **Cadre Doré**, un petit établissement paisible situé au nord du Quartier des Guildes, célèbre pour ses cognacs et ses sélections de fromage de Col. Les aventuriers de souche Seshnégi peuvent s'y rendre d'eux-mêmes ou avec des invités qui savent se tenir en compagnie. Les roturiers sont repoussés à l'entrée par le propriétaire Flondon, un homme zélé et d'une pâleur effrayante. Il peut laisser passer les nobles étrangers, en particulier ceux qui peuvent affirmer de manière convaincante une connexion royale. La réputation du Cadre Doré en tant qu'établissement paisible accueillant l'élite prit un sérieux coup l'année passée lorsqu'une table entière de propriétaires terriens Kustriens s'écroula, apparemment empoisonnée par un assassin Kralori déguisé sous les traits d'une serveuse.

Les chipoteurs peuvent affirmer que, étant donné le fait qu'elle ne sert que de l'eau et des jus de fruits, la **Salle d'Association** située dans le sous-sol de la Cathédrale Saint Kus sur la Place de l'Église n'est pas techniquement une taverne. Toutefois, elle sert de lieu de rencontre aux Malkioni les plus zélés de la cité. Les dignitaires ecclésiastiques rompent le pain et échangent des théories sur la doctrine Hétérodoxe avec les soldats grossiers de l'Armée Juste. Que vous recherchiez un entretien clérical ou espériez arranger une démonstration contre le vice, la Salle d'Association est le lieu pour cela.

Les visiteurs de la Cité sont surpris de constater que la taverne la plus paisible est située en bordure de la cité, là où les Taudis sont les plus pauvres. La Taverne de Ber est un établissement fréquenté par les étrangers, les Hsunchens et les non-humains. Son propriétaire est un troll éduqué du nom de Ber. Il sert des boissons tout au long de la nuit. Bégothos, son collègue humain, s'occupe de la taverne pendant le jour. Bégothos s'exprime d'une façon succincte et ne révèle aucun détail sur les évènements qui ont amené un Seigneur de la Mort Humakti au rang d'assistant de taverne. Ber et Bégothos sont tous deux si terrifiants que personne n'ose briser une chaise. Les rares idiots qui s'y sont essayés servent maintenant de décoration : une rangée de mains desséchées est clouée au dessus du bar… En plus de cette paix forcée, les clients viennent visiter Ber pour son grand nombre d'alcools exotiques, en particulier ceux adaptés aux non-humains. Que vous soyez un Aldryami à la recherche d'une sève fermentée ou un Mostali à la recherche d'une boisson pétillante à base de mercure, la Taverne de Ber possède la boisson de votre pays natal. Pour cette raison, la taverne est un lieu idéal pour écouter les rumeurs des non-humains.

Ravitaillement

Dans les plus petits centres, les aventuriers seront chanceux de trouver une échoppe vendant les produits généraux dont ils ont besoin. Kustrie est le refuge de tant de boucaniers qu'une horde de boutiques spécialisées a été érigée pour satisfaire à leurs besoins. Ici les logements peuvent être chers mais l'équipement peut être acheté avec une remise de 10 à 15% sur les prix donnés dans *RuneQuest*.

Les ravitailleurs offrent un service supplémentaire sous forme de marque unique, d'atmosphère conviviale ou de garanties. Certains paient les propriétaires du Premier Étage ou de l'Homme au Chapeau Rouge pour qu'ils les recommandent auprès des clients. Situés dans le Quartier des Guilde, ceux qui ont la faveur des boucaniers sont les suivants.

Armure

Fromonnos le Jeune offre une réduction de 10% à toute personne capable de le vaincre dans un concours de rots, jugé par les clients de la taverne du Premier Étage. Il n'a jamais perdu à ce jour.

Le corpulent **Gillar** offre un mois de ravitaillement en saucisses pour toute commande d'armure complète.

Bien souvent recouverts d'égratignures et de morsures, le passionné **Hernouc** et son épouse **Népurda** forment une équipe de talentueux armuriers. Ils sont peut-être les meilleurs fabricants d'armure de la ville, si vous pouvez supporter les œillades passionnées et les regards langoureux que les deux amoureux ne cessent d'échanger.

Renvoyé de l'école Zistorite, **Milhablos** façonne des heaumes exceptionnels ayant 7 PA au lieu de 6. Les heaumes de Milhablos coûtent 300 pièces d'argent.

Savans le Déferreur est connu pour la qualité médiocre de ses produits et pour ses conditions de crédit généreuses. Les aventuriers peuvent payer 75% du prix à l'achat et payer le reste sur six mois, à raison de 5% par mois. Son officier de saisie, Naisvok, est un humain membre du culte de Zorak Zoran, le dieu troll de la mort. Peu de débiteurs désirent être témoins de la brutalité légendaire de Naisvok.

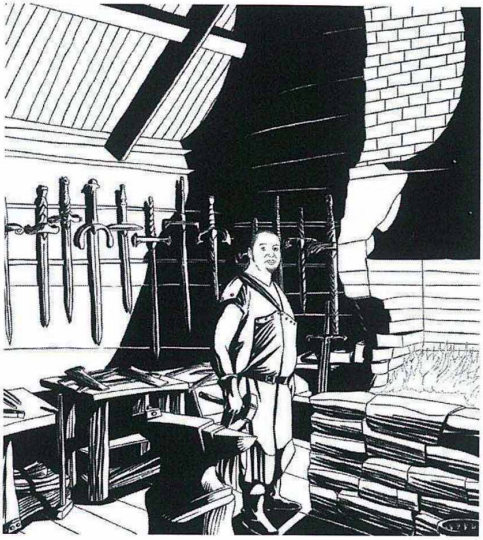
Vivis Bénaldir déteste les vampires au plus haut point : ces derniers lui ont arraché un œil et amputé un pied, ce qui a mis fin à sa carrière d'aventurier. Il offre une remise unique de 25% à toute personne qui lui ramène la tête d'un membre du culte de Vivamort.

Armement

Les fabricants d'armes de Kustrie ont la réputation d'être excentriques et grincheux. Les plus célèbres sont :

Adhémar Courbeur, qui ne fabrique que du matériel d'archerie. Ses arcs sont si bien équilibrés et si beaux que la possession de l'un d'eux confère un bonus de +10% au test d'Influence pour converser avec des archers qui ne possèdent pas un arc de qualité au moins exquise. Ses arcs coûtent six fois plus cher que les prix normaux indiqués dans RuneQuest et donnent un bonus de +10% à la compétence Arc appropriée du possesseur. Homme réservé et silencieux qui laisse son art parler pour lui, Adhémar crée des arcs courts et des arcs récurvés. Il les produit à la demande ; les clients doivent patienter entre 4 et 10 semaines avant d'obtenir leurs armes. Les armes d'Adhémar font l'objet de nombreuses tentatives de vol.

Si vous offrez un litre de sang frais provenant d'un ennemi à **Drède**, un fabriquant d'épées grincheux aux petits yeux sournois, celui-ci utilisera le sang dans sa forge afin de créer une lame qui endommagera tous les compatriotes de cet ennemi. Dans le cas d'inhumains, l'arme affecte tous les membres de la même race. Si le sang provient d'un ennemi humain, l'arme différencie les nationalités, endommageant ainsi tous les Raliens, les Péloriens, les Seshnégi, les Karolori et ainsi de suite. Contre cet ennemi spécifique, les dés de dommages



augmentent d'un incrément : une dague infligera 1D6+1 points de dommages et une épée de guerre infligera 1D10+1 points de dommages. Drède forge seulement des dagues, des couteaux, des épées courtes, des épées de guerre et des rapières. La fabrication prend entre 2 et 8 semaines et coûte trois fois plus cher que le prix normal indiqué dans RuneQuest. Mais il y a une condition supplémentaire : Drède insiste pour que toutes les communications avec lui soient effectuées en sonnets. Lui-même ne s'exprime pas poétiquement mais plutôt avec des grognements, des signes de tête et des grondements. Attendez-vous à des représailles des membres du groupe visé au fur et à mesure que les rumeurs de votre nouvelle arme se répandent.

Les transactions avec l'acerbe **Gahansaf** ont tendance à mal tourner si le client fait preuve d'un manque de connaissances sur l'histoire des armes. Quand ce vieil homme aux sourcils broussailleux entend quelqu'un faire une erreur de jugement, il effectue un test d'opposition de Connaissance (Tactiques Militaires) pour essayer d'intimider le malheureux client avec sa connaissance supérieure. Gahansaf continuera la vente à la seule condition que le client cède et reconnaisse son expertise en la matière.

Guidour le Questionneur fabrique des armes en tout genre et les vend aux tarifs Kustriens standard. Au contraire des autres artisans, il garde un stock disponible d'épées toutes prêtes pour la vente. Quand Guidour fait une affaire, son principal objectif est de d'ennuyer des aventuriers en leur racontant tout ce qu'il sait au sujet des dernières spéculations politiques. Il craint l'EAW plus que tout et il est certain que celui-ci est à l'origine des Guerres Ducales. Selon le jour de la semaine, Guidour peut aussi associer l'empereur et les administrateurs locaux au complot.

Le fabriquant d'épées **Prard** réussit à la fois à être abusif et geignard. Il offre une réduction de 2% sur tous ses prix comparé à tous les fabricants d'armes de Kustrie, tout en vous soumettant à un torrent constant de plaintes hystériques.

Si vous pouvez le trouver, **Ren le Vagabond** vous fabriquera une épée de durabilité supérieure. Afin d'expier les morts passées et futures infligées par ses armes, il a fait vœu de pauvreté et s'est dévoué à Saint Kus. Revêtu de haillons, il déambule dans les Taudis, aidant les gens à réparer leur masure et leurs objets. Quand il conçoit une épée, il emprunte la forge de Drède ; tous deux sont amis d'enfance. Ses lames ont toutes +6 Points de Vie. Pour qu'il accepte de vous fabriquer une arme, vous devez payer sa valeur standard comme aumône aux pauvres. Vous devez également effectuer personnellement une bonne action envers les pauvres de la cité ; celle-ci peut être spécifiée par Ren : protéger des locataires d'un propriétaire rapace, intimider les membres d'un gang criminel ou faire appel aux faveurs politiques d'un client. Malgré son humilité, Ren n'est pas un homme plaisant : il a la mauvaise habitude de rappeler à ses interlocuteurs leurs défauts de caractère.

Équipement

Située dans les Taudis, l'**Échoppe d'Amiert** vend du matériel de seconde main ainsi que des produits neufs d'origine douteuse. Joyeuse fripouille, Amiert paie la Garde de la cité pour qu'elle n'y regarde pas de trop près quant à la qualité de ses marchandises. Les prix coûtent 25% moins cher qu'ailleurs mais les produits sont vendus "tels quels". Après avoir acheté un sac en cuir chez Amiert, un aventurier a récemment été tué par un homme qui affirmait que le sac a été dérobé sur le corps de son frère.

Située là où les Taudis rencontrent le Quartier des Guildes, l'**Échoppe de Pongile** offre une remise de 20% sur ses prix mais les clients doivent être prêts à fouiller les piles de marchandises désorganisées afin de trouver ce qu'ils désirent. Pongile est un flemmard qui se déplace rarement loin de son comptoir. Faisant partie des habitués de la taverne Absynthe située dans le Labyrinthe des Merveilles, il est bien au courant des derniers commérages ayant trait à la magie.

Les locaux de **Bervier** sont propres, bien organisés et lui-même est un modèle de professionnalisme et de service. Gentilhomme au visage porcin et aux cheveux collés aux crâne, il vend ses produits avec une remise de 5% comparé au prix normal. Bervier offre un contrat de confidentialité à ses clients. Pour 5 pièces d'argent par saison, il promet de ne révéler aucune information à quiconque au sujet des aventuriers. Pour prouver sa bonne

foie, il donne avec plaisir des informations sur les clients qui n'ont passé aucun contrat avec lui.

Esperna Toulque présente sa boutique comme le principal point de ravitaillement de l'armée impériale. Elle vend ses marchandises au prix normal, avec une garantie de remboursement et la possibilité de les retourner dans une période de quatre semaines. Cette veuve peut obtenir des objets magiques Zistorites sur demande spéciale.

Services

Les Aventuriers visitant Kustrie peuvent désirer prendre l'avantage des services offerts par les organisations suivantes.

La **Guilde des Boucaniers Kustriens** n'est pas une véritable guilde, étant donné qu'elle est incapable d'établir des règles pour la profession ou d'empêcher les non-membres de s'y engager. Elle est plutôt assimilée à un groupe de pression destiné à protéger les prérogatives collectives de la communauté des boucaniers contre les autorités locales désireuses de la dominer. Ses membres organisent des manifestations et font pression sur les agents gouvernementaux. Au sein de la communauté, ils poussent leurs collègues à agir avec toute la dignité appropriée à leur vieille profession. Ils gardent leurs distances envers les aventuriers qui commettent des crimes ou qui attirent l'infamie. Leur chef est l'enthousiaste et affable Barbeverte qui, en dehors d'assurer la protection d'une caravane une fois par an, consacre son temps à l'expansion de la guilde. C'est un individu généreux et abordable qui procurera des informations sur la situation politique de la cité mais qui refusera d'échanger des informations sur d'autres aventuriers.

L'adhésion à la guilde coûte 10 par an. En dehors de l'admission automatique à la taverne populaire du Premier Étage, les bénéfices de l'adhésion sont largement intangibles.

La jeune organisation des **Messagers de Saint Beaud** tient son nom du saint patron des ouvriers. Dans sa jeunesse, Beaud était un ruffian rebelle sans parents pour le guider. Un jour, il rencontra un prêtre vertueux, qui le fouetta jusqu'à ce qu'il aperçoive la lumière. Après cela, il travailla en tant que messager errant. De nos jours, les prêtres de Saint Beaud lui rendent hommage en malmenant les nouvelles générations d'orphelins des rues jusqu'à ce qu'ils deviennent des membres productifs de la société. Âgés entre cinq et dix ans et exclusivement mâles, les messagers errants peuvent être identifiés au collier de sifflets qu'ils portent autour du cou. Ils confient un de leurs sifflets aux personnes qui le leur demandent. Pour appeler un messager, sortez dans une rue animée et soufflez dans le sifflet. Un messager apparaît au bout de 15 minutes. Pour une pièce de cuivre, ils relaient un message oral dans n'importe quel endroit de la cité. Le client doit être capable de décrire le récipiendaire en détail pour que le messager puisse l'identifier. Délivrer le message à un employé ou à un intermédiaire compte comme une livraison réussie. Aucune garantie ou remboursement n'est possible. Cela dit, si le jeune homme n'arrive pas à donner le message en temps et en heure, le client peut porter plainte auprès d'un prêtre Beaudite. S'il conclut que l'enfant est fautif – et c'est généralement le cas – le client est autorisé à corriger le messager avec un outil confié par le prêtre. Les clients peuvent choisir entre une cravache ou une baguette en bois d'un centimètre de diamètre. Les messagers doivent s'excuser auprès du client après la correction ; s'ils refusent, ils sont battus de nouveau jusqu'à ce qu'ils obéissent. Le service spirituel procuré par les pères de St. Beaud est souvent couvert de louanges.

Les aventuriers ayant besoin de soins urgents demandent les services des **Sœurs de Saint Xéméla**. Les nonnes de cet ordre font vœu de modestie, d'abstinence et d'honnêteté et viennent en aide à leur prochain. Elles font payer les aventuriers et les clients riches pour leur guérison magique. Les sœurs utilisent les fonds pour subvenir à leurs besoins et pour offrir une aide médicale aux pauvres et aux marginaux de la cité. Elles aident tout le monde, quelle que soit l'affiliation religieuse, et maintiennent une stricte confidentialité envers leurs patients, mêmes lorsqu'ils présentent des blessures suspectes. Les conseils ou les sermons donnés par les sœurs sont offerts avec une gentillesse et un tact extraordinaire. Elles évaluent leurs services selon les moyens du patient. L'argent qu'elles obtiennent des clients riches leur permet d'acheter plus de médicaments et de bandages pour ceux qui en ont vraiment besoin. Les sœurs maintiennent quatre stations dans les Taudis, trois dans les Docks, deux dans le Quartier des guildes et une là où la Place de l'Église croise le Labyrinthe des Merveilles.

Les théistes qui sont persécutés pour leurs croyances peuvent recruter la **Ligue de la Mutualité** pour intervenir en leur nom. Considérée comme une alliance de chefs religieux païens et monothéistes, l'organisation est en vérité une façade des Apprentis Divins. Les sorciers Apprentis Divins veulent accéder et entretenir de bonnes relations avec les théistes de la région, afin de leur dérober des mythes et des secrets. Ils utilisent leurs connexions politiques pour dépêtrer les théistes des troubles légaux et pour demander la punition des fanatiques Malkioni qui les harcèlent ou les attaquent. Leur chef actuel est Nalmanos l'Infiltrateur, un jeune sorcier désinvolte apparenté par mariage à l'administrateur intérimaire Dardais. Un vieil adorateur d'Orlanth l'Aventureux du nom d'Hendrick Voleur-de-Miel agit comme co-conseiller symbolique de Nalmanos. Bien qu'elle en ait rarement besoin, la Ligue de la Mutualité défend aussi les mystiques et les chamans.

Personnalités

Les personnages qui utilisent Kustrie comme base d'opérations finiront par croiser le chemin des citoyens éminents ou de leurs intermédiaires.

La Cité des Manifestations

Les dirigeants de Kustrie ont toujours commenté sur la sensibilité très aigue qu'a la population de ses droits, qui dépasse même les communautés pionnières égalitaristes du Jrustéla. Les groupes d'intérêts rivaux de la cité sont prompts à exprimer leur déplaisir envers leurs dirigeants et envers les uns les autres. Pour ce faire, ils descendent dans les rues en agitant des bannières, en dressant leurs poings et en hurlant leurs demandes. Ils sonnent des trompettes et frappent leurs tambours jusqu'à ce qu'ils obtiennent une promesse de réparation. Les débordements violents sont rares. La magie de Kus protège les citoyens contre les tentatives de répression par la force des autorités.

Un bon dirigeant Kustrien ignore les manifestations, même si leur intensité s'accroit. L'administrateur intérimaire, Dardais, fait tout le contraire. Il tente d'apaiser les groupes qui protestent, même de manière symbolique. Cela ne réduit pas le nombre de protestations mais garantit qu'un même groupe ne proteste jamais plus d'une fois le même jour.

Employeurs

Bien que certains détachements mercenaires aient leurs propres objectifs et leurs propres problèmes à résoudre, la plupart préfèrent louer leurs services. Les employeurs suivants engagent souvent des groupes d'aventuriers au cas par cas. Peu sont réputés mais beaucoup entretiennent des loyautés secrètes. Les groupes peuvent travailler pour eux pendant des mois sans même découvrir les intérêts qu'ils servent vraiment.

Abéros SangPur emploie au nom des Apprentis Divins locaux. Il envoie des aventuriers en mission pour dérober des artefacts, pour apprendre les mythes des sous-cultures isolées et pour servir de gardes du corps aux sorciers qui font de même. À l'occasion, il a besoin d'agents pour contrer des groupes ennemis ; notamment des rivaux au sein de l'empire, comme les fanatiques les plus intolérants de l'Armée Vertueuse et les cultes païens voulant se venger de l'interférence des Apprentis Divins dans leurs mythes et leurs cérémonies. Fier descendant d'une des plus vieilles familles du Seshnéla, Abéros réussit presque à dissimuler la révulsion et le dédain qu'il ressent pour les mercenaires grossiers et peu raffinés.

Maushion l'Exempteur agit comme intermédiaire quand l'Armée Juste veut engager des mercenaires. Il les envoie attaquer les ennemis de l'Armée Vertueuse, servir de gardes du corps pour les missionnaires Malkioni ou pour les secourir quand ils sont faits prisonniers. Alors que ses chefs comptent parmi les croyants les plus fervents, les attitudes de Maushion sont plus souples. Bien qu'il ait reçu un enseignement pour devenir prêtre, il consacre maintenant exclusivement son temps aux affaires de l'église. Son surnom provient de sa capacité à obtenir des indulgences pour les clients qui paient, leur permettant ainsi de se conduire d'une manière inique en échange d'un don envers l'Armée Vertueuse.

Quand l'administrateur Dardais a besoin des services d'un groupe d'aventuriers, ils se tourne vers son bras droit, **Juliner Sans le Sou**. Fils d'un noble Seshnégi appauvri, Juliner a grandi avec l'inquiétude. Durant les entretiens, il ne tient pas en place : il se mord la lèvre et essuie la sueur de son front avec un mouchoir en dentelle. L'angoisse chronique de Juliner lui permet de couvrir tous les angles d'un scénario, anticipant et évitant ainsi les embûches. Il engage des aventuriers pour des missions trop délicates pour la garde personnelle de l'administrateur. Juliner ne considère que les mercenaires ayant pu démontrer leur grande capacité et leur discrétion auprès des autres employeurs. Il obtient ses recommandations auprès d'alliés tels qu'Abéros SangPur, Huilon Bérabloin et Meipala D'hredmorinos. Contrairement à ses collègues, il a amassé une petite fortune au cours des dernières années. Ceci ne l'empêche pas de se vêtir comme un étudiant sans le sou.

Intendant de l'ancien Duc de Kustrie, Solofos, **Ance l'Exposant** ne semble à première vue qu'un fanfaron réactionnaire, qui méprise son ancien supérieur et vénère l'Empereur. Ses loyautés sont en fait inverses, comme les aventuriers apparemment rebelles pourront le découvrir s'ils réussissent à gagner sa confiance. Ance travaille pour les exilés de Col. Il engage des mercenaires discrets pour des missions d'espionnage contre Dardais et les autres agents locaux, en particulier les collecteurs d'impôts d'Ilotos. Il appuie aussi les diverses activités de pillage et de banditisme destinées à embarrasser l'administration intérimaire et faire croire qu'ils sont incapables de maintenir l'ordre public. Les aventuriers engagés pour accomplir de telles actions doivent éviter d'être trop violents. Les exilés sont avant tout des nobles et demandent à ce que leurs rivaux soient traités avec déférence. Ils seront kidnappés et détenus contre rançon mais pas tués. Les roturiers peuvent être tués, au besoin, à condition qu'ils n'aient pas de valeur en tant que fermiers ou artisans.

Le forgeron **Baranwulf** paraît n'être qu'un citadin Orlanthi paisible, si cultivé qu'il compte plusieurs Apprentis divins sorciers au sein de son cercle d'amis. En réalité, il est le chef d'une cellule rebelle dont l'intention est de raser le Labyrinthe des Merveilles et de passer tous les sorciers qui s'y trouvent au fil de l'épée. Il n'engage que des groupes formés principalement d'adorateurs Orlanthi. Idéalement, il préfère les guerriers de son Vesmonstran natal, ceux sur lesquels il peut enquêter en

Quatre Sages (Abordables) de Kustrie

Alfant Cerf est un jeune étudiant affamé, fils de fermiers locaux, déterminé à se faire un nom au sein de l'Empire. Lorsqu'il manque d'argent pour boire, il s'endort sur les marches de la Bibliothèque de Cristal de Zuralion, en espérant intercepter un aventurier à la recherche d'un assistant. Il est plein d'entrain et appliqué, bien que certains mercenaires puissent penser qu'il s'intéresse de trop près au motif de leurs recherches.

Le corpulent **Beufouid Dentsucrée** doit être généralement soulevé de sa place dans sa taverne d'étudiant préférée du nom de Gland au Sol. Bien qu'il soit d'âge moyen, il n'a pas été plus loin que le niveau d'initié au sein de son ordre sorcier. Les résultats recherches sont bâclées mais, pour sa défense, il faut signaler qu'il ne pose pas de questions sur les activités de ses clients.

Qu'il pleuve ou qu'il vente, on peut trouver la sage **Brunema** près de son échoppe sentant le renfermé, située dans le Marché de la Connaissance. Avec sa robe à capuche et ses cheveux ébouriffés, elle ressemble à une vieille chouette, bien que les personnes qui l'ont aperçue en dehors de son échoppe racontent que c'est une femme à la mise et à l'apparence soignées, autant de signes de sa richesse. Elle se spécialise dans des réponses brèves et rapides et peut aussi donner la bonne aventure et autres augures. Elle se défend des accusations de sorcellerie malveillante en incorporant des appels aux Saints et des citations du *Livre Irréfutable* dans ses lectures.

Épaules voutées et ratatiné, **Hastaval Vieux-Clan** est une figure de l'intelligentsia de la cité devenu sénile. Sa mémoire des faits est aussi claire que le tintement d'une cloche aux premières lueurs du jour. Par contre, à la nuit tombée, il n'émet que des idioties. Ses collègues érudits de Lhankor Mhy prennent soin de lui, car ils savent qu'il a oublié plus de choses qu'ils n'en connaitront jamais.

consultant ses contacts. Il tolèrera quelques rares énergumènes parmi un détachement de guerre mais ne fera jamais confiance à des sorciers. Baranwulf préfère travailler avec des éléments subversifs qui paient leur lot mais engage à l'occasion des aventuriers pour des missions moins délicates : actes de sabotage, le kidnapping ou l'assassinat d'Apprentis Divins sorciers, la perturbation de leurs expériences magiques et l'implantation de mythes mensongers. Il encourage les aventuriers à agir en tant qu'agents doubles qui prétendent accomplir des missions pour les Apprentis Divins tout en travaillant à les déstabiliser. Lui et l'agent de l'Armée Vertueuse Maushion l'Exempteur ont récemment établi une alliance provisoire pour tester la possibilité de travailler ensemble contre leur ennemi mutuel. Sous sa fausse identité, Baranwulf est un sympathique blagueur ; en vérité, il est féroce et sanguinaire.

Si les aventuriers se sont aliénés presque tout le monde dans la cité, ils peuvent trouver leur carrière ravivée par un curieux message donné par un orphelin tremblant. **Ermendir Girar** a disparu de Kustrie il y a trois ans mais cela ne l'empêche pas d'engager des aventuriers pour des missions dangereuses et mystérieuses. Avant sa disparition, le distant et renfermé Ermendir était un mercenaire réputé. Durant ses dernières années dans la cité, il s'est converti secrètement à la religion des Amis des Wyrms. Combinant ses croyances aux techniques de la Voie de la Maîtrise Immanente, il progresse rapidement mais d'une façon étrange. Maintenant il est la victime d'une sorte d'amnésie renversée : aucune personne qui le rencontre ne peut s'en souvenir pendant très longtemps. Il pourrait provoquer une émeute en marchant nu dans l'allée de la cathédrale durant le Grand Service et la nuit venue, personne ne pourrait vraiment se souvenir de la cause de l'émeute. Utilisant le service de messagerie de Saint Beaud, il engage des aventuriers sans le sou pour effectuer des missions de sabotage et de subversion au nom de l'EAW.

Le prince marchand **Meipala D'hredmorinos** a un seul intérêt : Meipala D'hredmorinos. Jrustéli de naissance, Meipala est arrivé dans le Ralios quand il était encore jeune. Il est sorti de la pauvreté pour devenir la plus grande fortune de la région. Sa compagnie a construit un bon nombre des bâtiments étranges et élaborés du Labyrinthe des Merveilles. Il possède des scieries et des mines de métaux dans tout le Ralios et en fait l'importation pour les projets de construction de Kustrie. Ce faisant, il a croisé le fer avec des elfes et des nains. Il engage des aventuriers pour protéger ses mines et ses scieries, pour fendre le crâne de ses travailleurs récalcitrants et pour trouver de nouvelles sources de matières premières. Bien que ses intérêts soient compatibles avec les sorciers Apprentis Divins, il essaie si possible de rester en dehors de la politique. Il construit des cathédrales et leur fournit des meubles, ce qui lui donne une bonne raison de rester dans les bonnes grâces des rivaux ecclésiastiques des sorciers. C'est un homme extrêmement grégaire qui prodigue des mets exotiques à ses compagnons de conversation.

Le décharné et plaintif **Huilon Bérabloin** recrute des aventuriers pour le compte de la Guilde des Commerçants Kustriens. Cette alliance d'importateurs et d'exportateurs de la ville désire faire disparaître le banditisme et s'oppose aux impôts sur les marchandises. Elle est en faveur de l'idée

que les professions devraient être accréditées par les lois de la guilde. Elle limite la concurrence au sein d'un marché et entre professions. La Guilde des Commerçants s'oppose aux hommes d'affaires, tel Meipala D'hredmorinos, qui produit des matières premières, qui les importe et qui les utilise dans ses projets de construction. Selon l'idéologie de la guilde, plusieurs hommes d'affaires devraient être chargés de ces trois transactions. Meipala est accusé de concurrence déloyale et sa compagnie mériterait d'être boycottée. La guilde nie qu'elle finance des opérations de sabotage contre les intérêts du marchand à l'étranger mais les employés de Huilon Bérabloin connaissent la vérité.

Arnéus Grics est un riche collectionneur de curiosités. Il fit sa fortune dans l'importation de tissus en provenance du Teshnos et du Kraloréla puis vendit sa compagnie à son frère quand les impôts devinrent trop élevés. Maintenant, il passe son temps dans les librairies du Labyrinthe des Merveilles qu'il considère comme un grand catalogue poussiéreux. Quand il découvre la preuve de l'existence d'un artefact magique ou d'un objet d'art perdu qui attise son imagination, il envoie un messager auprès de ses aventuriers préférés afin qu'ils l'obtiennent pour lui. Les détails, tels que le propriétaire actuel de l'objet ou les dangers qui attendent les aventuriers, ne concernent aucunement l'ancien commerçant. Il va tenter de pousser les aventuriers à signer un contrat, en particulier s'ils sont illettrés. Ces documents sont destinés à tromper ceux qu'ils engagent et ne devraient en aucun cas être signés.

Aidé d'un petit réseau de partisans humains, le troll **Huddux Urgug** arrive la nuit dans la cité afin d'engager des équipes pour mener des expéditions punitives contre les ennemis de son peuple. Commerçant d'Argan Argar autrefois en bons termes avec les Apprentis Divins, Huddux s'oppose maintenant à leurs efforts pour pénétrer les mythes Uz. Il parle la langue locale d'une manière élaborée et fleurie et prend grand soin de montrer qu'il a autant de connaissances que n'importe qui. Ses complices humains sont pour la plupart des Spolites, membres d'un culte des ténèbres qui s'étendit brièvement en Pélorie avant la conquête du pays par les Amis des Wyrms. Quand Huddux désire employer des mercenaires sans leur révéler qu'ils travaillent pour les trolls, il utilise les Spolites comme intermédiaires.

En plus de gagner sa vie en sculptant des saints et des gargouilles pour les cathédrales, le sculpteur **Casch** est un agent qui sert les intérêts des Mostali. Homme serviable qui parle plus qu'il n'écoute, Casch est tombé amoureux de tout ce qui à trait aux nains au cours d'un séjour dans les Montagnes Nidan il y a plusieurs années. Le considérant comme un idiot utile, les représentants de la Décamonie le gardent comme contact parmi les Apprentis Divins. Cash engage des aventuriers pour récupérer les technologies Mostali dérobées, pour voler les plans des objets technologiques des apprentis Divins et pour lancer des attaques contre les Zistorites.

Fluvand le Silencieux est ainsi nommé à cause de la volumineuse écharpe multicolore qu'il porte autour du cou. Quel que soit le temps, Fluvand se plaint d'avoir froid. Il porte également des gants blancs pour protéger ses mains délicates. C'est un organiste de la cathédrale d'Annmak et un fervent inconditionnel du Malkionisme Hrestoli. Il aime jardiner sur les toits, parce qu'il croit que le monde des plantes est l'expression profonde de la volonté du Dieu Invisible. Il aide les aldryami dans l'espoir qu'un jour, ils connaîtront la Joie et la Consolation. Ces derniers l'utilisent pour recruter des aventuriers. Les missions incluent des attaques punitives contre les coupeurs de bois et les Apprentis Divins qui exploitent les secrets aldryami. Fluvand est tout le temps accompagné de Nrart, une sylphe qui active les soufflets de son orgue. Elle a un faible pour son compagnon et interviendra contre toute aventurière qui se montre trop familière avec lui.

Autorités

L'administrateur Dardais se révèle être un excellent adjoint de Sylark, le trésorier de Ilotos, ce qui lui a valu la mission de garder la paix à Kustrie jusqu'à ce qu'un nouveau duc soit choisi. Dardais ne désire pas gouverner la cité ni y apporter des changements. Il veut seulement se débarrasser des

problèmes actuels sans faire d'erreur qui pourrait mettre fin à sa carrière. Maintenant que son mandat a été rallongé, les divers groupes au pouvoir, sentant la fragilité fondamentale de sa position, ont essayé d'y gagner au détriment des autres. Dardais est conscient de la situation et il s'efforce de garder les factions de Kustrie au même niveau. S'il entreprend une action audacieuse, il s'efforcera de la faire en secret.

Son intendant, **Poncéli Culottes-Grises**, a servi l'ancien duc de la même manière. Rares sont ceux qui soupçonne que ce vieil homme était autrefois un assassin de première classe et un empoisonneur qui disposait avec aplomb des ennemis du duc. Hanté par ses méfaits, il essaie maintenant de faire amende honorable au travers de prières. Les exilés de Col craignent qu'il ne se repente publiquement, confessant les meurtres commis en leur nom quand ils étaient au pouvoir.

Bien que Ponceli représente la façade publique de Dardais, en privé, la plupart du travail est effectué par son ami d'enfance, Juliner Sans le Sou.

Héros

Les aventuriers de Kustrie aspirent au statut de héros légendaires. Les personnes sensées gardent généralement leurs distances.

Harda Chienne Folle est une adoratrice Orlanthi dévouée à la déesse guerrière Vinga. Durant une manifestation prothéiste, elle projeta même sa lance sur un des côtés de la cathédrale d'Arkat. Cette action se termina en émeute mais personne n'ose la rendre responsable du crime. Prompte à se mettre en colère et obstinément violente, elle représente tout ce que les gens craignent au sujet des barbares et des aventuriers. Elle s'est rendue dans le Plan Héroïque et a découvert le secret de l'Attaque qui se Propage : si elle tue une personne de ses mains nues, les parents de la victime subissent immédiatement une crise cardiaque. Harda nie tout intérêt dans la politique Orlanthi ; elle ne désire que l'argent et la gloire, et pense que les gains sont plus grands sous le régime des Apprentis Divins qu'ils ne le seraient si les rebelles Vesmonstrani arrivaient à prendre le dessus.

Gérieus, le Champion de l'Armée Vertueuse, est recouvert de bijoux, chacun d'entre eux représentant un païen tué par sa sainte Sorcellerie. Ses cheveux sont laqués et arrangés de façon élaborée, à la manière des dames de la cour du Kraloréla. Gérieus met un point d'honneur à affronter tous les hérétiques qu'il croise en chemin dans la campagne. Sa voix dure complémente la lueur cruelle de ses yeux.

Tuarardos le Bouffon porte des vêtements hétéroclites et un chapeau en feutre orné de cloches en platine. Passé maître dans la magie des Apprentis Divins, il a perdu sa main gauche dans le Plan Héroïque et y est retourné plus tard pour la remplacer par une version à six doigts. Il soutient que la vraie compréhension des mythes païens revient à accepter le fait qu'elles soient une blague cosmique. Tuarardos répond aux attaques avec un rire léger et une passion froide mais dévorante.

Yon le Lutteur veut être le modèle du héros populaire. Né dans les quartiers pauvres, il a été secouru par les pères de Saint Beaud, qui lui ont inculqué un profond respect du Dieu Invisible. Grâce aux prières, Yon est devenu une montagne de muscles. Gaillard vantard, il proclame à haute voix avoir personnellement combattu les neuf Erreurs Iniques et de les avoir toutes soumises, excepté une. Il admet d'un air piteux

La Garde de la Cité

À Kustrie, le rôle de gardien de l'ordre public appartient à la Garde de la Cité. Les membres de la Garde doivent tous être nés dans la cité elle-même. Ceci les immunise contre la magie protectrice de Saint Kus affectant les envahisseurs. Au besoin, ils peuvent malmener les résidents.

Contrairement aux forces de police moderne, les gardes ne patrouillent pas les rues et ne cherchent pas à empêcher les troubles. Ses officiers et ses adjoints maintiennent des postes dans les Docks, le Labyrinthe Merveille et le Quartier des Guildes. Quand des crimes sont rapportés, ils envoient une équipe pour enquêter. Les miliciens se réunissent en masse si l'administrateur Intérimaire le leur ordonne. Ils passent la plupart de leur temps à maintenir la paix durant les manifestations avant qu'elles dégénèrent.

La Garde peut réunir une poignée d'unités capables de traiter avec des aventuriers de niveau maître. Face à une opposition plus sérieuse, la plupart des adjoints sont trop mal payés et inexpérimentés pour faire autre chose que prendre la fuite.

Toute personne qui en a les moyens emploie des gardes du corps privés pour se protéger, pour enquêter sur les crimes commis à son encontre ou pour capturer les criminels et les confier à la Garde.

Ceux qui ne possèdent pas de gardes engagent des aventuriers pour faire le travail de la Garde. S'ils ne portent atteinte ni aux innocents ni aux citoyens influents au cours de leur tâche, ils seront loués pour agir en tant qu'adjoints de la Garde. S'ils blessent la mauvaise personne, ils seront traités comme des criminels.

Système Légal

Normalement, les cas civils et criminels sont examinés par le Duc, qui les délègue ensuite à son intendant. Maintenant, l'administrateur examine les cas d'offenses sérieuses contre l'ordre public, y compris les meurtres, et délègue les cas mineurs à un de ses trois adjoints.

En cas de conviction criminelle, quatre sentences sont possibles : acquittement, amende, bannissement ou exécution. Un noble doit commettre un crime extrêmement brutal pour être condamné à la peine de mort. Au lieu de cela, il est banni du Safelster (et exécuté si jamais il revient). Les gens du peuple peuvent être exécutés pour des crimes mineurs.

Dans les cas civils, les juges peuvent offrir une compensation monétaire au plaignant, accepter la revendication du plaignant mais n'offrir que des dédommagements symboliques ou encore écarter les revendications.

Un bon dirigeant devrait rendre la justice sans se soucier des conséquences politiques. Dardais déteste les procès entre personnes influentes, car ils lui aliènent une personne qu'il préférerait avoir de son côté. La procrastination est sa tactique favorite, il laisse les cas dont il ne veut pas s'occuper s'accumuler inexorablement.

que la sixième Erreur, gloutonnerie, le battit à plates coutures. Yon annonce souvent ceci lorsqu'il s'enfile une montagne de poulet rôti. En Ormslande l'année précédente, il renversa un peloton complet d'hoplites Dara Happiens avec un seul coup de poing au sol.

L'**Effigie de Thrang** fut ramenée du Plan Héroïque par les Apprentis Divins. Bien que certains puissent argumenter que c'est plus un objet qu'un héros, cet automate d'airain, d'argent et de bois vivant mesurant 45 centimètres de haut, parle, pense et s'avère capable d'actes indépendants. Partisan indéfectible du projet des Apprentis Divins, il conseille les chefs du Labyrinthe des Merveilles sur la stratégie politique et militaire, ainsi que sur leurs expéditions de l'Autre Côté. Sur le champ de bataille, les soldats transportent l'effigie sur une litière. Quand ils ouvrent ses portes, des énergies terribles se répandent parmi les lignes ennemies, brûlant la peau et liquéfiant les organes internes. L'effigie apparaît dans les rêves des ennemis des Apprentis Divins pour les démoraliser et leur voler leurs souvenirs. Il parle d'une voix haute et plaintive et il est secondé par deux vierges jumelles, qui doivent rester muettes en sa présence. L'Effigie vit dans une tour surplombant le Lac Felster ; la nuit, le son de ses pleurs résonne sur les eaux.

Chefs Religieux

L'ecclésiastique en chef de la cité est l'**Archevêque de Kustrie Jéhard**. Il inspire sa congrégation tout en restant stoïque face à la terrible maladie qui paralyse ses membres et affaiblit sa voix. La maladie, que l'on dit avoir été envoyée par des agents de l'EAW, a résisté aux efforts de tous les guérisseurs. Jéhard doit être transporté dans les rues sur une litière. Afin de préserver ses forces, ses entretiens doivent être brefs. Malgré son infirmité, Jéhard est un politicien avisé qui tire parti de ses limitations. Intelligent et mondain, Jéhard est en faveur du côté modéré de l'église. En dehors de son travail de modèle spirituel, son principal objectif est d'empêcher les factions religieuses arrogantes de la cité de viser plus haut. Mêmes les fanatiques déçus par le fait qu'il ne soit pas aussi ardent qu'eux ne peuvent s'empêcher de plier le genou devant sa souffrance. Durant les rares moments où sa congrégation est en paix, Jéhard donne des conseils sages et prudents à l'administrateur Dardais.

Si Jéhard est la voix de la modération religieuse, **Thyerna Dévoreur de Baleine** est le partisan de la croyance absolue. Il est le général en place de l'Armée Juste, une Garde religieuse à l'origine de nombreuses victoires impériales. Homme tenace, intransigeant et au visage sévère, Thyerna a gagné son surnom des circonstances qui ont amené le renouvellement de son dévouement à Malkion. Autrefois dans la marine impériale, il fit naufrage sur une petite île vithélienne. Affamé, il pria pour être délivré, en promettant de se consacrer à la destruction des ennemis du Dieu. Au moment où Thyerna allait mourir, une baleine mammouth s'échoua sur la berge. Il se nourrit de la bête jusqu'à l'arrivée des secours. Depuis ce jour, chaque fois qu'il remet en question sa promesse de brûler et d'écorcher les hérétiques et les païens, il se tâte l'estomac et se souvient du présent envoyé par Dieu. Son obsession actuelle concerne l'EAW ; il n'attend que l'autorisation de ses supérieurs du Seshnéla pour déclarer un pogrom contre les sous-fifres de l'EAW. Mais en vérité, il soupçonne les Apprentis Divins de Kustrie d'avoir des sympathies païennes et il recherche des preuves pour les condamner au bûcher.

L'aumônier des Apprentis Divins, **Éliasch Gald**, a découvert les vraies intentions de Thyerna et s'efforce de protéger son personnel en s'alliant avec Jéhard. Esprit brillant et sociable, Éliasch est un joueur de cartes habiles, un expert en cognac et un conteur d'histoires comiques quelque peu scabreuses. Tout en professant un désintérêt complet pour la politique ou les controverses religieuses, il reste toujours aux aguets. En cas de bouleversement de la politique de l'église à Kustrie, Éliasch sera le premier au courant.

Hériganth Parole-d'Aigle n'est jamais très loin d'Éliash. Ce prêtre Orlanthi est l'Évêque des Païens, un poste bizarre créé par les apprentis Divins et auquel s'oppose avec ferveur l'Armée Juste. Le rôle d'Hériganth est de garder les Orlanthi locaux calmes et obéissants, en échange d'une tolérance envers leurs pratiques religieuses païennes. Durant son mandat, Hériganth a contracté le goût de son ami Éliash pour les cartes, le cognac et les bons mots. Il s'est aussi pris d'affection pour l'archevêque Jéhard. Certains citadins Orlanthi apprécient la protection offerte par les relations politiques d'Hériganth. Les émigrés en provenance du Vesmonstran lui reprochent d'être un collaborateur.

Gordangara Bâton-Rocheux est une prêtresse ernaldienne qui gagne sa vie comme lavandière dans les Taudis. Elle ne révèle que peu de choses sur les raisons de son arrivée à Kustrie depuis la région barbare du nord. Elle fait parfois mention de son défunt mari, un prêtre Orlanthi. Quand elle donne ses conseils aux hommes, elle le fait à la façon de son mari, Vénaharal. Gordangara est très protectrice envers son fils âgé de huit ans, Alakoring. Quelqu'un l'a entendu dire une fois que les Amis des Wyrms connaissent sa grande destinée et qu'ils le tueront s'ils en ont l'occasion.

Sorciers

Rabéri D'tanisor est un membre de haut rang de l'alliance des Apprentis Divins ; il est réputé pour ne pas prononcer un seul mot quand beaucoup peuvent convenir et il est également connu pour ses phrases sans fin, qui l'obligent à faire des pauses afin de respirer tout en empêchant les interruptions. Il s'efforce d'étendre le Labyrinthe des Merveilles et d'accroître les parts des investissements impériaux destinés aux Apprentis Divins du Ralios. Ses propres séjours dans les mondes mythiques païens de l'Autre Côté lui ont conféré un rire sonore particulier et la capacité de prédire le temps de façon infaillible.

Girans Malos dirige la branche Kustrienne de l'Ordre Zistorite. Ce vieil homme de petite taille est célèbre pour sa capacité à se déguiser en Mostali d'Argile. Il parle leur langage, connaît leurs coutumes et a servi apparemment pendant deux ans comme garde du corps dans la communauté mostali des Montagnes Nidan. Quand on le questionne au sujet de la prime de 10.000 pièces d'argent placée sur sa tête, Girans hausse les épaules : "Les scélérats ! Je vaux dix fois plus que cela !". En ce moment, il essaie de recruter des bataillons pour briser le siège de la Cité Cliquetante dans les îles du Dieu Perdu. Il y a eu peu d'intéressés à ce jour.

Les écoles de sorcellerie datant d'avant les apprentis Divins existent aussi en Kustrie. Elles sont présidées par le maladroit **Gillanc Triori**. Cet homme dégingandé au rire bruyant ressemble à un crétin rustique mais s'avère en fait un pratiquant accompli de l'école Télendarienne. Dans sa jeunesse, il utilisa sa magie orientée sur l'exploration pour faire carrière et devenir le plus riche aventurier de Kustrie. Maintenant, il utilise sa fortune, et une petite Garde privée, pour faire campagne au nom des droits des sorciers traditionnalistes.

Agitateurs

Les agents officiels de la cité doivent combattre l'agitation incessante des dizaines de fauteurs de troubles professionnels. Ceux-ci entretiennent des groupes de partisans chargés de faire des dons d'argent à leurs différentes causes et de participer aux marches de protestations. La population de Kustrie est facile à rallier : un jour elle peut prendre part à une marche contre les Apprentis Divins puis manifester avec autant de ferveur pour ces derniers le jour suivant.

Les agitateurs de Kustrie apparaissent et disparaissent comme les feuilles dans le vent. En ce moment, les plus prospères sont les suivants :

Vêtu de loques et les yeux hagards, **Geoffros de l'Urne Sacrée** affirme recevoir des visions sacrées de Saint Xéméla, mère de Hrestol. Selon Geoffros, elle l'avertit que les Apprentis Divins sont en train de mettre à mal la fabrique de l'univers. À moins qu'on les arrête, leur Sorcellerie maléfique coulera la moitié de l'Empire et plongera le reste dans l'obscurité et la superstition. Geoffros et ses partisans véhéments, la plupart rejetés par les universités de magie, marchent dans les rues au petit jour en agitant des cloches, ce qui dérange pas mal de monde. Il organise des marches chaque fois que le Labyrinthe des Merveilles est en proie au scandale. Les opposants au régime des Apprentis Divins lui font des dons en secret, même s'ils sont certains que ces prédictions bizarres ne peuvent pas se réaliser.

Les fanatiques opposés au paganisme et les habitants de souche Kustrienne ayant une dent contre leurs voisins Orlanthi se réunissent sous la bannière d'**Abélam Archéri**. Cet homme mince aux pensées sombres reproche tout aux barbares, des mauvaises récoltes à la mort de sa mère. Chaque fois qu'un Orlanthi commet un crime ou offense la piété publique, Abélam et ses partisans descendent dans les rues pour demander l'expulsion hors de Kustrie de tous les païens qui refusent de se convertir au Malkionisme.

Abélam se heurte souvent au fougueux **Godemar Pavé**, surnommé ainsi à cause de l'habitude qu'il a de démolir les rues durant une manifestation. Lui et ses partisans appartiennent à la faction Missionnaire. Ils croient que les païens sont condamnés à une perdition éternelle à moins qu'ils n'embrassent la foi de Malkion mais ils insistent pour qu'ils soient bien traités par la cité. Le fait de les expulser ne va pas les pousser à se convertir. Les solutions religieuses musclées de Godémar lui permettent de fendre sans remord les crânes de tous ceux qui remettent son autorité en question.

Composée de Retardataires, de Procrastineurs et de Réalistes, la Ligue de Modération descend à l'occasion dans les rues

pour s'opposer aux groupes d'Abélam et de Godémar. Elle prêche le calme et le discours réfléchi, et insiste sur ce fait en lançant des pierres et des débris. Leur chef, que l'on croit à la solde d'Éliash, est le fils illégitime de l'ancien duc, Nainvaros Heaume-d'Argent, qui utilise les fonds de la Ligue pour couvrir ces énormes dettes de jeu.

Les loyalistes de l'ancienne Autarchie descendent dans les rues quand les réputations d'Arkat et de l'Empire Stygien sont publiquement souillées. Les Fils de l'Autarchie paradent durant les jours fériés du vieil empire. Leurs manifestations se terminent souvent en émeute d'ivrognes. Considérée auparavant comme subversive, cette organisation est maintenant réservée aux ivrognes nostalgiques. Parce que l'organisation permet de se débarrasser des tensions sociales, qui pourraient autrement être dirigées contre les autorités, ses festivals sont autorisés. Son chef est un vieil illuminé aux cheveux blancs du nom d'**Engral**, qui affirme pouvoir battre quiconque à la boisson.

Les Fils de l'Autarchie sont régulièrement provoqués par la Conférence Anti-Gbaji, un assemblage d'opposants à Arkat. Certains, tels que l'énigmatique **Thamaneu l'Éducateur**, qui change de nom tous les ans, les accusent d'avoir un lien avec les enseignements oubliés du dieu inventé Nysalor. D'autres sont des Malkioni fervents qui condamnent Arkat pour avoir rejoint les trolls.

Hors-la-loi

L'Orlanthi hors-la-loi **Wigadai Grandsouffle** dirige les Coureurs de Vadrus, un des gangs criminels les plus craints de la cité. Il se pavane en toute impunité dans les Taudis, ce qui laisse à penser qu'il a versé des pots de vin à la Garde de la Cité. Depuis qu'il a été renvoyé de son clan, il s'est dévoué à Vadrus, le frère brutal d'Orlanth. En l'honneur de ce dieu, ses hommes commettent des actes de violence durant le Temps Sacré. Parce qu'il confine sa furie aux Taudis, les autorités ne lui cherchent pas d'ennuis.

Les Renonciateurs sont un gang rival qui opère dans les parties nord des Taudis. Ses membres doivent jurer un serment contre Malkion durant leurs rites d'initiation. Ils s'allient avec les esprits errants des théistes tués par les ecclésiastiques et les missionnaires de Malkion, gagnant ainsi une magie chamanique. Leur chef actuel est une jeune femme presque sauvage appelée tout simplement **Ava**. Elle est réputée avoir mordu un adjoint de la Garde au cours d'une récente bagarre. Cela se produisit durant un raid de représailles effectué à la suite d'une attaque contre un membre de la Garde ; après cet incident, les gardes laissèrent les Renonciateurs tranquilles.

L'assassin le plus craint de Kustrie est seulement connu sous le nom du **Voleur de Moelle**. L'examen de ses victimes révèle qu'il les a tuées par magie et que toutes étaient tordues par l'agonie. Quand on déplaça leur corps, leurs os se transformèrent en poudre, laissant leur peau horriblement malléable. Parce que le responsable est un sorcier, on considère que le Voleur de Moelle est un Malkioni. Deux ans auparavant, un exilé Colite du nom d'Hélinos fut jugé et condamné à mort, sans véritable preuve, pour les meurtres du Voleur de Moelle. Quelques mois plus tard, le tueur commit un autre meurtre, à Partane. Les victimes sont haut placées mais n'ont rien d'autre en commun, ce qui suggère que l'assassin loue ses services à toute personne pouvant payer son prix. Une prime de 5.000 pièces d'argent attend celui qui pourra le capturer et le confier aux autorités de la cité. Quiconque réussit à comprendre comment ses clients le contactent aura un sérieux avantage dans la course.

Aventures en Kustrie

Avant de s'impliquer dans les affaires des héros et des personnages influents de la cité, les aventuriers débutants doivent tout d'abord faire leurs preuves en exécutant les missions kustriennes fournies ici. Du fait que les joueurs ont la possibilité de lire ce livre, celles-ci sont présentées dans l'ordre dans lequel le groupe va les apprendre. Les Maîtres de Jeu devraient ajouter des complications et des surprises selon les demandes de la partie.

Le Bureaucrate Assoupi : le collecteur d'impôts Louquel Falbrak est en difficulté. La nuit dernière, succombant au surmenage et à l'anxiété, il s'est endormi au milieu d'un repas dans la taverne de la Plume Sublime, située près du Carré. Pendant qu'il dormait, quelqu'un lui a dérobé ses rouleaux d'impôts, ce qui représente une saison complète d'un travail à la fois dangereux et méticuleux effectué dans le district fermier entourant la cité. Ce matin, un orphelin de Saint Beaud lui a livré un message anonyme. Le voleur annonce qu'il peut récupérer son feuillet en échange d'une somme exorbitante. Si Louquel coopère, le voleur ne mentionnera pas son laisser-aller flagrant à ses supérieurs. Louquel a besoin de récupérer ses rouleaux sans que ses chefs découvrent son infraction mais il ne peut payer qu'une fraction de la rançon. Il veut que les aventuriers découvrent qui a les rouleaux et les lui ramènent.

Chasse au Démon : le moine timinit Orvisvo est enchaîné dans un cachot sous la cathédrale d'Arkat. Deux nuits auparavant, il arracha un poteau de son lit et frappa à mort l'abbé Miglonn. Orvisvo affirme avoir été possédé par un démon qui l'a poussé à commettre cet acte. Sous la loi Malkioni, cette défense est valide, à condition qu'elle puisse être corroborée. L'église ne va pas payer pour enquêter sur son histoire mais Suiccol, un éminent timinit de la Guilde des Vendeurs de Tapis, est prêt à le faire. Il confie une boussole aux aventuriers ; la boussole va s'illuminer si elle se trouve à 10 mètres du démon ou d'une personne possédée par celui-ci. Selon frère Orvisvo, le démon

porte le nom de Carduku et à l'intention d'accomplir les meurtres d'autres hommes d'église kustriens.

Dragon dans les Catacombes : Har Bau, un mystique Kralori hors-la-loi, a renoncé à la voie de la Maîtrise Immanente pour combattre l'Empire aux côtés des Uz dans le Royaume de l'Ignorance. Il a été capturé par Viviel, un sorcier appartenant à l'ordre Hwarosien, et a été amené ici pour interrogation. Viviel croit qu'Har Bau a découvert un lien entre dragon et magie troll – un lien que les Apprentis Divins pourraient employer contre les Uz et l'EAW, si seulement ils pouvaient le forcer à parler. Har Bau a maintenant échappé à ses gardiens et s'est enfui dans les anciennes catacombes situées sous la cité, là où les rois stygiens sont enterrés. Viviel recherche des aventuriers pour s'y rendre et capturer Har Bau vivant. L'EAW désire la mort d'Har Bau, au cas où il révèlerait des secrets occultes dangereux. Les Uz de Guhan le considèrent comme un héros et veulent le secourir. Selon leur loyauté, les aventuriers peuvent s'allier avec une des factions mentionnées ci-dessus.

Murmures Empoisonnés : quelqu'un est en train de répandre la rumeur que le jeune sorcier Bralant serait un hérétique hénothéiste. Si cette rumeur se répand plus amplement, elle pourrait bien mettre fin à sa carrière et l'empêcher de monter en grade au sein de son ordre. Bralant recrute les aventuriers pour découvrir qui se cache derrière la campagne de calomnie. Est-ce son ancien ami Hernéto, auquel il vola une récompense importante ? Amilman, l'instructeur qui fut renvoyé après que Bralant eut exposé son incompétence ? Ou est-ce le tavernier Suilinos, furieux parce que Bralant a défloré sa fille ?

Labyrinthe Puzzle : chaque année, les sorciers Zistorites de l'Institut Queljang font une démonstration de leurs prouesses en tant que concepteurs de pièges. Les aventuriers en tout genre sont invités à participer à une course d'obstacles remplie de pièges mécaniques sophistiqués. Ces pièges ne sont pas mortels, contrairement à ceux que vendent les sorciers Queljang à leurs clients. Les aventuriers qui ne réussissent pas à les éviter deviennent prisonniers ou sont rendus inconscients. La personne qui réussit à finir la course en premier gagne la somme de 2.500 pièces d'argent. Même les aventuriers expérimentés qui n'ont pas besoin d'argent participent à la course juste pour le prestige. Cette année, les Queljang ont appris qu'un agent mostali s'est enrôlé dans la course sous un déguisement, sans aucun doute pour la saboter.

Marée Impétueuse : le riche bourgeois Suidos engage le groupe pour mettre du plomb dans la cervelle de son fils prodigue, Ulieu. Cet adolescent rebelle de 15 ans s'est enfui pour aller rejoindre la Marée Impétueuse, un groupe de délinquants issu des Taudis. Suidos désire que les aventuriers kidnappent Ulieu, en passant pour un gang rival, et lui montrent à quel point la vie d'un criminel est terrible. Ils doivent à tout prix dissimuler leur allégeance ; si Ulieu apprend que la leçon est donnée par son père, il se rapprochera encore plus de ses bons à rien d'amis.

Le Saphir de Zitr : Najurav, un envoyé de Teshnos, est en chemin vers la cité de Kustrie, où il a l'intention de participer à un symposium sur le mysticisme sponsorisé par la Collège Télendarien de la Sorcellerie. L'exalté Zitr porte un turban orné d'un saphir aussi gros que le poing. En dépit de la force armée qui le protège, dérober le joyau pourrait bien s'avérer un exploit lucratif.

Breuvage Merveilleux : la Guilde des Brasseurs est prête à se battre contre l'entrée soudaine sur le marché kustrien d'une bière populaire appelée Breuvage Noir. Elle est particulièrement populaire auprès des résidents Orlanthi de la cité. Certains affirment même que cette bière augmente les prouesses physiques des adorateurs d'Orlanth. Des rumeurs encore plus osées prétendent que la recette provient de l'Autre Côté. Les règles de la Guilde spécifient qui dans la cité est autorisé à brasser de la bière et avec quels ingrédients. Si les brasseurs peuvent découvrir qui produit le breuvage et prouver que sa manufacture n'est pas conforme aux recettes établies, ils pourront forcer l'administrateur à mettre un frein à cette concurrence injuste et flagrante. Ils engagent les aventuriers pour mener l'enquête.

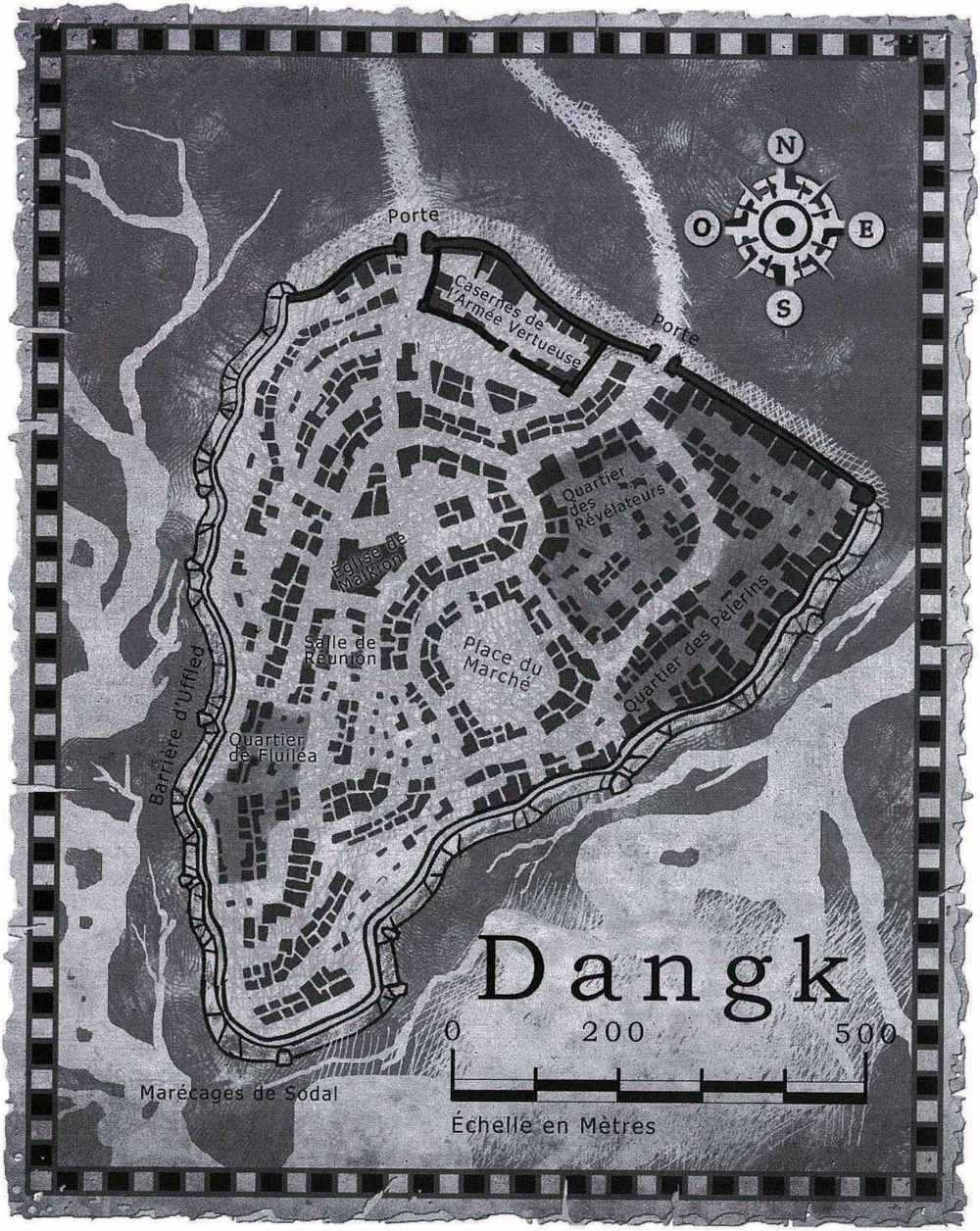
Dangk et Hrélar Amali

Dangk est une petite cité ordinaire située dans le sud du Ralios mais les ruines de Hrélar Amali contiennent un grand secret d'importance mystique que l'Empire de la Mer du Milieu trouve irrésistible. Si les Apprentis Divins peuvent déchiffrer le secret de Hrélar Amali, les mythes les plus sacrés du panthéon Orlanthi seront exposés et vulnérables aux expériences de remaniement mythique des Apprentis Divins. Ces derniers sont très près de percer le secret mais il reste pas mal de suppositions et de conjectures. Ils ont découvert beaucoup de choses – et en cela peuvent être corrects – mais certains codes et artefacts doivent être vérifiés.

Le Secret des Pierres

L'histoire de Hrélar Amali débute durant l'Âge Vert, quand la vie commença à apparaître dans Glorantha. Flamal, le Père Graine, prit racine dans Hrélar Amali et devint le Grand Arbre, et toutes les plantes naquirent de ses racines. Hrélar Amali a donc une signification très importante pour les aldryami parce que le lieu représente, en essence, leur demeure spirituelle et la source de tout ce qui est végétal dans le monde.

Hrélar Amali persista à travers la préhistoire ; durant les Ténèbres Inférieures et les Grandes Ténèbres, il fut une source de lumière et un refuge, même si le Grand Arbre de Hrélar


N
O
E
S
Porte
Casernes de l'Armée Vertueuse
Porte
Quartier des Révélateurs
Église de Walkion
Salle de Réunion
Place du Marché
Quartier des Pèlerins
Barrière d'Uffied
Quartier de Fluiléa
Dangk
0
200
500
Échelle en Mètres
Marécages de Sodal

Amali fut dévoré par Zorak Zoran vers la fin des Ténèbres Inférieures. Il fit partie du Chemin Occidental de Mastakos le Conducteur de Char, quand celui-ci traversa le monde en seulement huit étapes.

Quand les Porteurs de Lumière ramenèrent le dieu solaire Yelm de l'enfer, Lhankor Mhy érigea le premier des temples à Hrélar Amali ; son but était de relater la quête des Porteurs de Lumière qui secoururent Yelm et le ramenèrent au ciel, mettant ainsi fin aux Grandes Ténèbres. La Quête des Porteurs de Lumière a une place centrale et sacrée dans la croyance Orlanthi parce qu'elle signale un changement dans les relations des dieux : elle mena au Grand Compromis, qui créa le temps et qui établit les limites entre le Plan Divin et le Plan Mortel. Lhankor Mhy choisit Hrélar Amali pour commémorer le triomphe de la vie sur les Ténèbres et le Chaos précisément parce que c'était le lieu où Flamal avait fait naître la vie.

Lhankor Mhy prit la peine de graver dans chaque pierre l'histoire complète de la Quête des Porteurs de Lumière, du début jusqu'à la fin. Les murs du temple furent ainsi couverts des Véritables Paroles des Dieux, gravées dans leur propre langage et communiquées avec l'autorité de Celui Qui Était Là. Il n'existe aucun mythe plus pur. Les Érudits Gris, les Prêtres Sages, les Seigneurs des Vents et un bon nombre d'autres étudiants peuvent avoir alors leurs propres interprétations de la Quête des Porteurs de Lumière (et bien sûr, la plupart des interprétations contiennent des vérités de même que des embellissements inévitables, des contradictions et des omissions), mais Hrélar Amali décrit, de la main même de Lhankor Mhy, le mythe avec une précision absolue et honnête. Afin d'être capable de déchiffrer le Langage Divin et de lire ses millions de mots en détails, on doit tout d'abord atteindre une compréhension sans précédent de la Quête des Porteurs de Lumière. Et plus important encore, le lieu offre un portail vers la Quête elle-même et l'opportunité de se joindre aux Porteurs de Lumière et de revivre ce qu'ils ont enduré. Il est très possible qu'Harmast Piednu, le premier mortel à accomplir la quête des Porteurs de Lumière, ait recherché l'inspiration à Hrélar Amali durant les Guerres de Gbaji, bien que sa quête héroïque ait démarré sur la colline d'Orlanth le Victorieux, située dans la Passe du Dragon. Les Révélateurs des Apprentis Divins spéculent qu'Harmat interpréta les Paroles Divines inscrites dans les ruines – quelque chose que l'on croyait au-delà de la capacité de quiconque à l'exception des sorciers.

Pour les apprentis Divins, cette connaissance est une opportunité pour étudier, réarranger et remanier la Quête des Porteurs de Lumière, ce qui est une hérésie pour les Orlanthi, et un blasphème contre la doctrine du Grand Compromis.

Durant le Premier Âge, les descendants d'Énéral se rendirent dans les terres basses entourant le Lac Felster et y construisirent leurs demeures. Une de ces tribus, les Utoni, colonisèrent la vallée de Hrélar Amali et érigèrent leurs propres temples à côté de ceux bâtis par les Aldryami et Lhankor Mhy, créant ainsi un vaste complexe de temples. Menés par le Roi Dan, les Utoni devinrent la Confédération Dangienne, versée dans la magie et la religion, et bénéficièrent d'une alliance avec les Aldryami du Bois de Tarin. La Confédération se convertit à Orlanth notamment grâce à la grande influence du temple des Porteurs de Lumière mais aussi de l'étude et de l'attitude éclairée des Orlanthi qui vinrent y faire leur pèlerinage.

La Confédération Dangienne s'écroula entre 350 et 450, durant les Guerres de Gbaji, lorsque les Seshnégi envahirent le sud du Ralios. Ils assiégèrent, pillèrent et saccagèrent Hrélar Amali au cours de leur conquête de la région. Hrélar Amali est resté en ruines depuis ce jour mais le lieu attire toujours les pèlerins du Ralios, y compris les Hsunchen du nord.

Ce que Savent les Apprentis Divins

Les Apprentis Divins savent que les ruines de Hrélar Amali sont recouvertes de mots en Langage Divin qui relatent d'une façon ou d'une autre la Quête des Porteurs de Lumière. Ils savent aussi que le Langage Divin regroupe plusieurs centaines de mythes différents reliés ensemble par des préceptes sous-jacents. Ils soupçonnent donc que les ruines racontent la Quête des Porteurs de Lumière mais ils ne peuvent pas faire grand chose avec ces informations à moins de déchiffrer les éléments clés suivants :

* Le nom de l'auteur.
* Le code qui correspond à la clé du mythe, qui semble avoir été transcrite dans un code magique.
* La reconstruction des ruines afin d'ériger la plus fidèle représentation possible du temple original.
* Une méthode pour remplir les trous dans les récits du temple.

Si ces quatre éléments peuvent être assemblés, le secret de Hrélar Amali sera déchiffré et la Quête des Porteurs de Lumière pourra être soumise à de sérieux remaniements mythiques. C'est sans doute la dernière chose que les Apprentis Divins cherchent à accomplir ; mais elle constitue néanmoins une récompense désirable – et désastreuse de bien des points de vue.

La Cité de Dangk

Dangk a reçu son nom du Roi Dan, le héros Utoni qui établit la Confédération Dangienne. En dépit de son héritage noble, Dangk est une cité fade et sans couleur occupant la berge sud du grand marécage de Sodal. La cité est un mélange de bâtiments en bois ou en pierre, de rues étroites, d'allées, de cours et de goulets qui semblent avoir été éparpillés au hasard, tels les cubes en bois d'un enfant géant, jetés là après un caprice et jamais rangés.

La colonie originelle fut entièrement construite en bois et fleurit durant l'apogée de la Confédération Dangienne pour enfin atteindre sa taille actuelle. Après le sac de la région de Hrélar Amali par les Seshnégi, mettant fin à l'influence Dangienne, Dank réussit à survivre en tant que colonie mais ses jours de gloire prirent fin et la cité devint une autre cité isolée située en dehors du centre Malkioni.

Elle fut brûlée en 854 quand Uffled le Tenace mit en colère ses voisins de Sangdeloup ; le conflit amer ne causa que peu de dommages à Sangdeloup mais provoqua la destruction totale de Dangk. Uffled le Tenace fut en conséquence enterré vivant dans les marécages de Sodal. Seule une petite digue protectrice porte encore son nom pour la postérité. Dangk fur reconstruite entre 856 et 869 et fut renforcée. Les pierres des ruines de Hrélar Amali furent employées en grande quantité et en 870, la population de Dangk put retrouver sa ville (de nombreux habitants avaient refait leur vie au sein des familles de Sangdeloup). Dès lors, Dangk et Sangdeloup ont prospéré – autant qu'une communauté entourée de marais peut prospérer – et restèrent alliées jusqu'à ce que les Apprentis Divins prennent le contrôle de Dangk en 903. Certains s'enfuirent à Sangdeloup mais la plupart demeurèrent, tentés par l'Empire de la Mer du Milieu. Les habitants bénéficièrent de la prospérité que les Apprentis Divins apportèrent avec leurs travaux sur le "Projet Hrélar". Le marché de Dangk attire maintenant des commerçants de Sangdeloup, de Tarasdal, d'Azilos, de Tiskos et même d'Estali.

Les Marécages de Sodal

La Rivière de Tanier coule le long de plaines marécageuses avant d'aller alimenter la Lac Bakeel, situé au nord-ouest de Dangk. La rivière et son petit affluent, le Dangkos, inondent fréquemment leurs berges, en particulier durant la Saison des Tempêtes, mais Dangk est protégée par la Barrière d'Uffled, une petite digue d'un kilomètre de long érigée par le malheureux Uffled le Tenace. Les marécages sont la demeure des loutres, des aigrettes et d'une grande variété de gibiers d'eau. Ils abritent également des monstres et d'autres horreurs.

On dit que les marécages de Sodal abritent aussi une enclave d'adorateurs de Krarsht (la rumeur affirme de certains habitent à Dangk), qui utilisent la magie pour plonger dans les marais et les sables mouvants afin d'atteindre le domaine de Krarsht. Là où il y a des adorateurs de Krarsh, on peut être sûr que les Krarshkids ne sont pas loin ; nombreux sont ceux qui, après s'être perdu dans les marécages, ont aperçu des grandes créatures pourvues de nombreuses pattes ressemblant fort à des Krarshkids.

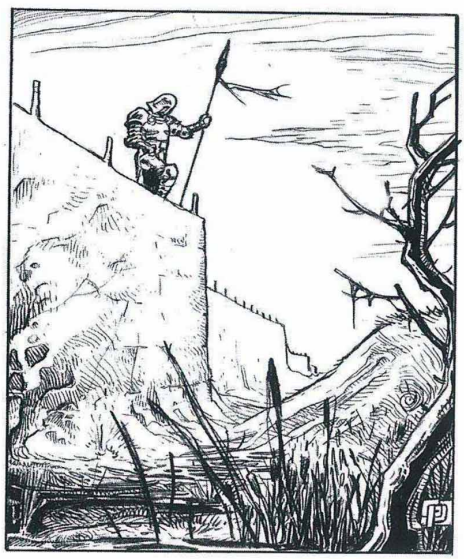
L'Intendance Aileouverte

Au cours de la Saison de Terre de l'an 903, les Apprentis Divins ont envoyé Bruyant Aileouverte étudier les ruines de Hrélaar Amali. Son étude préliminaire établit l'importance incontestée de l'objectif de l'Empire de la Mer du Milieu et établit également le long terme de l'entreprise. Une base d'opération était essentielle, une qui pourrait offrir le type de confort nécessaire aux érudits que Bruyant avait l'intention d'attirer. En dépit de son manque de caractère, Dangk était un choix idéal : assez proche de Kustrie et des autres cités du Safelster mais suffisamment isolée pour éviter la bureaucratie inutile et l'intervention des factions, tout en offrant un certain confort de vie.

Flatterie, pots de vin et chantage suivirent afin d'assurer la collaboration du Conseil des Marais, constitué des aînés de Dangk. Alors que de plus en plus d'Apprentis Divins Érudits arrivaient à Dangk, amenant avec eux encore plus d'argent et de corruption, Bruyant proposa que la direction de Dangk passe entre les mains des Révélateurs, qui comptaient maintenant au nombre de 300 Compagnons Révélateurs. L'Intendance d'Aileouverte obtint un statut légal en 905 et Dangk passa effectivement entre les mains des apprentis Divins.

Bruyant s'est replongé à plein temps dans l'étude de Hrélar Amali, abandonnant le pouvoir civique aux mains d'Esclafeur Lanpf, un procrastineur chargé de l'équilibre entre les intérêts conflictuels des Révélateurs de Bruyant et les préoccupations religieuses des divers autres érudits ou mystiques qui pensent que les ruines d'Hrélar Amali sont une hérésie contre Malkion et qu'elles devraient être rasées, pas étudiées.

Le premier de ces fanatiques est Fluilé Gencourt, un des plus fervents prosélites Malkioni de l'Empire et un ferme opposant à l'étude de Hrélar Amali. Accompagné de ses partisans, les



Ricardo German Ponce

Les Révélateurs Apprentis Divins

Les premiers groupes d'études furent créés par les Apprentis Divins aux environs de l'an 500 mais ils constituaient des organisations relativement désorganisées, sans attributions clairement définies en dehors de celle d'étendre la connaissance de base de l'Empire. Quatre cent ans plus tard, les groupes d'études se sont développés. Connus principalement sous le nom de Révélateurs, ils sont organisés en équipes concentrées sur la recherche. Les Révélateurs sont toujours formés pour l'étude d'un sujet en particulier et sont toujours dissous une fois la tâche terminée. Certains groupes fonctionnent pendant plus de cent ans tandis que d'autres ne durent pas plus de quelques jours. Ce sont des foyers d'activités intellectuelles et magiques, extrêmement secrets et qui opèrent selon les Codes d'Études donnés par Saint Sérézos le Révélateur à partir de certains passages obscurs du *Livre Irréfutable.*

Selon la nature de ce qu'ils étudient, les révélateurs peuvent comprendre jusqu'à une centaine d'individus mais la structure est toujours la même. À la tête de l'organisation se trouve le Chancelier, chargé de diriger les méthodologies de l'étude et gérer ses conséquences. Le Chancelier maintient la réputation des Révélateurs ; les plus expérimentés et les plus brillants mènent les plus prestigieux groupes d'étude.

Le corps du groupe est organisé en Facultés. Les facultés type sont Histoire, Magie, Mythe, Interprétation, Ingénierie, Sécurité et Comptabilité. Chacune est dirigée par un Chef de Faculté (même dans les petits groupes, où la faculté est seulement constituée d'une personne) ; celui-ci est chargé de diriger l'étude selon le programme défini par le Chancelier.

En-dessous se situent les *Compagnons Révélateurs*, chargés du gros de la recherche, selon le programme de la faculté. Les rapports sont donnés une fois par jour au chef de la faculté, qui à son tour fait son rapport au chancelier. Les méthodologies, les découvertes, les conclusions et les recommandations sont archivées dans des livres de comptabilité afin de garder un enregistrement exhaustif de toutes les activités des Révélateurs. Le chancelier passe les livres de comptabilité en revue et effectue des recoupements à travers toutes les facultés, en s'assurant que chacune possède les informations appropriées pour poursuivre leur tâche.

Les révélateurs sont financés avec les budgets approuvés par le ministre des finances de l'empereur Ilotos. Par exemple, les Révélateurs de Bruyant Aileouverte ont un budget suffisant pour diriger une petite ville (et dans l'Empire, il existe des groupes Révélateurs beaucoup plus grands que celui de Bruyant). Tous les Révélateurs peuvent puiser dans les considérables ressources religieuses et magiques des Apprentis Divins selon les besoins, bien que les plus importants Révélateurs aient la priorité – et souvent au détriment des plus petits ou des moins prestigieux.

L'adhésion aux Révélateurs est très recherchée et les critères de recrutement sont aussi stricts que dans n'importe quel autre culte.

Les **Compagnons Révélateurs** doivent avoir au moins 70% dans une compétence clé (telle une compétence Connaissance particulière) et doivent réussir l'examen obligatoire défini par le chancelier (requérant trois tests réussis contre la compétence clé).
Les **Chefs de Faculté** doivent présenter au moins 80% dans deux compétences clés, avoir passé trois ans dans une Compagnie d'Étude et réussir un examen similaire.
Les **Chanceliers** doivent avoir au moins 90% dans deux compétences clés et servir cinq ans en tant que Chef de Faculté.
Les Groupes Révélateurs offrent nourriture et logement, emploi, accès à la connaissance et entraînement (ordinaire ou magique). Pour beaucoup, ils servent en quelque sorte de familles.

Enfin, les Révélateurs sont extrêmement compétitifs. Chaque groupe cherche à ajouter le plus de données possible aux banques de données des Apprentis Divins ; chacun cherche à promouvoir le développement de l'Empire. Les conflits entre les Révélateurs ne sont pas rares et, à l'occasion, le sang peut couler.

Épaves, Fluiléa est arrivé à Dangk il y a trois ans et passe son temps à haranguer les théistes de Dangk – résidents et pèlerins. Il en a converti quelques uns mais s'est aussi fait des ennemis. Fluiléa n'a que faire de la tolérance : ses méthodes sont basées sur l'intimidation, la crainte, la force et la violence. Comptant environ 300 membres, les Épaves exécutent la volonté de Fluiléa Gencourt, suscitant le ressentiment et des troubles chaque fois que ses intérêts sont menacés (réellement ou non). Les Épaves sont réputées pour aller "tabasser du Orlanthi" juste pour le plaisir. Quand il doit se présenter devant Esclafeur pour répondre des actes violents de ses partisans, Fluiléa hausse les épaules et suggère que les païens devraient sans doute être interdits dans la cité, s'ils n'apprécient pas la façon dont ils sont traités.

L'Intendance est supervisée par la Faculté de la Sécurité des Révélateurs. Accompagnés de mercenaires engagés pour la tâche, les soldats issus de l'Armée Juste patrouillent dans Dangk et dans les ruines de Hrélar Amali. Bien que la garnison de Dangk soit compétente, elle s'ennuie terriblement. À moins d'être de nature studieuse et d'être intéressé par les ruines, ou d'être un fanatique tel que Fluilé, Dangk offre peu de charmes. De ce fait, la sécurité laisse à désirer : la corruption et l'alcoolisme règnent dans la garnison. On ferme également les yeux sur un certain nombre de crimes mineurs.

Quartiers de Dangk

Dangk n'est pas un endroit attirant. La ville est humide et terne, même durant les beaux jours ; elle semble s'affaler mollement avec un côté pressé contre la Barrière d'Uffled et l'autre vacillant sur le rempart de terre qui lui sert de mur à l'est.

Les rues sont pleines de boue, étroites et sentent mauvais. Seules les rues du quartier des Révélateurs, la Place du Marché, et les allées riches du nord-est de Dangk peuvent passer pour propres et plaisantes – bien que "légèrement miteuses" soit plus approprié.

Portes

Dangk possède deux portes. La Porte de la Droiture (ou Porte Dangienne pour les résidents) se situe au nord ; elle est uniquement utilisée par les Apprentis Divins, les croyants Malkioni et l'Armés Juste. La garde de la porte (normalement 4 à 6 soldats mais plus peuvent être appelés des baraques) vérifie l'identité des personnes qui approchent des deux côtés. Les non-Malkioni doivent emprunter la Porte des Pèlerins, plus à l'est, et payer quatre pièces d'argent – le double du péage de la Porte de la Droiture.

La Portes des Pèlerins est ouverte à tous : non-Malkioni, Dangkiens, pèlerins et marchands. L'entrée est toujours bouchée par la boue et elle est bien plus étroite.

Les tours qui donnent sur les deux portes sont carrées, en pierre et font six mètres de haut. Les grandes portes en bois et en bronze peuvent être fermées à une vitesse surprenante et barrées avec de grosses poutres en bois. Les portes sont fermées et barrées une heure avant le coucher du soleil et ne sont pas ouvertes avant le lever du soleil. Toute personne aperçue derrière la Porte des Pèlerins la nuit est condamnée à rester à l'extérieur. Toute personne aperçue derrière la Porte de la Droiture la nuit peut entrer à condition de payer un droit de passage de deux pièces d'argent – ou gratuitement si elle fait partie des Révélateurs.

Les Casernes de l'Armée Vertueuse

Les casernes sont entourées d'un mur de pierres haut de trois mètres. L'unique porte donne sur une cour de terre battue couverte de paille et de sciure. Les bâtiments n'ont qu'un étage et sont composés de bois et de pierres ; les toits sont constitués de roseaux tressés en provenance des marécages. Les baraquements contiennent 150 soldats de l'Armée Vertueuse et des mercenaires. Les patrouilles effectuées dans les rues, le long du mur, sur la digue d'Uffled et dans le périmètre de la berge Est sont régulières mais manquent d'enthousiasme. Les soldats patrouillent en général en groupes de trois individus et il n'est pas rare de les voir passer leur tour de garde à boire dans une taverne ou à visiter les prostituées des rues de Dangk, ou encore de trouver un endroit calme pour s'asseoir, jouer aux dés ou s'endormir. La soldatesque est ravie quand Fluiléa et ses partisans causent des troubles ; ils peuvent ainsi tromper quelque temps leur ennui. Certains mercenaires ont délibérément avivé les ressentiments entre la communauté des pèlerins et les Épaves dans l'espoir de provoquer une petite émeute (et une excuse pour fendre quelques crânes – quels qu'ils soient).

La garnison fait partie de la Faculté de la Sécurité dirigée par Korlof Gérios, un commandant vétéran de l'Armée Vertueuse, qui a été contraint à servir les Révélateurs. Gerios vénère la tradition du guerrier Barmalien, ce qui fait de lui un sorcier puissant au combat. Il partage son temps entre Dangk et Hrélar Amali, alternant avec son commandant en second, Rodurus Barberouge. Rodurus est un bon et loyal guerrier de Malkion mais préférerait une vie plus paisible. Du fait qu'il possède le contrôle presque entier de la garnison, c'est par sa mauvaise influence que l'attention de celle-ci s'est relâchée. Rodurus prétend qu'il a les choses sous contrôle et comme il a la confiance de Gérios, il a toujours su s'en tirer à bon compte jusqu'à présent.

Les prisonniers sont détenus dans les casernes. La prison consiste en un long puits creusé dans le sol recouvert d'une grille épaisse fermée par magie. Ce puit est ouvert aux éléments et à tout ce que les membres de la garnison jettent dedans.

La garnison possède sa propre étable, ainsi que 20 chevaux et un personnel complet. Au besoin, elle peut organiser une petite unité de cavalerie avec Gérios à sa tête.

Quartier des Révélateurs

Le quartier des Révélateurs comprend une cinquantaine de bâtiments formant le centre du projet Hrélar Amali. Tous les journaux, les notes, les études, les chartes et les découvertes du projet sont entreposés dans ce quartier. Les bâtiments abritent 250 étudiants, scribes, sorciers et Révélateurs, tous engagés dans l'étude de Hrélar Amali.

Le quartier est divisé en zones, chaque zone dépendant d'une Faculté. Les plus grands bâtiments regroupent ceux de l'Administration et des Études Mystiques. La plupart du temps, c'est là que Bruyant se rend pour écrire et recevoir les rapports, pour vérifier les nouvelles pistes de recherche, pour comparer les anciennes théories avec les nouvelles et ainsi de suite. Les Études Mystiques jouent un rôle central car elles sont la source d'information des autres facultés. La Compréhension Runique et la Cryptographie ont besoin de connaître la résonance mystique derrière les codes et les textes afin de les déchiffrer avec précision ; les laboratoires ont besoin de connaître les sorts qio doivent être préparés afin de distiller certains aspects du mythe et de vérifier la manière dont ces mythes ont été testés auparavant ; et les Études d'Interprétation ont besoin d'examiner les mythes sous-jacents et d'effectuer des recommandations sur l'interprétation, pour que l'Ingénierie et la Logistiques puissent travailler vite et efficacement.

Chaque zone au sein du quartier des Révélateurs est dirigée par un Chef de Faculté. Les bâtiments, réquisitionnés auprès du Conseil des Ainés de Dangk, ont été adaptés aux besoins des Apprentis Divins : celliers, sous-sol, ateliers et entrepôts souterrains sont tous reliés ensemble. Bien que la plupart des bâtiments de Dangk soient ternes et pratiques, les Apprentis Divins ont imposé leur style d'architecture flamboyant au quartier. Tous les bâtiments sont maintenant embellis de motifs et d'iconographie Malkioni. Un portrait de Saint Sérézos couvre le mur nord du bâtiment de l'Administration et plus de cent minarets se dressent maintenant par magie au-dessus des toits des édifices réservés aux Études d'Interprétation, chacun pointant un télescope sur les étoiles ou sur Hrélar Amali.

Le quartier des Révélateurs est autonome et concentré sur son travail. La nourriture est préparée sur place selon des régimes stricts servant à favoriser la concentration et la productivité. Les Patrouilles de la Faculté de Sécurité sont plus diligentes (pas beaucoup plus mais meilleures qu'ailleurs) et quel que soit le moment de la journée, le quartier ressemble à une ruche en effervescence : de nouveaux croquis, gravures, et peintures des ruines d'Hrélar Amali sont constamment réalisés; dans les laboratoires et les ateliers, les sorciers sont occupés nuit et jour à lancer des sorts et à expérimenter afin de découvrir le code de Hrélar Amali.

Il existe une grande rivalité entre les facultés car chacune s'efforce de récupérer les meilleures informations dans l'espoir de découvrir le code en premier.

Personnalités des Facultés

Administration et Études Mystiques – **Bruyant Aileouverte**. Obsédé, volubile, perspicace et possédant le savoir. En bons termes avec les autres Chefs de Faculté mais plus amical envers Sérénius Piedcoupé et Korlof Gérios.

Compréhension Runique et Cryptographie – **Sérénius Piedcoupé**. Fait partie du Groupe d'Étude qui a conclu l'Échange des Déesses et responsable de la création du Saint Dangan de Dangk. Expert en codes magiques et en signification runique, il travaille en étroite collaboration avec Jaldorix Wold.

Finance – **Muravius Moravios**. Expert en nombres et engagé à prouver sans l'ombre d'un doute le Théorème de Saint Urestes (le concept que toute créature vivante possède un nombre unique qui, lorsqu'il est connu, peut être ouvert et réarrangé à la manière d'un mythe). Prouver le théorème devrait pouvoir automatiquement révéler le secret de Hélar Amali – ou vice versa.

Études d'Interprétation – **Jaldorix Wold**. Un théiste converti au Malkionisme, brillant mais quelque peu dérangé. Jaldorix était un prêtre de Lhankor Mhy Sage de Pavis qui se convertit au Malkionisme à la suite d'un pèlerinage à Hrélar Amali. Il affirme avoir été touché par une vision dans laquelle Lhankor Mhy se serait soumis au Dieu Invisible et aurait accepté de l'aider à écrire le Livre Irréfutable. Il fut déclaré apostat par Lhankor Mhy mais fut enrôlé par Bruyant, qui utilise sa connaissance des panthéons Orlanthi et Solaire pour interpréter les kilomètres de textes provenant des ruines. Beaucoup regardent Jaldorix avec soupçon et mépris et ses visions fréquentes de Saints douteux commencent à lasser. En termes d'interprétation théiste et de comportement religieux, il est sans égal.

Ingénierie et Logistique – **Elgasta Pieddefer**. Elgasta est la seule femme à la tête d'une faculté chez les Révélateurs ; elle est aussi une Zistorite, un Rayon appartenant aux Rouages de Zistor. Elgasta possède une paire de jambes mécamagiques et passe la plupart de son temps à coordonner les efforts des équipes de l'Ingénierie dans les ruines. Sans que Bruyant soit au courant, Elgasta suit un objectif purement Zistorite : si l'énigme de Hrélar Amali n'est pas résolue dans les deux prochaines saisons, les ruines entières seront déplacées à Zistorwal. Afin de remplir cet objectif secret, elle doit discrètement placer des glyphes de téléportation autour du périmètre des ruines. Une fois activées par un sort puissant de téléportation, préparé en ce moment à Zistorwal, le site en entier tombera sous le contrôle des Rouages de Zistor et sa vraie nature sera extraite

par la machine. Une action que condamnerait Bruyant s'il venait à la découvrir.

Place du Marché

Si le Quartier des Révélateurs est le cœur de Dangk, la Place du Marché est son âme. Les habitants de Dangk, les marchands, les pèlerins et même les Apprentis Divins se pressent sur la place, mangeant et buvant auprès des revendeurs des rues ou jouissant tout simplement de la compagnie des autres. La Place du Marché est le lieu de rencontres de Dangk et la plupart de ses résidents la visite au moins une fois par jour. Les Crieurs de Dangk clament les nouvelles en provenance des autres districts et tous les soirs, Bruyant Aileouverte monte sur le podium en pierres pour relater les dernières informations et les dernières découvertes effectuées à Hrélar Amali. Les sermons de Bruyant sont populaires auprès des Apprentis Divins et de quelques pèlerins théistes (qui gagnent quelques aperçus au sujet des mythes de leur culture). Cependant, entouré de ses partisans, Fluiléa Gencourt l'interpelle couramment pour dénoncer ses découvertes comme des hérésies envers Malkion et affirme à voix haute que les Révélateurs sont en fait une secte appartenant à l'Église Atroxique. Fluiléa a aussi pour habitude de monter sur le podium et de passer des heures à sermonner l'ignorance des théistes et à clamer sa propre version du fondamentalisme Malkioni.

Les marchés se déroulent deux fois par saison, sur trois jours, le second et sixième jour du vent, pour un total de dix marchés par an. Le marché est ouvert à tous les commerçants qui peuvent payer le péage de la Porte des Pèlerins (deux pièces d'argent) puis une taxe d'une pièce d'argent par jour. Contrôlé par le Conseil des Ainés de Dangk, le marché est la seule autorité que le Conseil a pu conserver sous le régime de l'Intendance Aileouverte.

Salle de Réunion du Roi Dan

À l'origine construite par le Roi Dan durant le Premier Âge, la salle de réunion est un des rares bâtiments à avoir survécu à la destruction de Dangk en 854, protégé par l'esprit immortel du Roi Dan, ou tout moins c'est ce que croient les Dangkiens. La salle de réunion a été préservée depuis, comme le temple de Dangk : elle est le point focal de la principale croyance des habitants de Dangk.

En tant que dieu de la cité, Dan a peu d'influence en dehors de Dangk et n'existe que pour renforcer la puissance de ses adorateurs. Bien évidemment, les Apprentis Divins se moquent de telles croyances et ce comportement est en fait bien stupide. Chaque personne de souche Dangkienne maintient un lien incassable avec Dan, leur grand héros du Premier Âge. C'est la volonté de Dan qui a empêché le Groupe d'Étude des Apprentis Divins de déchiffrer le code de Hrélar Amali. Dan le Dieu a envoyé des rêves troublant à Bruyant Aileouverte et il est derrière la mauvaise classification des références et des codes importants. Ces petites choses – faisant partie des pouvoirs d'un Dieu de la Cité – ont ralenti les progrès effectués sur le lieu des ruines et ont gardé la population de Dangk forte.

Naturellement, les Apprentis Divins n'ont pas pu s'empêcher de remanier le Culte de Dan. Sérénius Piedcoupé s'est inséré dans un des mythes de la Confédération Dangienne, en le modifiant pour que Dan devienne un converti du Dieu Invisible, et créa "Saint Dangan". Les plus susceptibles et les plus corruptibles des Dangkiens ont accepté cet échange de dieux mais il n'a diminué en rien l'influence de Dan sur la Cité, parce qu'en fin de compte, Dan cherche à protéger et à contrôler non pas un concept ou une chose, mais seulement ses adorateurs.

Au dehors de la salle de réunion, les Apprentis Divins ont érigé une statue délicatement sculptée de Saint Dangan ; ses mains sont levées comme pour accueillir Dangkiens et Apprentis Divins. Les membres du Culte de Dan (qui parfois la couvrent de runes théistes et de d'insultes) la haïssent et les Saint Dangiens la révèrent. Un compromis fragile existe entre les deux croyances et Fluiléa Gencourt s'emploie à le briser.

La Barrière d'Uffled

Uffled le Tenace était de bien des façons un roi fainéant mais il entreprit une chose pour sa citadelle avant qu'elle soit mise à sac : il construisit la Barrière pour empêcher les marécages de Sodal et les eaux de s'infiltrer. Avant la digue, Dangk était fréquemment inondée et les maisons devaient être construites sur des pilotis. L'histoire raconte qu'Uffled construisit la Barrière parce qu'il n'aimait pas avoir les pieds mouillés – pas parce qu'il avait à cœur le bonheur de la population. Quelle que soit la raison, le plan fut une réussite ; Dangk reste (relativement) sèche. La Barrière d'Uffled, un terrassement raide d'une hauteur de 10 mètres, mesure un kilomètre de long. Une fosse de trois mètres de largeur crée une douve naturelle sur le côté ouest de la cité ; le haut de la Barrière est plat pour permettre aux patrouilles de circuler – bien que les soldats de l'Armée Juste s'aventurent rarement sur la digue.

Le Quartier de Fluiléa

Le quartier à peu près rectangulaire situé directement au sud de la Salle de Réunion représente le territoire de Fluiléa Gencourt. Celui-ci occupe une maison modeste au centre du quartier boueux, humide et mal en point, entourée des résidences taudis de ses Épaves.

Le quartier se développe au fur et à mesure que la rhétorique et l'intimidation de Fluiléa fait des convertis. Certains ne sont que des fauteurs de troubles qui profitent de la tolérance du fondamentalisme de Fluiléa en ce qui concerne les tactiques d'intimidations. D'autres sont sincèrement dévoués et vénèrent Fluiléa comme un Saint vivant – une attitude que Fluiléa ne décourage pas, bien qu'elle soit hérétique.

Dans tout le quartier, de nombreux graffitis reprennent le nom de Fluiléa, ce qui ne laisse aucun doute sur l'identité de la vraie autorité ici. La Faculté de Sécurité n'effectue aucune patrouille dans ce quartier ; non pas parce que la garde est effrayée mais parce que Fluiléa offre des pots de vin à Rodurus Barberouge pour qu'il stoppe les patrouilles. La plupart des théistes évite le quartier mais à l'occasion, un pèlerin se perd sur le territoire de Gencourt et reçoit une bonne raclée. Deux pèlerins du culte d'Ernalda (un culte que Fluiléa déteste) ont disparu dans ce quartier trois saisons auparavant. Korlof mena une enquête mais n'obtint aucun résultat ; Fluiléa protesta longuement et à voix haute d'être brimé. Les Ernaldiens sont toujours portés disparus.

Le Quartier des Pèlerins

Séparé du quartier de Fluiléa Gencourt par la Place du Marché et le Quartier des Révélateurs, le quartier des Pèlerins est un ensemble de tavernes, d'auberges, d'hôtels et de temples théistes. Les pèlerins qui se rendent à Hrélar Amali utilisent traditionnellement le quartier des pèlerins comme base ; de ce fait le quartier se vante d'une communauté cosmopolite qui inclut également des Uz et des canards. Il est aussi relativement riche : les pèlerinages coûtent de l'argent et cet argent est dépensé à Dangk. On trouve donc les meilleurs mets et les meilleures boissons dans le quartier des Pèlerins, même si les bâtiments laissent à désirer.

Le Quartier des Pèlerins se situe en dehors de la juridiction du Conseil des Ainés de Dangk et même les apprentis Divins ont tendance à l'ignorer. Leur seule implication officielle est la levée d'un impôt auprès de ceux qui veulent commercer sur la Place du Marché et la vente de billets aux personnes qui désirent visiter Hrélar Amali. Les billets sont vendus depuis une cabine située au centre du quartier. Un billet coûte 5 pièces d'argent et tous sont numérotés. Les pèlerins ont le droit de pénétrer dans Hrélar Amali dès que l'on appelle leur numéro. Une liste de numéros déjà appelés et régulièrement mise à jour est placée sur le panneau d'affichage situé près de la cabine. Un billet donne le droit à une visite pour un jour et une nuit, temps de voyage y compris (il faut huit à neuf heures de marche pour atteindre les ruines en partant de Dangk).

Volutus l'Homme aux Ânes opère un service de la Porte des Pèlerins aux ruines de Hrélar Amali. Pour 20 pièces d'argent, on peut louer un âne auprès de Volutus pour un aller-retour, ce qui réduit d'un tiers le temps de voyage. Le service de Volutus est populaire et les Révélateurs le soutiennent car ils désirent qu'un flot constant de visiteurs passe à travers Hrélar Amali. Les sorciers Révélateurs font en sorte que les ânes de Volutus soient en bonne santé en échange de 10% de ses profits. Volutus est un homme riche mais peu populaire à Dangk.

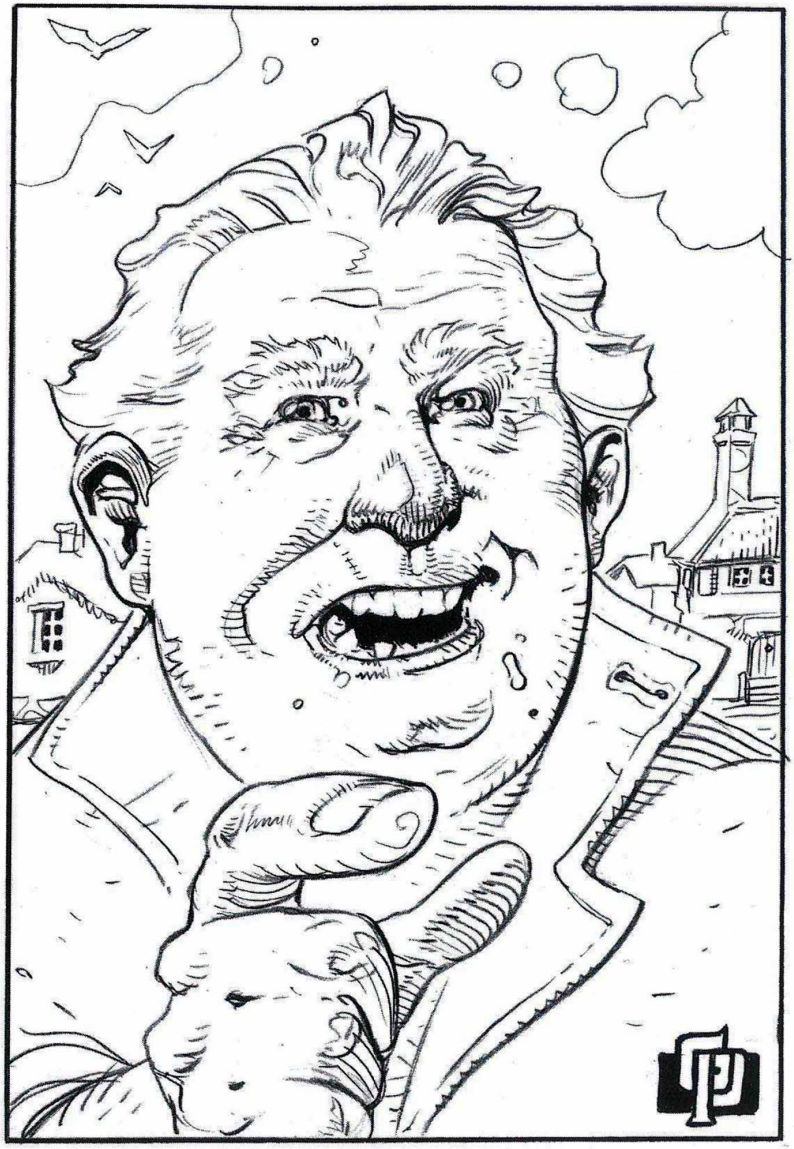
Bien que le Quartier des Pèlerins ne soit pas contrôlé de manière officielle, le dirigeant en titre est Dhuren Maskalusson. Dhuren dirige une grande auberge (en fait plusieurs petites demeures reliées entre elles) appelée La Demeure Tourbillonnante ; lui-même est un seigneur des vents du culte d'Orlanth l'Aventureux. Il y a 18 ans, Dangk devint sa demeure après son pèlerinage dans Hrélar Amali et il s'est juré de pourvoir aux besoins des véritables pèlerins qui viennent s'installer à Dangk. Dhuren possède une réputation considérable dans le quartier des Pèlerins, tant et si bien que même Bruyant et Esclafeur le consultent sur des matières théistes et civiques. Fluiléa le déteste, tout en le craignant : plusieurs Épaves ont été renvoyées dans leur quartier avec des os brisés et des doigts manquants après avoir osé causer des ennuis en présence de Dhuren. Celui-ci veut se débarrasser de Fluiléa, mais il est patient (pour un Orlanthi) : avant d'agir, il attend que son rival fasse un faux pas.

Plusieurs petits autels dédiés aux dieux théistes sont disséminés à travers le quartier des Pèlerins. Orlanth, Ernalda, Barntar, Chalana Arroy et Issaries possèdent tous des petits autels proches, ou dans, 'La Demeure Tourbillonnante. Les petits temples dédiés au Taureau des Tempêtes, à Flamal, à Héler et à Mastakos sont aussi présents. La rumeur affirme qu'un autel minuscule dédié au dieu Zorak Zoran existe aussi, bien que seuls les trolls connaissent sa localisation.

L'Église de Malkion

Érigée par la Sorcellerie, l'Église de Malkion est placée de façon à faire face à la Salle de Réunion. Comparée aux autres églises des Apprentis Divins, celle-ci est modeste, façonnée pour célébrer la Voie aux Quatre Possibilités. À l'intérieur, elle contient un petit autel pour la vénération, avec quelques chapelles dédiées à Saint Sérézos, Saint Volanc et Saint Xéméla. Bien que petites, ces chapelles sont supervisées par au moins un Liturgiste et un Prêtre Runique, permettant ainsi l'obtention des bénéfices de cultes divers.

La prêtresse la plus âgée est Hresnan la Radieuse, une Malkioni dévouée appartenant à la tradition Hadmaliste et abbesse de Saint Xéméla. C'est une grande amie d'Esclafeur mais elle est quelque peu méfiante à l'égard de Bruyant ; elle pense qu'il aime beaucoup trop ses études théistes et qu'il devrait au contraire lire plus souvent le Livre Irréfutable. Elle considère Fluiléa comme une brebis perdue mais capable de retourner à une vénération plus méthodique si Malkion le désire. Les théistes et les Dangkiens sont des païens qui doivent être pris en pitié et qui ont le droit à la charité de temps en temps. Les bénitiers sont toujours ouverts à la conversion à la Juste Parole et Hresnan attend de les accueillir à bras ouverts.



Bruyant Aileouverte

Personnalités de Dangk

Bruyant Aileouverte, Chancelier, Révélateurs de Hrélar Amali

Enthousiaste au point d'être irritable, Bruyant Aileouverte est un homme d'âge moyen au visage rond, aux yeux bruns et aux cheveux blancs qui lui donne l'apparence d'une fleur de pissenlit fermée. Bruyant babille sans cesse et d'une manière rapide, avec une grande profusion de postillons quand il discute sur un sujet qui lui porte à cœur. C'est un serviteur astucieux et loyal de l'Empire et de Malkion. Il passe tout son temps à essayer de déchiffrer le secret de Hrélar Amali et chaque jour, il conçoit une nouvelle théorie contredisant celle du jour précédent. Il sait qu'il est proche de la solution ; il sait que les dieux étaient impliqués avant que le Grand Compromis ne soit signé. Il est certain que la Quête des Porteurs de Lumière joue un rôle important dans l'énigme ; il est également frustré par le fait qu'à chaque fois que les Révélateurs se rapprochent de la vérité, un fait nouveau intervient qui remet en question ce qui a été découvert. Selon lui, les théistes sont des fous malavisés. Mais leurs prières, leurs récits et leurs mythes sont tellement fascinants dans leur simplicité qu'ils indiquent des vérités plus complexes et plus profondes. Il admire leur adhésion au panthéisme tout en étant certain, qu'un jour, leurs dieux cesseront d'être pertinents et qu'ils se réuniront devant les édits du *Livre Irréfutable*.

Bruyant Aileouverte

FOR	12
CON	12
TAI	13
INT	18
POU	16
DEX	7
CHA	17

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	1/4
4–6	Jambe Gauche	1/4
7–9	Ventre	1/5
10–12	Poitrine	1/6
13–15	Bras Droit	1/3
16–18	Bras Gauche	1/3
19–20	Tête	–/4

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	16
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13 (+11 avec une armure)

Armure : robes volumineuses de son office. 1 PA, Pénalité d'Armure –2
Équipement : Épée Courte

Magie Commune 88% : Coordination 2, Démoraliser, Endurance, ViveLame 2
Sorcellerie (Grimoire Spécialisé) 69% : (Former (Pierre), Résistance aux Dommages, Vol, Vision Mystique)
Sorcellerie (Grimoire de la Vraie Église Malkioni) 75% : (Boomerang, Neutralisation de la Magie, Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle)

Compétences principales : Bagarre 21%, Connaissance (Hrélar Amali) 35%*, Connaissance (Interaction Théiste) 91%, Connaissance (Malkion) 95%, Connaissance (Régionale) 65%, Courtoisie 80%, Culture (Jrustéli) 90%, Endurance 51%, Évaluer 83%, Évasion 33%, Groupe d'Étude pour l'Administration 95%, Influence 80%, Ingénierie 35%, Langage (Parler Commercial) 90%, Langage (Seshnégi Occidental) 99%, Manipulation 91%, Perception 62%, Persévérance 74%, Survie 31%

Style de Combat

Épée Courte 90% (75%)

Armes

Type	*TAI*	*Allongel Portée*	*Dommages*	*PA/PV*	
Épée Courte	M	P	1D6+3	6/8	(Augmentation Zistorite)

* Durant l'aventure, la Connaissance (Hrélar Amali) de Bruyant augmente d'1D3 points par semaine. Il peut effectuer un test dans cette connaissance une fois par semaine, et si Bryant obtient une réussite critique, il est encore plus près de découvrir la nature véritable du temple. Il doit obtenir 4 Réussites Critiques afin d'obtenir une compréhension parfaite de la vraie nature de Hrélar Amali.

FLUILÉA GENCOURT

Fluiléa Gencourt, Fanatique Malkioni

Il est petit de visage et de corps, possède une tête menue et une grande bouche, des petits yeux pernicieux derrière un grand sourcil unique, ainsi que quelques touffes de cheveux parsemant un crâne chauve. Fluiléa Gencourt est le fondamentaliste religieux résident à Dangk : un Malkioni tellement fervent que l'on peut presque (mais pas vraiment) discerner un halo. Fluiléa possède une grande influence religieuse à Dangk. Il ne fait pas partie du Groupe d'Étude mais il n'a pas son pareil en tant que prosélyte. Il se vante également d'un rapide taux de conversion. Il est arrivé à Dangk il y a trois ans avec deux objectifs : convertir le plus de théistes possible à la voie du Malkionisme et raser complètement les ruines blasphématoires de Hrélar Amali avant de les engloutir dans le Lac Felster. La tolérance des Apprentis Divins n'a pas touché Fluiléa. Pour lui, les théistes sont des moins que riens et devraient être forcés à accepter le Dieu Invisible et ses Saints ; le Livre Irréfutable devrait être lu matin, midi et soir jusqu'à ce qu'ils puissent le réciter aussi précisément que lui.

Aussi, Fluiléa a autorisé ses Épaves à perturber les travaux dans les ruines par n'importe quel moyen. Les tactiques utilisées sont sournoises et impliquent les Amis des Wyrms (à travers des intermédiaires mais une association quand même) en ce qui concerne des informations utiles pour le sabotage. Fluiléa est également convaincu que si les pèlerins sont suffisamment harcelés, ils renonceront à se rendre sur les lieux, rendant les ruines inutiles ; aussi, il s'assure que les Épaves rendent la vie dure aux pèlerins.

Fluiléa Gencourt

FOR	14
CON	9
TAI	7
INT	15
POU	14
DEX	10
CHA	11

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	–/4
4–6	Jambe Gauche	–/4
7–9	Ventre	–/5
10–12	Poitrine	–/6
13–15	Bras Droit	–/3
16–18	Bras Gauche	–/3
19–20	Tête	–/4

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	0
Points de Magie	14
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13

Armure : aucune. Robes inconfortables, tâchées et pleines de puces.

Équipement : Dague

Magie Commune 88% : Démoraliser, Fanatisme, Témoin des Secrets, Destin 2, Séduction 2

Sorcellerie (Grimoire de la Vraie Église Malkioni) 67% : (Boomerang, Neutralisation de la Magie, Résistance aux Dommages, Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Vision Mystique)

Compétences principales : Connaissance (Livre Irréfutable) 99%, Connaissance (Malkion) 115%, Connaissance de la Rue 72%, Culture (Jrustéli) 82%, Discrétion 39%, Éloquence 91% (employée pour commander les Épaves), Endurance 36%, Évasion 40%, Influence 79%, Langage (Parler Commercial) 55%, Langage (Seshnégi Occidental) 95%, Manipulation 56%, Perception 55%, Perspicacité 82%, Persévérance 57%, Survie 44%

Style de Combat

Dague 63%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*
Dague	P	P	1D4+1	6/8

ESCLAFEUR LANPF ("L'EFFONDRÉ"), ADMINISTRATEUR DE DANGK

La tête penchée légèrement en arrière et semblant regarder tout le monde d'en haut, Esclafeur affiche un port altier et fier. Ce port est trompeur ; il s'est tordu le cou un beau matin et il est resté bloqué depuis. Il est surnommé l'Effondré parce qu'il semble s'effondrer à la moindre contradiction. C'est en fait une tactique : Esclafeur est un homme à l'esprit aigu et retors. D'une certaine manière, il désarme son adversaire en se retirant de la confrontation. Le but de l'exercice est d'arrêter la dispute avec son interlocuteur, de réfléchir à ses paroles et de murmurer quelque chose du genre : "vraiment ? Laissez-moi y réfléchir..."

Esclafeur est un administrateur et un politicien compétent. Il est conscient que les pots de vin sont nécessaires, connaît le prix de ces derniers et quelles sont les garanties à prendre pour les maintenir. Comme la plupart des Apprentis Divins, il méprise les autres religions mais il est assez malin pour comprendre leur importance dans la prospérité de Dangk.

Esclafeur Lanpf

FOR	11
CON	10
TAI	17
INT	17
POU	10
DEX	10
CHA	14

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	10
Mouvement	8m
Rang d'Action	+14 (+12)

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	1/6
4–6	Jambe Gauche	1/6
7–9	Ventre	1/7
10–12	Poitrine	1/8
13–15	Bras Droit	1/5
16–18	Bras Gauche	1/5
19–20	Tête	–/6

Armure : robes de cérmonie volumineuses. Pénalité d'Armure –2.
Équipement : Dague

Magie Commune 88% : Boulier, Témoin des Secrets, Détection (Erreur)
Sorcellerie (Grimoire de la Vraie Église Malkioni) 44% : (Boomerang, Résistance aux Dommages, Vision Mystique, Neutralisation de la Magie, Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle)
Compétences principales : Connaissance (Malkion) 65%, Connaissance (Régionale) 60%, Connaissance de la Rue 48%, Courtoisie 80%, Culture (Jrustéli) 91%, Éloquence 80%, Endurance 31%, Évasion 40%, Influence 98%, Langage (Parler Commercial) 85%, Langage (Seshnégi Occidental) 99%, Manipulation 40%, Perception 85%, Persévérance 35%

Style de Combat

Dague 40%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*
Dague	P	P	1D4+1	6/8

Sérénius Piedcoupé, Chef de la Faculté de la Compréhension Runique

Sérénius est un petit homme rondouillard qui s'habille de robes d'un bleu éclatant. Il est passé maître dans l'art d'interpréter les codes, en particulier ceux incarnés dans les mythes. Il est le Révélateur responsable des interférences dans les mythes de la Confédération de Dangan qui ont permis de créer Saint Dangan.

Sérénius Piedcoupé

FOR	7
CON	9
TAI	13
INT	19
POU	18
DEX	12
CHA	10

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-1D2
Points de Magie	10
Mouvement	8m
Rang d'Action	+16 (+14)

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	1/5
4–6	Jambe Gauche	1/5
7–9	Ventre	1/6
10–12	Poitrine	1/7
13–15	Bras Droit	1/4
16–18	Bras Gauche	1/4
19–20	Tête	–/5

Armure : robes cérémoniales d'un bleu éclatant. Pénalité d'Armure –2.
Équipement : Dague

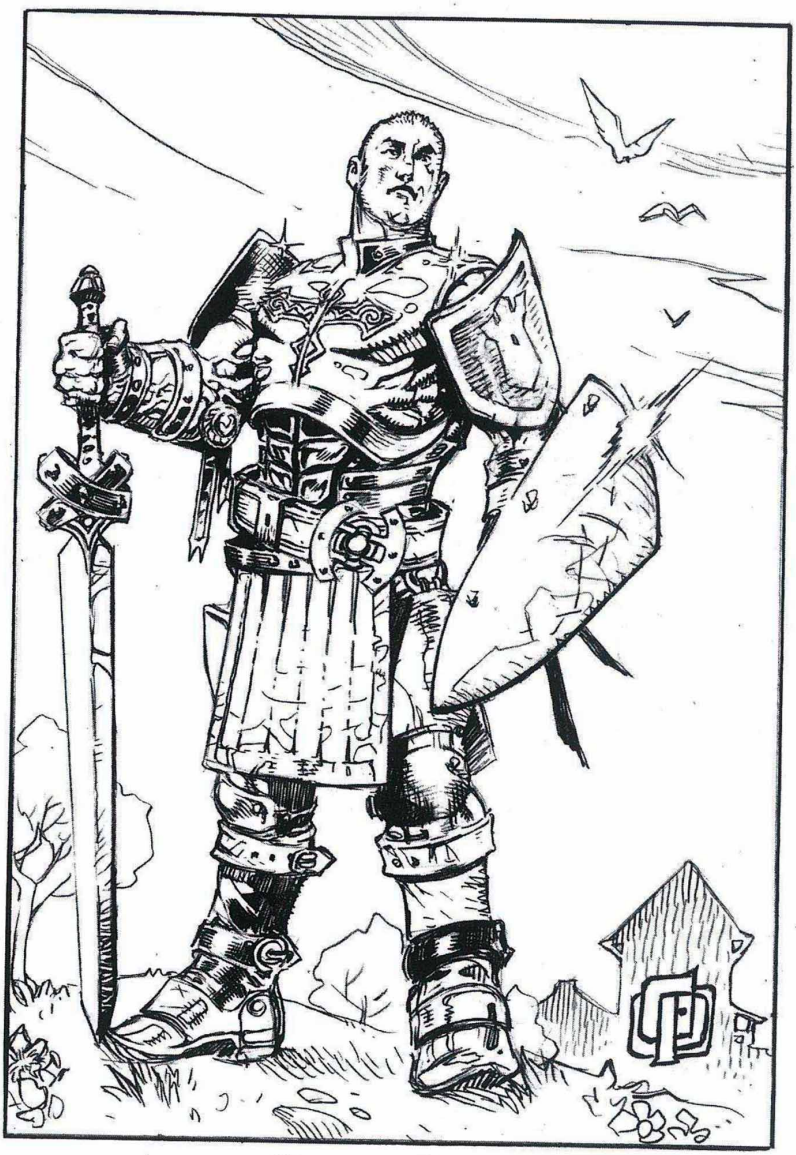
Magie Commune 85% : Apaiser, Confusion, Témoin des Secrets, Contre-Magie 3
Sorcellerie (Grimoire Spécialisé) 85% : (Augmenter (INT), Neutralisation de la Magie, Projection (Vision), Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Vision Mystique)
Compétences principales : Artisanat (Codes) 95%, Connaissance (Malkion) 81%, Connaissance (Mythes Théistes) 91%, Connaissance (Régionale) 90%, Culture (Jrustéli) 86%, Endurance 35%, Évasion 30%, Influence 70%, Langage (Parler Commercial) 100%, Langage (Seshnégi Occidental) 100%, Manipulation 75%, Perception 95%, Perspicacité 59%, Persévérance 60%

Style de Combat

Dague 43%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*
Dague	P	P	1D4+1	6/8



Korlof Gérios

Korlof Gérios, Chef de la Faculté de la Sécurité

Korlof est le soldat type de l'Empire des Apprentis. Grand, large d'épaule, direct et incroyablement compétent dans tout ce qui a trait à la sécurité et à la manière de tuer son prochain.

Il a passé sa vie entière dans l'Armée Juste et a visité une grande partie du territoire de l'Empire de la Mer du Milieu, y compris Zirtorwal et Slontos. Ce dernier l'a beaucoup troublé. Il était à la tête du cordon chargé d'empêcher les gens d'apprendre les conséquences de l'Échange des Déesses et fut témoin de la misère de la population de Slontos. Il est d'accord avec les expérimentations de l'Empire sur les dieux païens mais il remet en question les conséquences de tels actes. En vérité, la détresse du Slontos et de la Wénérie le peine au plus haut point et il cherche à trouver une solution à cette souffrance. C'est la raison pour laquelle il a demandé un transfert dans le Groupe d'Étude de Hrélar Amali, afin de découvrir, parmi les ruines, la manière d'alléger les conséquences de l'Échange des Déesses.

Et c'est pourquoi la sécurité de Dangk et des ruines n'est pas aussi drastique qu'elle le devrait. En dépit de son port militaire, Korlof est préoccupé et pense avant tout aux secrets contenus dans Hrélar Amali et à la façon dont ils pourraient venir en aide au peuple de Slontos. Lui et Bruyant ont passé de longues nuits ensemble à discuter au sujet des énigmes des récits. Bruyant ne soupçonne pas que Korlof a un objectif – il est tout simplement ravi qu'un soldat soit autant intéressé que lui par les ruines. Mais Fluiléa Gencourt, qui possède des espions partout, sait que Korlof dissimule une faiblesse et il désire ardemment la découvrir et l'exploiter… Bien entendu, pour le bien de l'Empire .

Korlof Gérios

FOR	16
CON	14
TAI	16
INT	14
POU	13
DEX	14
CHA	9

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	2/6
4–6	Jambe Gauche	2/6
7–9	Ventre	2/7
10–12	Poitrine	6/8
13–15	Bras Droit	6/5
16–18	Bras Gauche	6/5
19–20	Tête	6/6

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	13
Mouvement	8m
Rang d'Action	+14 (+8)

Armure : plastron de plaques et brassards Jrustéli. Pantalons de et ceinture de cuir. Pénalité d'Armure –6.

Équipement : Épée de Guerre, Lance, Pavois

Magie Commune 64% : Contre-Magie 3, ViveLame 3

Compétences principales : Athlétisme 70%, Connaissance (Malkion) 80%, Connaissance (Régionale) 62%, Connaissance (Tactiques) 77%, Connaissance de la Rue 65%, Culture (Jrustéli) 75%, Discrétion 66%, Endurance 75%, Évasion 70%, Influence 63%, Langage (Parler Commercial) 70%, Langage (Seshnégi Occidental) 85%, Perception 65%, Persévérance 48%, Premiers Soins 51%, Pister 30%, Survie 75%

Styles de Combat

Épée & Bouclier 120% (105%)
Lance & Bouclier 98%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*	
Épée de Guerre	M	M	1D8+3	6/10	(Augmentation Zistorite)
Lance	M	L	D8+1	4/5	
Pavois	É	P	D4	4/18	

MURAVIUS MORAVIOS, CHEF DE LA FACULTÉ DES FINANCES

Petit homme voûté aux yeux défaillants, aux doigts continuellement tâchées d'encre, et dont la barbe traîne au sol. Une toux chronique ponctue chacune de ses phrases. Muravius est un génie mathématicien qui a l'intention de prouver le Théorème de Saint Ourestes, qui prétend définir toute vie et tout mythe par un seul nombre. Il est aussi très compétent en comptabilité.

Muravius Moravios

FOR	16
CON	14
TAI	16
INT	14
POU	13
DEX	14
CHA	9

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	–1D2
Points de Magie	7
Mouvement	8m
Rang d'Action	+14 (+12)

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	1/6
4–6	Jambe Gauche	1/6
7–9	Ventre	1/7
10–12	Poitrine	1/8
13–15	Bras Droit	1/5
16–18	Bras Gauche	1/5
19–20	Tête	–/6

Armure : robes cérémoniales. Pénalité d'Armure –2.
Équipement : Dague

Magie Commune 85% : Boulier, Détecter (Erreur)

Compétences principales : Connaissance (Comptabilité) 99%, Connaissance (Malkion) 81%, Connaissance (Mathématique) 103%, Culture (Jrustéli) 74%, Endurance 75%, Évaluer 90%, Évasion 41%, Influence 94%, Langage (Parler Commercial) 100%, Langage (Seshnégi Occidental) 100%, Négoce 57%, Perception 66%, Persévérance 40%

Style de Combat

Dague 35%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*
Dague	P	P	1D4+1	6/8

Jaldorix Wold, Chef des Études d' Interprétation

Possédant une tête en forme d'œuf complètement chauve et couverte de croûtes affreuses qu'il gratte constamment, Jaldorix rit beaucoup et parle par énigme mais il connaît beaucoup de choses sur la façon d'interpréter les mythes, leur signification et la manière dont ils s'imbriquent dans le grand plan de Malkion. Il fait souvent des rêves de nature divine et désire devenir un Saint.

Jaldorix Wold		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	12	1–3	Jambe Droite	1/5
CON	8	4–6	Jambe Gauche	1/5
TAI	15	7–9	Ventre	1/6
INT	16	10–12	Poitrine	1/7
POU	12	13–15	Bras Droit	1/4
DEX	17	16–18	Bras Gauche	1/4
CHA	13	19–20	Tête	–/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+17 (+15)

Armure : robes de cérémonie. Pénalité d'Armure –2.
Équipement : Dague

Magie Commune 85% : Babil, Confusion

Compétences principales : Connaissance (Lhankor Mhy) 95%, Connaissance (Malkion) 60%, Connaissance (Orlanthi) 90%, Culture (Jrustéli) 84%, Endurance 65%, Évasion 36%, Influence 90%, Langage (Parler Commercial) 95%, Langage (Seshnégi Occidental) 57%, Langage (Theyalien) 90%, Perception 95%, Persévérance 59%

Style de Combat

Dague 44%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*
Dague	P	P	1D4+1	6/8

ELGASTA PIEDDEFER, CHEF DE L'INGÉNIERIE, RAYON DES ROUAGES DE ZISTOR

Elgasta a un visage sévère, des cheveux courts couleur cuivre et des tatouages le long de la partie inférieure de son visage ; ces tatouages serviront à insérer une mâchoire mécamagique lors de sa prochaine visite dans la Cité Cliquetante. Ses jambes possèdent déjà des augmentations mécamagiques ; on peut l'entendre arriver à 50 mètres car elle produit des bourdonnements et des sifflements quand elle marche.

Bien qu'elle soit une exploratrice expérimentée et une ingénieure compétente, sa loyauté appartient à Zistor et elle travaille à des projets obscurs et secrets pour le compte du Dieu Machine – aucun ne coïncidant avec ceux de Bruyant Aileouverte. Elgasta possède un assortiment d'outils magiques Zistorwal dans ses quartiers privés : des objets magiques (enchantés avec +15%/+3 points de dommages) aux glyphes de téléportation. Ces derniers objets ressemblent à des disques de bronze avec l'inscription des runes Mouvement et Stase – indiquant un voyage sans déplacement. Ils sont connectés à la Cité Cliquetante et ne transportent nulle part ailleurs. Un seul disque transporte jusqu'à une TAI de 50.

Elgasta Pieddefer

FOR	16
CON	17
TAI	11
INT	18
POU	17
DEX	13
CHA	7

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+17 (+15)

1D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe Droite	1/6
4–6	Jambe Gauche	1/6
7–9	Ventre	1/7
10–12	Poitrine	1/8
13–15	Bras Droit	1/5
16–18	Bras Gauche	1/5
19–20	Tête	–/6

Armure : robes de cérémonie. Pénalité d'Armure –2.
Équipement : Épée de Guerre, Lance, Pavois

Magie Commune 70% : ViveLame 3, Contre-Magie 3, Détecter (Mécanismes)
Sorcellerie (Grimoire des Rouages de Zistor) 56% : (Animer (Métal), Brillance, Former (Métal), Fusion, Renforcer les Dommages
Compétences principales : Athlétisme 78% (comprend les augmentations mécamagiques), Connaissance (Malkion) 85%, Connaissance (Théologie Zistorite) 90%, Culture (Jrustéli) 84%, Endurance 81%, Évasion 55%, Influence 96%, Ingénierie 91%, Langage (Parler Commercial) 98%, Langage (Seshnégi Occidental) 100%, Manipulation 70%, Mécanismes 115%, Perception 66%, Perspicacité 55%, Persévérance 57%

Styles de Combat

Épée & Bouclier 107% (92%)
Lance & Bouclier 88%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*	
Épée de Guerre	M	M	1D8+3	6/10	(Augmentation Zistorite)
Lance	M	L	1D8+1	4/5	
Pavois	É	P	1D4	4/18	

Dhuren Maskalusson, Aubergiste, Seigneur des Vents

Les origines de Dhuren ne sont pas très claires ; il affirme venir du nord de Ralios mais son accent indique le contraire. Large d'épaules et bâti comme un ours, il possède une barbe blonde tressée et des yeux d'un bleu profond. C'est avec fierté qu'il porte les marques d'Orlanth : la rune Mouvement sur ses deux bras et la rune Maîtrise sur une de ses tempes. Il parle doucement et sourit facilement ; il participe aux conversations joyeuses et s'avère un hôte aimable dans sa taverne "la Demeure Tourbillonnante". Il est marié à Yjanis, une belle jeune femme aux cheveux rouges qui a sans aucun doute l'accent du Lankst ; elle est aussi à la tête du temple d'Ernalda la Reine qui se trouve dans la taverne.

Dhuren entretient des relations cordiales, bien que limitées, avec les Apprentis Divins. Bruyant visite parfois La Demeure Tourbillonnante et a le bon sens de questionner Dhuren au sujet de l'humeur des pèlerins ; il transmet des informations qui pourraient leur être utiles (comme la fermeture des ruines pourdes recherches intensives). Dhuren n'aime pas les Apprentis Divins mais il peut travailler avec eux à condition qu'ils laissent un accès à Hrélar Amali. Dhuren ne peut pas travailler avec Fluiléa. Les deux hommes sont l'antithèse l'un de l'autre. Dhuren déteste les bons à rien d'Épaves et a dû affronter à plusieurs reprises leur gang. Dhuren sait que Fluiléa est prêt à tout, aussi il est très prudent quand il sort du Quartier des Pélerins ; sinon, il se contente de le laisser faire le premier faux-pas.

Dhuren Maskalusson		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	13	1–3	Jambe Droite	1/6
CON	17	4–6	Jambe Gauche	1/6
TAI	16	7–9	Ventre	2/7
INT	14	10–12	Poitrine	2/8
POU	17	13–15	Bras Droit	1/5
DEX	17	16–18	Bras Gauche	1/5
CHA	17	19–20	Tête	–/6

Actions de Combat	2	*Armure :* pantalons de lin et tablier de cuir. Pénalité d'Armure –2.
Modificateur de Dommages	+1D2	*Équipement :* Épée de Guerre, Lance, Pavois
Points de Magie	17	*Magie Commune 67% :* Bénédiction de la Nuit, Mobilité 3, ViveLame 3
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+16 (+14)	*Compétences principales :* Athlétisme 65%, Artisanat (Brasseur) 75%, Artisanat (Tavernier) 72%, Bagarre 90%, Connaissance (Tribu des Tempêtes) 75%, Connaissance de la Rue 65%, Courtoisie 55%, Culture (Orlanthi), Discrétion 58%, Endurance 30%, Équitation 27%, Évasion 50%, Langage (Theyalien) 90%, Langage (Parler Commercial) 80%, Perception 78% Persévérance 69%

Styles de Combat

Épée & Bouclier 96%
Lance & Bouclier 94%

Armes

Type	*TAI*	*Allonge/ Portée*	*Dommages*	*PA/PV*
Épée de Guerre	M	M	1D8+3	6/10
Lance	M	L	1D8+1	4/5
Pavois	É	P	1D4	4/18

Hrélar Amali

Depuis l'Âge Vert, un temple ou un autre s'est dressé sur le site de Hrélar Amali : tout d'abord le Grand Arbre qui était Flamal, puis le temple construit par Lhankor Mhy et enfin, plusieurs autres structures de la Confédération Dangienne. Les ruines actuelles sont un mélange des ruines du temple de Lankhor Mhy et des temples dangiens. Elles se dressent au-dessus des vestiges encore plus anciens de petits autels, beaucoup d'origine Hsunchen, et de l'ancien temple de Zorak Zoran, reposant sous les racines mortes du Grand Arbre.

La région a depuis toujours attiré les pieux, des adorateurs des Premiers Dieux aux vagues de théistes qui, jusqu'à l'annexion de Hrélar Amali, venaient ici pour prier et rechercher l'illumination divine.

L'annexion a mis en colère des centaines de théistes qui considéraient Hrélar Amali comme leur divinité locale, même si les ruines n'ont jamais appartenu à un groupe ou à un culte particulier. Dans leur mépris arrogant envers les théistes, les Apprentis Divins ont saisi le contrôle de cette source sacrée, ce qui n'a fait qu'alimenter les tensions. Supervisée par Korlof Gérios, la sécurité autour des ruines est très serrée. La zone est entourée d'une palissade de terre et de bois patrouillée par les membres de l'Armés Juste recrutés parmi les Révélateurs.

Mais les croyants viennent toujours se rassembler à Hrélar Amali, utilisant Dangk comme base pour leur pèlerinage. Les Apprentis Divins tolèrent leur présence (en la régulant avec un système de tickets) car ils offrent l'opportunité de faire du prosélytisme et de les convertir au Malkionisme ; et bien sûr, ils servent également de sujets d'études aux Révélateurs. Même si les Apprentis Divins les considèrent malavisés, les théistes ont toutefois leur propre utilité.

L'accès est strictement contrôlé par un système de tickets inventé par Esclafeur et seules les sections qui ne sont pas étudiées par les Apprentis Divins sont ouvertes aux théistes. Le temps passé dans les ruines est supervisé par la Faculté de la Sécurité de Korlof.

Bruyant pense qu'il est nécessaire de permettre aux théistes d'accéder à Hrélar Amali parce qu'il est fasciné par la façon dont les adorateurs interagissent avec le temple. Il espère qu'une prière particulière, un sort ou une incantation va offrir une information vitale en ce qui concerne la véritable nature des ruines ; de ce fait, il demande un rapport fréquent sur les activités des théistes, sur ce qu'ils disent et sur ce qu'ils reçoivent en échange. À ce jour, il a été déçu des résultats, mais comme il est payé pour être optimiste, il garde l'espoir.

Le Temple

Hrélar Amali occupe une grande vallée de 25 kilomètres, située au sud-est de Dangk. On y accède par une route relativement droite construite par les Seshnégi. La route est pavée mais ses bords sont défoncés et couverts de mauvaises herbes ; les pieds de plus de dix mille pèlerins l'ont rendue lisse au cours des siècles. Les déplacements des Apprentis Divins ont également contribué à la patine des pavés ; la route est toujours fréquentée par des charrettes ou des Révélateurs qui se rendent ou qui s'en viennent des ruines.

Une petite forêt marque le début de la zone sacrée et devient plus fine au fur et à mesure que l'on descend dans la vallée. Les Mreli du coin (les aldryami bruns) habitent la forêt mais ils font le deuil de la disparition de Flamal ; ils sont moroses et taciturnes mais observent les allées et venues des Apprentis Divins avec un mélange de curiosité et de regret.

La Palissade Extérieure

La palissade extérieure fut construite par le Groupe d'Étude. Mesurant huit mètres de haut et faite de pierres et de bois, cette palissade est protégée par des mécanismes antivol magiques d'origine Zistorite. Toute personne qui ne possède pas l'identification magique appropriée (tous les membres du Groupe d'Étude s en ont une) et qui tente de voler au-dessus de la palissade est attaquée par 2D10 éclairs d'énergie magique sur une localisation au hasard. Un test d'Évasion est permis et une réussite réduit de moitié le nombre de missiles ; une réussite critique le réduit à un quart.

10 à 15 membres de l'Armée Vertueuse patrouillent la palissade ; la traverser est seulement possible avec un ticket valide. Les pèlerins qui arrivent trop tôt ou trop tard sont éconduits et la plupart attendent leur tour dans une sorte de bidonville qui se dresse tout près de la palissade.

Une fois la palissade traversée, un chemin entouré d'arbres descend vers le sol de la vallée. On ne peut discerner l'étendue véritable de Hrélar Amali qu'au travers des branches et cette descente vers la vallée ne fait qu'accroître l'excitation. Ceux qui sont sensibles aux esprits, ou qui ont un POU supérieur ou égal à 16, peuvent sentir l'air vibrer et frémir sous l'influence d'une énergie magique et sainte.

La Palissade Intérieure

À mesure que les arbres disparaissent et que le sol de la vallée se rapproche, Hrélar Améli s'offre à la vue.

La palissade intérieure est un cercle grossier de bois pétrifié de 500 mètres de diamètre et d'une hauteur variable : 12 mètres à son plus haut point et 2 mètres à son point le plus bas. Cette palissade n'a pas été construite par les Apprentis Divins ; elle est tout ce qui reste du tronc du Grand Arbre,que Zorak Zoran tua et dévora à moitié durant les Ténèbres Inférieures. Seuls quelques bouts de souche sont encore visibles, vidés par des mains inconnues. Les temples qui furent bâtis après cela reposent au sein des vestiges du Grand Arbre et en-dessous.

Hrélar Amali
Yelm
Chalana Arroy
Orlanth
Issaries
Eurmal
N
O
E
S
Échelle en Mètres
0
200

Au moins 20 soldats de l'Armée Vertueuse patrouillent le périmètre extérieur de la palissade intérieure. Des échafaudages, des plateformes, des grues et des treuils bordent à intervalles irréguliers les vestiges du vieil arbre ; les membres de la Faculté d'Ingénierie travaillent sur la structure, sécurisant ou démantelant les sections selon les besoins. Les chercheurs du Groupe d'Étude s récupèrent des échantillons d'écorces et prennent des notes sur les structures internes. L'accès au sein du complexe n'est possible que du côté sud de la palissade. Les pèlerins sont forcés de faire le tour des vestiges de l'arbre sous l'œil méfiant des soldats.

Le Complexe

Les tickets sont à nouveau vérifiés à l'entrée principale du complexe. Ceux qui n'ont rien à faire ici sont escortés sous bonne garde en dehors du périmètre extérieur. Une fois vérifié, chaque Pèlerin ou groupe se voit assigner un gardien Révélateur, qui suit ces derniers tout au long de leur visite, tout en écoutant, en observant et en prenant des notes. Le gardien annonce la fin de la visite et escorte les pèlerins jusqu'à la palissade extérieure tout en posant des questions détaillées et pertinentes en chemin.

L'entrée principale est sous bonne garde (huit à dix soldats) ; contrairement à la garnison de Dangk, les gardes sont extrêmement alertes et vigilants.

Les ruines s'étendent au sein de la palissade intérieure. Le temps et le vol de ses pierres n'ont laissé qu'une coquille presque vide et des grandes pierres éparpillées aux alentours. Ces pierres ont été épargnées par la mousse, le lichen ou les mauvaises herbes – résultat de la combinaison de l'esprit de Flamal et du toucher divin de Lhankor Mhy. Et toutes les surfaces rocheuses des murs et du sol sont recouvertes d'un mélange de runes, de lettres, de pictogrammes et d'iconographies complexes qui parfois semblent changer de perspective, disparaissant pour réapparaître avec une clarté crystalline. Les pierres elles-mêmes présentent des caractéristiques étranges et muables et deviennent parfois comme des suggestions rocheuses à demi-réelles. Cette nature particulière fait l'objet d'une étude auprès de la Faculté des Révélateurs.

Érigés partout sur le site, des échafaudages et des plateformes se croisent et s'entrecroisent pour permettre aux compagnons Révélateurs d'examiner les pierres plus facilement. Les plateformes supportent l'équipement de levage : treuils, poulies et grues mécaniques fournis de bonne grâce par la Cité Cliquetante. Certains murs sont en train d'être reconstruits, soit pour aider aux études soit parce que l'étude d'une pièce particulière est terminée. De jour comme de nuit, Hrélar Amali est une ruche en pleine effervescence – que ce soit du côté des pèlerins ou des Révélateurs. À cause des bouleversements qui ont lieu tout autour d'eux, il est parfois difficile pour les théistes de se concentrer sur leurs prières et leurs rituels mais le bruit montant du centre de Hrélar Amali est réduit :pèlerins de poursuivre leur vénération sans trop de difficulté. Curieusement, personne ne semble jamais vouloir se disputer.

Temples Dangiens : Panthéon Solaire

Les plus petits temples qui entourent l'édifice principal furent construits par la Confédération Dangienne, avec les ruines du temple de Lhankor Mhy et le bois pétrifié de l'arbre. Ils représentent (en commençant par le plus petit, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) la descente de Yelm aux enfers, après avoir été tué par Orlanth. L'antichambre gigantesque qui mène au temple principal représente l'enfer et la parade des temples circulaires correspond à l'ascension de Yelm, reprenant des forces, pour enfin retourner à sa position suprême d'empereur et aider à vaincre le Chaos.

Il n'est pas courant de voir côte à côte des temples qui possèdent un dôme solaire et des structures à l'influence Orlanthi mais les Dangiens étaient un peuple progressiste. Le Roi Dan avait compris que le grand temple représentait la Quête des Porteurs de Lumière mais il n'avait aucune idée sur sa véritable architecture ; il supposa simplement qu'elle faisait référence à un ancien roi Orlanthi du Premier Âge.

La plupart des temples solaires sont en ruine mais leur structure en forme de ruche est évidente et les membres des cultes du panthéon solaire n'ont aucune difficulté à reconnaître leur nature. Comme des abeilles, les Apprentis Divins s'agglutinent autour de ces ruches en ruine en s'efforçant de retranscrire le langage divin inscrit sur chaque surface. Celles-ci ne comprennent pas d'échafaudages mais sont marquées hors limites pour des raisons que seuls les Révélateurs connaissent.

Sous le Grand Arbre

Creusez en-dessous du Grand Arbre, persévérez à travers les anciens vestiges des temples en pierre et en bois et finalement vous apercevrez les énormes racines, détachées du tronc avec le temps et la violence de Zorak Zoran. Les racines sont creuses, le résultat de l'appétit de Zorak Zoran, et représentent un complexe dédié au Dieu de la Haine et de la Vengeance ; en effet, il représente le premier temple, créé par Zorak Zoran lui-même. Les chambres sont protégées par les Seigneurs de la Mort endormis de la Race Maîtresse qui continuèrent à creuser les racines primordiales afin d'achever le travail de Zorak Zoran. Seuls les initiés au culte de Zorak Zoran peuvent y pénétrer ; la seule présence d'une personne n'appartenant pas au culte réveille les Seigneurs de la Mort qui s'efforcent alors de pourchasser les intrus au travers de ce labyrinthe fétide de racines, de les tuer et enfin de les manger.

Totems Hsunchen

Abandonnés par les Hsunchen Telmori avant la Confédération Dangienne et l'invasion Seshnégi, les vestiges de totems Telmori sont éparpillés de façon délibérée tout autour du complexe. En dépit de leur éparpillement, les totems raconte l'histoire de Telmor qui, menant son peuple, rencontra le Grand Arbre. Comme le peuple était nouveau dans la région, Telmor marqua le territoire à la façon des loups ; son urine était si forte que l'écorce de l'arbre devient pierre et que l'arbre lui-même se flétrit et mourut. Telmor prit ceci comme un signe que toutes les terres (c'est à dire le Ralios) appartenaient au peuple Telmori et c'est pour cette raison qu'ils s'y installèrent.

Les Apprentis Divins n'ont que faire des totems Hsunchen taillés dans l'écorce pétrifiée. Mais pour les Telmori, ces pierres contiennent une grande puissance. Le fait d'uriner sur celles-ci sous forme humaine ou bestiale déclenche une fois de plus la magie inhérente de l'urine de Telmor.

Le Temple des Porteurs de Lumière

L'immense temple des Porteurs de Lumière représente la pièce centrale du complexe. Il est érigé à l'endroit où les Porteurs de Lumière pénétrèrent dans les enfers à la recherche de Yelm et où Yelm émergea. Le Grand Compromis fut forgé ici et devint le lieu oùla vie et le temps commencèrent.

Le temple est construit suivant un concept unique que l'on doit à un caprice de Lhankor Mhy ; il présente une certaine symétrie découpée. Il contient des petit autels, un pour chaque Porteur de Lumière, et au sommet du passage principal qui traverse le temple, se dresse un autel dédié à Yelm (son ajout était un élément du Grand Compromis). Les chambres et les salles du temple furent construites pour satisfaire les besoins des prêtres et les sages des premiers jours suivant la signature du Grand Compromis mais le temps et les évènements causèrent le départ des gardiens et finalement, le temple finit par se délabrer et tomba en ruine : telle est la nature érosive du temps.

Le temple est divisé en quatre grandes sections représentant Orlanth, Chalana Arroy, Issaries et Eurmal (Lhankor Mhy étant représenté par les murs de la structure). Deux petits autels de chaque côté du passage reconnaissent l'Homme de Chair et Ginna Jar, bien qu'aucun ne fasse l'objet d'une vénération particulière.

Toutes les zones du temple sont ouvertes aux éléments et toutes sont dans un piteux état, en dépit des efforts de reconstruction des Apprentis Divins. Toutefois, la nature de chaque section est évidente pour quiconque possède une connaissance de la théologie d'Orlanth ; les éléments dédiés à Orlanth et que l'on retrouve dans les autres lieux Saints sont facilement identifiables.

La grande salle d'entrée et le passage menant à l'autel furent construits par la Confédération Dangienne et ne contiennent aucune trace du Langage Divin. Les Apprentis Divins utilisent la grande salle (qui représente ironiquement l'Enfer) comme un lieu d'étude, équipé de bureaux, de pupitres, de zones de recherche et ainsi de suite, et font des allers et retours à travers tout le complexe.

Il n'y a pas de catacombes sous le temple. Comme le temple marque le retour de la lumière, la structure ne contient aucune zone d'importance sous sa surface.

La Magie de Hrélar Amali

Hrélar Amali offre plusieurs formes de magie. Pour des raisons de commodité, celles-ci sont résumées ci-dessous :

Entrée dans le Plan Héroïque. C'est la fonction du lieu plutôt que celle du temple de Lhankor Mhy. Hrélar Amali est un point d'accès pour les Aldryami, les Hsunchen, les Orlanthi et les Quêteurs Héroïques Solaires et Uz. Tout individu utilisant Hrélar Amali pour accéder au Plan Héroïque arrive au beau milieu de funérailles. Les Aldryami et les membres du culte d'Ernalda gagnent 1D3 Points d'Héroïsme s'ils s'arrêtent pour prendre part aux funérailles (qui sont en l'honneur de Flamal, le Père Graine) ; les Uz doivent se dépêcher de passer ou risquer la colère des dieux de la nature (représentée par la perte d'1D3 Points d'Héroïsme).

Source de Vie. Ici l'esprit de Flamal est toujours fort. Les fruits et les légumes ne pourrissent jamais lorsqu'on les place au milieu du tronc pétrifié du Grand Arbre. La guérison est également augmentée : les compétences et les magies guérisseuses fonctionnent *au double* de leurs niveaux normaux. Si le guérisseur est un guérisseur ou un grand guérisseur de Chalana Arroy, alors leurs effets sont *triplés*.

Défense contre le Chaos et les Ténèbres. Les créatures et les adorateurs du Chaos ne peuvent pas pénétrer au-delà du périmètre du Grand Arbre. Ceux qui s'y essaient subissent à chaque tour 2D6 points de dommages immédiats sur une localisation au hasard tant qu'ils restent dans le complexe. Les ténèbres ne peuvent pas non plus y pénétrer car les pierres de Hrélar Amali sont baignées dans une lumière constante et réconfortante (si ce n'est étrange), suffisamment forte pour permettre la lecture.

Le Pouvoir du Compromis. Durant la création du Grand Compromis, les dieux se réunirent et parvinrent à un accord. Les mortels peuvent faire de même. Toute dispute ou désaccord semble ne plus avoir de raison d'être dans Hrélar Amali et chaque personne y trouve une certaine affinité et une paix intérieure. Les religions peuvent coexister – bien que les Apprentis Divins considèrent cela comme un anathème ; et c'est cette capacité particulière qu'ils cherchent désespérément à briser.

Magie Divine. Les sorts de Magie Divine peuvent être renouvelés à Hrélar Amali, quel que soit le culte.

Sorcellerie. La sorcellerie fonctionne au sein du complexe mais elle prend deux fois plus longtemps et elle est deux fois plus

dure à lancer. C'est la raison pour laquelle les sorcelleries sont effectuées à Dangk plutôt que sur le site.

Enseignement des Porteurs de Lumière. Les membres des cultes de la Tribu des Tempêtes peuvent prier ici et recevoir 1D10 points supplémentaire dans n'importe quelle compétence de culte qu'ils connaissent déjà.

Enseignement Telmori. Uriner sur un des totems de Telmor offre un aperçu mythique hsunchen sans voir besoin d'effectuer un test contre un mythe Telmori spécifique. Tout problème ou tout sujet ayant troublé le hsunchen disparait miraculeusement s'il se soulage contre le totem. Le hsunchen peut également effectuer un test de Perspicacité et, s'il réussit, augmenter une de ses compétences de culte d'1D4+1%.

Idées de Scénarios

Les opportunités pour partir à l'aventure dans Dangk et Hrélar Amali sont illimitées et un bon nombre seront suggérées dans les descriptions des zones clés et des personnalités qui les habitent. Cette section en détaille quelques unes de plus.

La Danse de Pierre. L'EAW est toujours à la recherche de moyens qui pourraient l' aider à détruire les plans des Apprentis Divins et perturber les plans des Traditionnalistes. Une bande de missionnaires chantants est envoyée à Dangk et à Hrélar Amali afin de planter les graines de la mésentente, de provoquer des ennuis et de saboter les équipements que les Apprentis divins utilisent dans les ruines. Les personnages font soit partie de ce groupe soit se retrouvent impliqués dans ce plan.

Les Revendications des Pèlerins. Les personnages sont engagés pour protéger un groupe petit mais riche de Porteurs de Lumière durant son premier pèlerinage à Hrélar Amali. Aucun des pèlerins ne connait les environs et toutes les informations qu'ils ont reçu à ce sujet sont fausses (telles que : il est raisonnable de s'aventurer dans le quartier de Fluiléa et d'interpréter la Quête des Porteurs de Lumière, par exemple). Les personnages passent la plupart de leur temps à essayer de garder les pèlerins hors de danger à Dangk jusqu'au moment où ils aperçoivent ce que les Apprentis Divins font des ruines. Les pèlerins se montrent extrêmement explicites en ce qui concerne leur opinion et leurs attitudes, confrontant les Apprentis Divins avec des questions théologiques et interrompant les sermons de Fluiléa : les ennuis ne font que commencer.

Les Clés du Mystère. Les personnages sont recrutés dans le Groupe d'Étude afin d'aider à déchiffrer le code de Hrélar Amali. Au cours de leur enquête, ils réalisent que certaines parties du mystère résident dans la cité de Dangk elle-même – inscrites sur les bâtiments, dans les celliers, sur les murs et sur le sol. Ils doivent passer la cité au peigne fin afin de découvrir les pièces manquantes du code, tout en affrontant les théistes en colère et les fondamentalistes de Fluiléa. Variante du scénario : les personnages appartiennent aux Rouages de Zistor et se préparent à la téléportation de la totalité des ruines par Elgasta. Autre variante : l'auberge de la Demeure Tourbillonnante dans le quartier des Pèlerins de Dangk : environ 60% du bâtiment contient des pierres – cruciales – de Hrélar Amali. Bruyant Aileouverte ne désire pas contrarier Dhuren mais il doit obtenir ces fragments de code. L'idéal serait de retirer les pierres de l'auberge et de les ramener aux ruines. Les personnages doivent trouver un moyen de le faire

Aujourd'hui ici, demain disparu. Les personnages font partie du Groupe d'Étude s. Bruyant Aileouverte a reçu des informations codées au sujet d'une chose menaçant la totalité du site de Hrélar Amali – une magie immense et puissante. Il soupçonne l'EAW et envoie les personnages enquêter. Le réel danger provient de la Faculté d'Ingénierie et du complot zistorite dont le but est de transporter le site au grand complet à Zistorwal. Faisant partie du plan, Fluiléa Gencourt est chargé de semer des fausses pistes (y compris dénoncer des partisans de l'EAW et des théistes) afin de s'assurer du bon déroulement des activités d'Elgasta. Si l'objectif d'Elgasta est découvert, cela provoquera une tension directe au sein des Révélateurs. Bruyant ne désire pas que les fruits de son travail soient dérobés par les fanatiques de Zistorwal et s'efforce de saboter lui-même le plan d'Elgasta. Les personnages sont la clé de son succès – ou sont employés par Elgasta pour empêcher que Bruyant ne se mêle de ses affaires.

Appel aux Sentiments. Deux pèlerines Ernaldiens sont portées disparues après s'être aventurées trop près du quartier de Fluiléa. Ce dernier nie avoir connaissance de quoi que ce soit mais la rumeur qui circule dans le Quartier des Pèlerins est que les Épaves les retiennent prisonnières, soit contre rançon, soit pour quelque chose de plus sinistre. Dhuren est prêt à payer un petit groupe d'aventuriers pour qu'ils se rendent dans le quartier de Fluiléa et découvrent où les jeunes femmes sont détenues – avant que les pèlerins n'interviennent et qu'une guerre ouverte n'éclate. Les jeunes femmes sont retenues prisonnières par quatre Épaves et ont été soumises à toutes sortes d'humiliations et d'indignations (mais aucun signe de viol). Les jeunes femmes sont terrifiées mais il leur reste assez de force pour aider les personnages. Fluiléa est au courant de l'enlèvement, mais n'a pas l'intention d'aider les personnages ou de trahir ses Épaves. Les personnages doivent se presser car les pèlerins de Dangk n'attendent plus qu'une excuse pour envahir le quartier de Fluiléa et prendre leur revanche : comment les personnages vont-ils apaiser cette situation explosive ?

La Chose des Marais. Un esprit vengeur attaque les chasseurs des marais à la poursuite de gibier d'eau, tuant l'un d'eux et entraînant son corps dans les profondeurs. L'Église de Malkion veut détruire cet esprit (ou le capturer pour l'étudier) et offre une grande récompense aux personnages. L'esprit est celui d'Uffled le Tenace. Son corps est pris au piège dans les marais et tourmenté par un autre esprit démoniaque, vestige des Grandes Ténèbres. Si les personnages peuvent le secourir et l'amener dans Hrélar Amali, Uffled connaîtra le repos et son esprit aidera le Roi Dan à protéger la cité.

Index

Symbols

10 Thèmes Gloranthiens 5

A

Accueil Respectueux 47
Agriculture Draconique 39
Altinéla, au-delà du Glacier 55
Arolanit 23
Arshu Phola 17
Ascendance Continuelle 45
Aventures en Kustrie 111
Azilos 87

B

Ballid, Forêt Elfique 82
Brithos 23
Brolie 32
Bruyant Aileouverte 122

C

Calendrier 7
Carmanie 31
Centralité Optimiste 45
Chamans 10
Charg 28
Churn Durel, le
Royaume de l'Ignorance 48
Clans de Guhan 84
Clans de Lanskt 66
Col 88
Contemplation Verte 45
Cultures et Peuples 7

D

Dangk et Hrélar Amali 112
Dara Happa 33
Darjiin 33
Déléla 60
De Nos Jours 16
Dhuren Maskalusson 132
Dieux et Héros 11
Dorastor 36
Drom 89

E

Elgasta Pieddefer 131
Éradinthanos 18
Esclafeur Lanpf 125
Esrolie, Pays des Femmes 37
Estali 90
Esvularings 37
Évrowal 18
Exhalaison Véritable 47

F

Fethlon 48
Fiésive 72
Fluiléa Gencourt 124
Fonrit 50
Fronéla 25

G

Galin 90
Garsting 36
Géologie et Géographie 6
Guhan, Les Collines Uz 83

H

Halikiv, Le Pays des Trolls 63
Hathinelthor 19
Héros de Déléla 61
Héros de la Garde de Guhan 84
Héros de Nida 86
Homago 50
Hredmorinos 19
Hrélar Amali 133

I

Irenstos 19

J

Jalanswal 19
Jaldorix Wold 130
Jorgablane 90
Jrustéla 17

K

Karie (Le Pays Ravagé) 80
Kéanos, Le Pays des Chasseurs 61
Kéthaéla 37
Korlof Gérios 128
Kostadi 35
Kraloréla 45
Kuchawn, Cité de l'Exemption 47
Kustrie 96

L

L'Âge Moderne 15
L'Archiduché d'Haragala 49
L'Est Sauvage 57
L'Hérésie Cachée 51
L'Histoire en un Mot 14
L'Intérieur 51
L'Océan Houdaro 53
L'Océan Togaro 55
Lankst, Bastion d'Orlanth 65
La Cité-Machine 39
La Cité des Manifestations 105
La Cité de Dangk 114
La Cité de Sogue 28
Contemplation Verte 45
La Désolation 43
La Malédiction du Marcheur 57
La Mer de Banthe 53
La Mer de Dashomo 55
La Mer de Kahar 55
La Mer de Kéniryan 54
La Mer de Kérenthe 54
La Mer de Néliomi 53
La Mer de Sshorg 54
La Mer de Swerméla 54
La Naissance d'un Empire 32
La Passe du Dragon 39
La Terre de Kotor 31
La Vallée du Janube 28
Les Anciennes Croyances 8
Les Anciennes Contrées Sauvages 36
Les Autres Royaumes 13, 56
Les Cités d'Umathéla 52
Les Cités de Jrustéla 17

Les Clans Darjiini 33
Les Colonies Dragonewts 46
Les Confins du Monde 55
Les Eaux Occidentales 53
Les Eaux Orientales 54
Les Empires de Glorantha 5
Les Empires du Renouveau 8
Les Forêts Seigneuriales 41
Les Guerriers d'Halikiv 64
Les Îles Arandinni 49
Les Îles du Bras Droit 39
Les Îles du Dieu Perdu 39
Les Îles Hanfarador 49
Les Îles Vadéli 54
Les Marécages de Sodal 115
Les Montagnes du Nord 51
Les Monts Chan Chan 48
Les Monts Rochevierge 28
Les Océans 53
Les Races Inhumaines 10
Les Révélateurs
Apprentis Divins 116
Les Rivages Elfiques 51
Les Royaumes Inférieurs 56
Les Terres Basses de Golaros 28
Les Terres des Keets 50
Les Terres Invaincues 35
Les Terres Rouges 37
Le Ciel Céleste 56
Le Ciel Visible 56
Le Code Hrestoli de Chevalerie 27
Le Destin des Waertagi 54
Le Monde 6
Le Pays d'Hendreiki 37
Le Pays de Caladra 37
Le Pays de Corola 64
Le Pays de Votanki 36
Le Peuple des Odayla 61
Le Plateau des Ombres 39
Le Premier Âge 15
Le Secret des Apprentis Divins 14
Le Tourbillon de Magasta 53
Loskalm 27
Luathéla, le Pays du Crépuscule 56

M

Magie Commune 11
Magie Supérieure 11
Manirie 31
Marost 91
Mélib 49
Merein 59
Mer de Dinisso 55
Métaux Gloranthiens 7
Mokato 50
Monnaie 7
Muravius Moravios 129
Mystiques 9

N

Nouvelle Frowal 19

O

Ormslande,
l'Avant-Garde de l'EAW 77
Orphalsketkal 20

P

Pamaltéla 50
Partane 91
Pélorie 33
Pent 43
Péresk 20
Piskosol 20
Préhistoire (l'Âge des Dieux) 14

Q

Quatre Sages (Abordables)
de Kustrie 106
Quêtes Héroïques 13

R

Ralios 57
Ramalie 31
Rathoréla 29
Remarque sur la Prononciation 7
Retraite Intérieure 46
Rinliddi 34

S

Safelster 87
Saint Kus 96
Sakoum, le Pays de la Flamme 55
Sangdeloup 94
Saug 59
Saug et Déléla 59
Sérénius Piedcoupe 126
Seshnéla 21
Shénilstos 20
Slaun 54
Slontos 29
Sous le Grand Arbre 135
Suspension des Comtés 88
Svalwal, la Cité Anéantie 20
Sylila 36
Syrane 91

T

Talastar 33
Tarasdal 91
Tastalor 29
Téléos 55
Telmorie, le Pays
des Loups-Garous 75
Teshnos 48
Theyéla, Le Pays de l'Aurore 55
Tinaros 92
Tiskos 92
Tortun 93
Trowjang 48

U

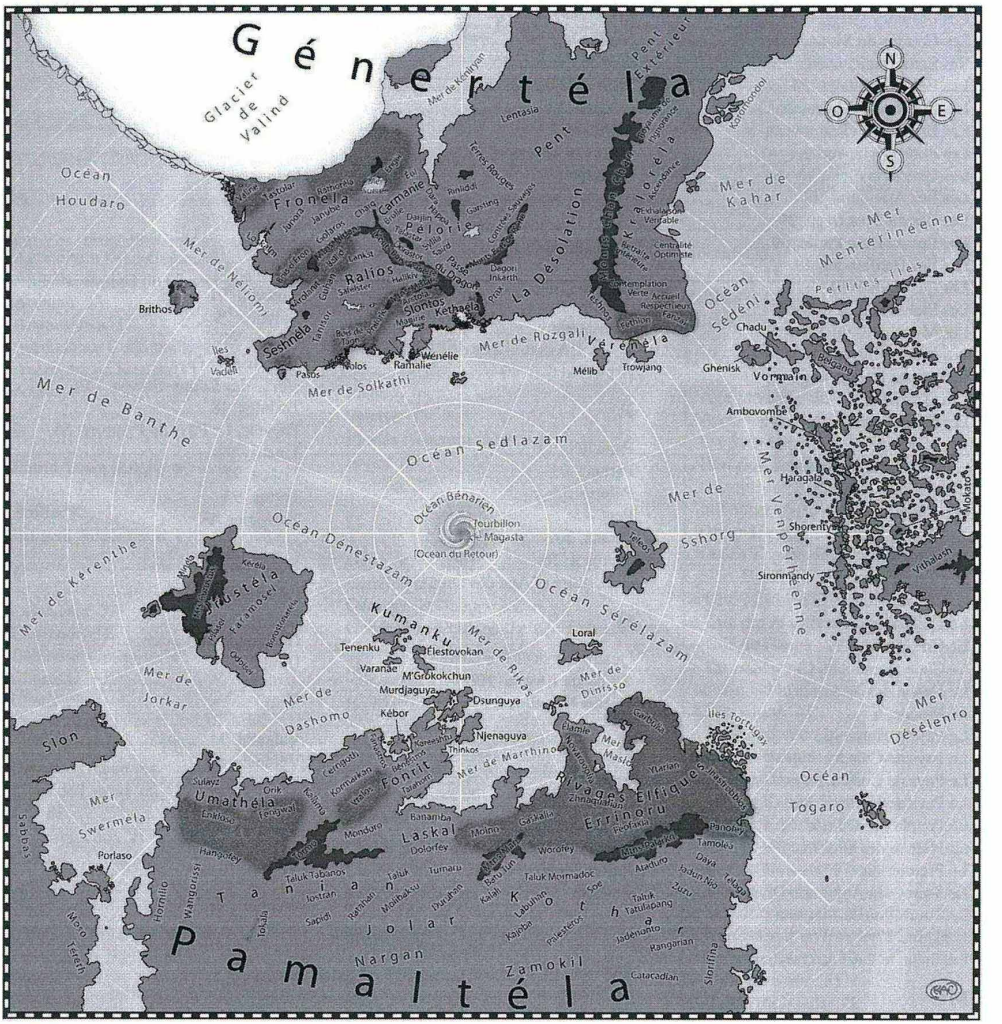
Umathéla 52
Un Ciel Sans Lune 6
Un Monde Mythique 4
Uton 93

V

Valantia 94
Vérénéla 48
Vesmonstran 65
Vithéla 49
Vormaïn 50

W

Wénélie 29



Glorantha
durant le Deuxième Âge

Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

Volume 1

Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

Volume 1

Un des plus anciens univers de jeu de rôle est de retour ! En plus de présenter en détail toutes les nations de Glorantha ainsi que leur histoire et leurs mythes, ce livre propose des cartes et des illustrations à foison pour donner encore plus de vie à vos parties.

Bienvenue dans Glorantha!

MGP 8195 €29.99

MONGOOSE PUBLISHING

RQII Rules System

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc.
Produit sous license Issaries, Inc. Tous droits réservés.