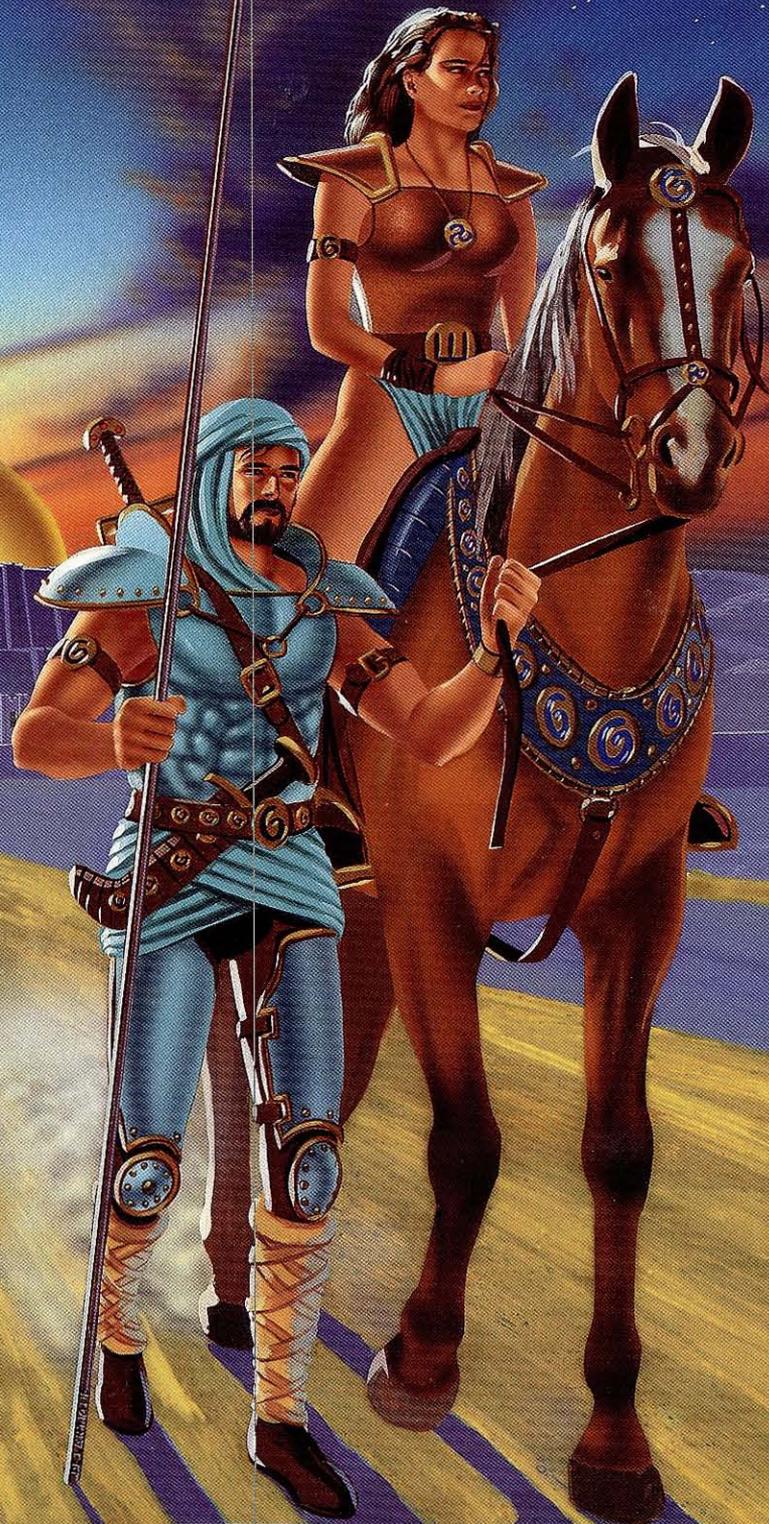


UNAVANTAGEZ-VOUS SUR LES AUTRES  
RuneQuest

# Les Guerriers du Soleil







# RuneQuest™

## Les Guerriers du Soleil

**Michael O'Brien - Greg Stafford - Ken Rolston**

**Couverture**  
Hubert de Lartigue

**Traduction**  
Marc Gazo

**Illustrations**  
Bernard Bittler  
Alain Gassner  
Merle Insinga  
Roger Raupp

**Cartes**  
Dave Dobyski  
Thierry Monter

**Maquette**  
Studio Perspectives

**Production**  
Eric Simon



# Sommaire

## **Introduction au Comté du Soleil..... 4**

Géographie	4
Le Comté du Soleil	7
Personnalités Eminentes	13

## **Le Journal de Laxarte..... 20**

## **Le Culte de Yelmalio ..... 25**

I. Mythe et Histoire	25
II. Ecologie du Culte	26
III. Le Culte dans le Monde	26
IV. Eligibilité des Initiés	27
V. Eligibilité des Fils de la Lumière	27
VI. Les Serviteurs de la Lumière	28
VII. Les Prêtres de la Lumière	29
VIII. La Magie Runique Spéciale de Yelmalio	29
IX. Sous-Cultes	29
X. Cultes Associés	31
XI. Notes Diverses	32

## **Le Temple du Dôme Soleil..... 34**

Le Droit d'Asile	44
Les Défenses	45
Le Rituel du Fleuve du Peuple du Soleil	48

## **Milice et Templiers du Dome Soleil.. 51**

Technique de Combat des Piquiers	53
Le Pousser de Bouclier	57

## **Rencontres au Comté du Soleil ..... 59**

Êtres et Créatures Rencontrés	59
Rencontres Particulières	64

## **Les Scénarios du Comté du Soleil ... 69**

Les Aventuriers du Comté du Soleil	70
Amorces et Notes au Mj	71
La Ferme Chapeau-Lapin	79

## **Le Concours de Garhound ..... 83**

Le Festival des Moissons	85
La Course Montée (Jour Divin)	85
La Joute (Jour du Gel)	89
La Lutte (Jour de l'Eau)	90
Le Test d'Intelligence (Jour de l'Argile)	90
Le Mur de la Mort (Jour du Vent)	91
Le Test de la Douleur (Jour du Feu)	92
Le Choix de ces Dames (Jour Sauvage)	92

## **La Main de Mélisande..... 93**

Cadre du Scénario	93
Accroches	93
La Ville de Garhound	96
Les Evenements du Scénario	99
La Conclusion du Festival	109

## **La Ferme Chapeau-Lapin..... 111**

Introduction	111
La Périphérie de la Ferme Chapeau-Lapin	115
Le Village de la Ferme Chapeau-Lapin	119
Sous Terre	121
Le Dénouement du Scénario	129

## **Les Ruines du Comté du Soleil ..... 132**

## **Le Vieux Dôme Soleil..... 135**

Informations Réservées au Mj	135
Le Vieux Temple du Dôme Soleil	137
La Crypte du Vampire	140

## **La Tour de Solinthor..... 147**

## **Une Année au Comté du Soleil..... 152**

Une Mauvaise Année	152
Une Bonne Année	153
L'Epoque du Festival	154





☒⊙: ||| R∞△夫山02#02 G

# La Rivière des Berceaux

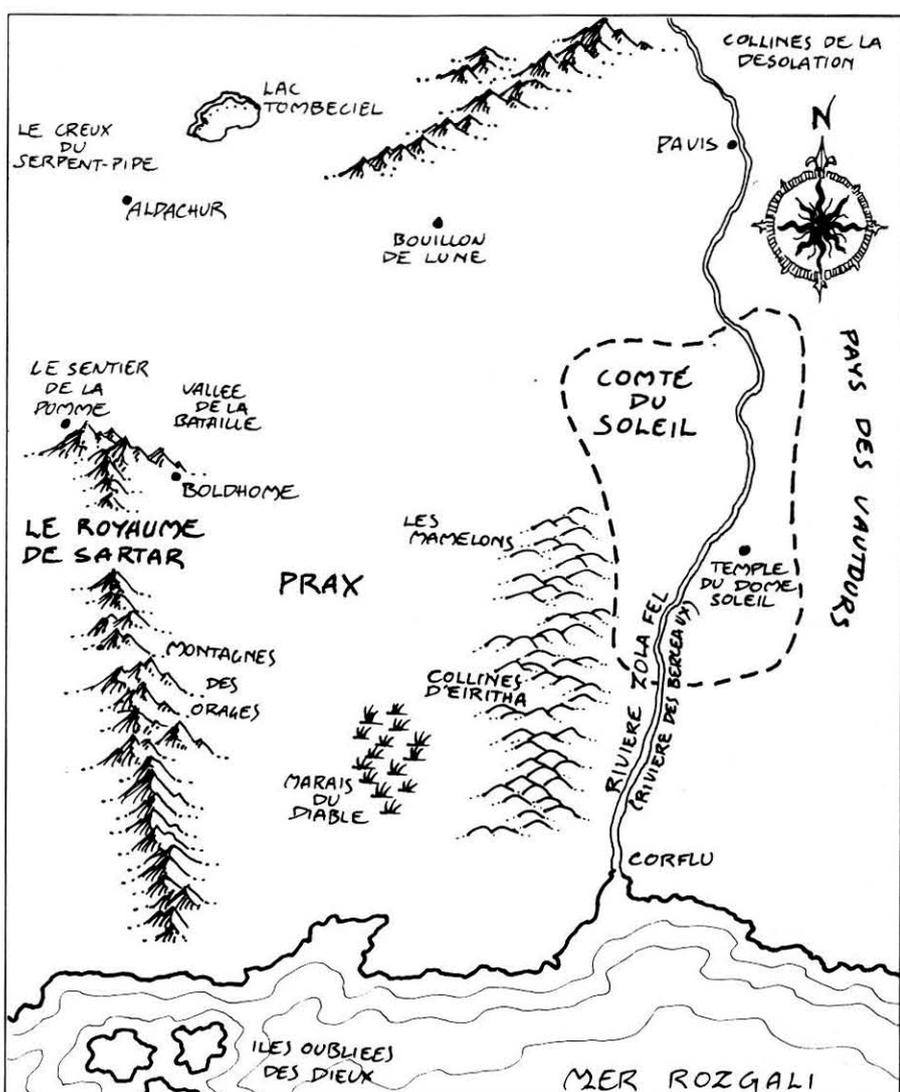
La Rivière des Berceaux coule le long d'une grande et fertile vallée. Elle prend sa source dans les Collines de la Désolation et se jette au sud dans la Mer Rozgali, séparant ainsi Prax du Pays des Vautours. Le fleuve tient son nom des grands berceaux qui, il y a des siècles de cela, transportaient les enfants des géants jusqu'à la mer. Ce voyage épique prenait naissance dans une source mystérieuse située dans les Collines de la Désolation. Les nomades appellent le fleuve le Zola Fel, d'après le nom de la déité qui réside en ses eaux.

Comparée aux plaines arides, la vallée qui borde le fleuve est fertile, et ses pâturages sont très recherchés par les nomades. Cependant, la vallée est à présent dirigée par des fermiers civilisés, et les nomades ne sont plus les bienvenus dans ces pâtures qui furent autrefois celles de leurs tribus.

W●†‡△□X⊙: ||| R∞△夫山

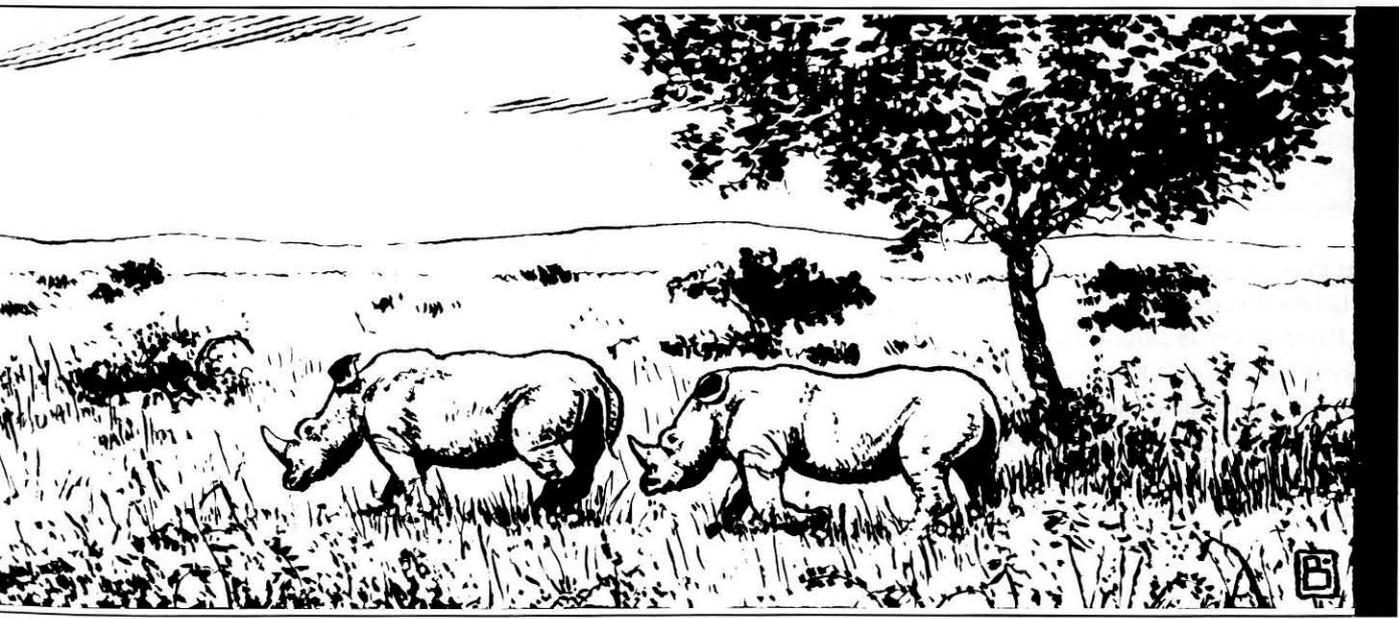
## Pavis

La partie nord de la vallée est sous le contrôle de la cité de Pavis, une colonie sartarite fondée à proximité des murs séculaires de la Vieille Pavis (également appelée la Grande Ruine), laquelle n'est plus qu'une ruine hantée par les trolls.



Le Comte du Soleil, la Région de Prax, et leurs environs

Pavis est tombée aux mains des Lunars en 1610 S.T., près de dix ans avant le cadre de cette campagne. C'est le Gouverneur lunar Sor-Eel le Petit qui dirige Pa-



## Les Honorables Comtes des Terres du Dôme Soleil

La généalogie des Comtes couvre toute la période pendant laquelle ses habitants ont occupé les lieux, laquelle débute en 877. Ses 42 paragraphes donnent les noms des Comtes, un titre ou une attribution qui est généralement associé à leur règne, ainsi que l'époque historique de leur règne (consignée en années S.T.). Le titre ou attribution a souvent été décerné à titre posthume. Tous les enfants qui sont élevés au Comté du Soleil apprennent cette liste tout entière par coeur.

**Arinsor Clairesprit**, le premier comte, venu de la Passe du Dragon afin de conquérir les géants (877-1004).

**Kolyth le Sonneur de Cor**, et dévoreur de loups (1005-1093).

**Zebrokith l'Archer**, lent mais talentueux (1093-1140).

**Zolan le Cruel**, un grand chef (1140-1224).

**Palishon le Rusé**, fils de Zolan (1224-1273).

**Zolan II**, surnommé le Négociant, le Tueur de Wyrms, et le Pêcheur Polygame (1273-1301).

**Zolan III**, chanteur et fils de Zolan II (1301-1324).

**Zolan IV**, ignominieusement tué par une flèche (1324-1328).

**Lorango, le Vengeur de Lumière**, qui savait voler dans les airs (1328-1343).

**Golungan**, un homme élu originaire de la Tribu des Sables (1343-1352).

**Kokostang**, né de parents paysans, et dont les amis n'avaient jamais froid (1352-1358).

**Belonni, le Fauconnier** qui gagnait les batailles (1359-1370).

**Zeoluz, le Traître**, le Seigneur des Ombres, ou le Destructeur (1370-1375).

**Fortsalò l'Instruit**, celui qui régna trop brièvement (1375-1378).

**Kollen**, fils de Kistang, qui s'empara du titre (1378).

**Garcelli le Porteur de Têtes**, qui tua Kollen (1379).

**Monallyn le Placide**, qui utilisait des javelines de fer et instaura la paix (1380-1383).

**Cruk le Dissident**, un étranger au Comté (1384).

**Blâme et Honte**, des frères jumeaux puissants et étrangers au Comté (1385).

**Orogurri le Bison**, qui criait beaucoup (1386).

**Pistolli**, qui rencontra de grandes épreuves (1387-1388).

**Kujubbi l'Impala, Elasto le Digne, et Daga le Cruel**, qui s'entre-tuèrent (1389).

**Boburto le Pygmée**, qui engendra une nouvelle lignée de comtes (1389-1401).

**Balablor le Bon**, fils de Boburto (1401-1412).

**Melenst l'Amoureux des Poèmes**, le dernier des comtes pygmées (1412-1420).

**Oloros l'Aveugle**, qui emprisonna Malia au cours de son règne (1420-1439).

**Skindilli Longjambes**, qui repoussa Daga et réduisit les hommes Taureaux Tempête en esclavage (1439-1458).

**Narokoris le Sage**, qui entraîna une nouvelle fois son peuple tout entier au manie- ment des lances et des boucliers, et qui rétablit la paix dans ses terres (1458-1498).

**Kirstan le Bon Tueur**, un dirigeant doté de nombreuses vertus (1498-1509).

**Tol le Paysan**, qui utilisait ses doigts pour lire (1509-1512).

**Dadelin le Velu**, un grand sage (1512-1515).

**Tol le Juste**, qui fit rager nombre de porteurs d'or (1516-1519).

**Banashi Or**, qui avait beaucoup trop de fils (1520-1525).

**Tol le Généreux**, qui fut assassiné par ses rivaux (1525-1532).

**Kilossi Fils-de-Banashi**, qui fut tué par son frère (1532-1534).

**Banalli Fils-de-Banashi**, qui fut surnommé le Fratricide (1535-1536).

**Korogi, Nashalta, et Fankarios**, tous des fils de Banashi qui gouvernèrent chacun à leur tour après avoir assassiné leur prédécesseur (1537).

**Poskuturri le Tueur de Criminels**, qui gouverna longtemps, fut sage, et n'eut jamais d'enfants quoiqu'il n'en souffrit point (1537-1556).

**Zentakos l'Aveugle**, qui ne chut qu'au jour de sa mort (1556-1567).

**Varthanis Casque Etincelant**, qui aida Dorasar et reçut notre patience en cadeau (1567-1593).

**Varthanis II**, qui céda son palais de Pavis au commandant lunar (1593-1612).

**Solanthos Pique-de-fer**, qui aime tuer les Seigneurs Runiques de Dara Happa en duel (Comte actuel).

vis et Prax. Aux termes de l'Armistice, Sor-Eel est le suzerain de nom de Solanthos Pique-de-Fer, le dirigeant du Comté du Soleil. La Nouvelle Pavis est une petite cité d'approximativement 3 500 habitants, y compris une garnison lunar conséquente.

Le quartier nommé la Cité du Soleil, dans la Nouvelle Pavis, est peuplé de fidèles du Dôme Soleil), lesquels jouissent d'une certaine liberté due à une ingé-

rence minime des autorités lunars.

La cité de Pavis constitue le centre administratif du Comté de Pavis. Nombre des 20 000 habitants du Comté de Pavis sont de naissance sartarite, mais de plus en plus de Lunars s'y installent, encouragés et aidés en cela par l'Empire.

Au sud du Comté du Soleil, les Lunars ont commencé à coloniser les étendues plus basses de la vallée fluviale ; celles-ci sont inhabitées et placées sous l'autorité du Duc

Raus, un noble lunar en exil. Les Lunars ont fondé Corflu, un petit port maritime situé sur l'embouchure du fleuve.









## Comte Solanthos Pique-de-Fer, Dirigeant du Comté du Soleil

### Fils de la Lumière Responsable de Yelmalio, humain, 43 ans

Chef temporel du Comté du Soleil, Solanthos Pique-de-Fer est également le Fils de la Lumière responsable du temple du Dôme Soleil. Arbitraire, soupçonneux, et vaniteux, il est néanmoins aimé autant que craint par son peuple. Contrairement à son prédécesseur, Solanthos entretient des rapports minimaux avec les Lunars, une attitude qui lui a valu le respect de la population. Autrefois connu pour ses prouesses martiales, le Comte est aujourd'hui entre deux âges, de plus en plus sédentaire, et un ex-maître au duel. Il n'est pas marié.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	12	Jambe D	01-04	01-03	3/5
CON	13	Jambe G	05-08	04-06	3/5
TAI	17	Abdomen	09-11	07-10	3/5
INT	17	Poitrine	12	11-15	3/6
POU	15	Bras D	13-15	16-17	3/4
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	3/4
APP	16	Tête	19-20	20	3/5

Mouvement: 3

DEX MRA: 3

Pts de fatigue: 25

Pts de vie: 15

Pts de magie: 15

**Atours** : Encombrement total : 9,5. Fatigue 15 (25-9,5). Cuir bouilli recouvert de feuilles d'or (PA 3/ENC 6). Les dégâts à la pique indiqués tiennent compte du sort permanent Lance de Vérité I. Bouclier, Lance 1M, arc et carquois de 20 flèches sont transportés par une ordonnance.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Pique de Fer 2M	4	96/99	4D6+4+1D4	3,5/18
Arc	3	95	1D6+1	0,5/5
Lance 1M	6	84/61	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	7	41/92	1D6	7/18

**Magie de l'Esprit** (88-ENC) : Le comte ne daigne pas garder les sorts de magie spirituelle en tête. Cependant, son esprit allié le fera à sa place ; celui-ci connaît cinq sorts : Soins 9, Mur de Lumière (4), Mobilité 2, Confusion (2), Longue Vue 1.

**Magie Divine**: Comprendre les Oiseaux 1, Oeil de chat 1.

**Compétences**: Eloquence 86, Connaissance du Culte 58, Loi Civile 92, Esquiver 76 (-ENC), Connaissance des Humains 85, Connaissance du Monde 69, Fauconnerie 95, Ecouter 95, Scruter 90, Cérémonie 94.

**Langues**: Locale 96/88, Langue du Feu 88/59, Langue des Marchands 33/00.

**Armure**: La splendide armure en or du comte est en réalité constituée d'une fine pellicule d'or recouvrant du cuir dur. Sa valeur en points d'armure est négligeable.

**Dons et Interdits**: Sorts divins (voir ci-avant). Le comte cherche à imiter Yelmalio dans chacun de ses faits et gestes, mais ses seuls véritables interdits sont "rester chaste durant toutes les périodes..." et "ne jamais laisser un elfe souffrir inutilement".

**Esprit Allié**: "Sénéchal" lié à sa pique de fer, INT 18 POU 31 (il s'agit d'un esprit de culte particulier, donné à chaque comte successivement).

**Objets Magiques**: Sa pique de fer dispose d'un sort de Lance de Vérité I permanent, don de son dieu. Solanthos peut aussi faire appel à 40 points de magie maximum lorsqu'il se trouve dans les limites du Comté du Soleil, autre faveur de Yelmalio. Des matrices des sorts Vivelame 10, Contre Magie 8, et Séduction sont gravées sur une moitié de sa pique. Un bracelet de force en or contient la matrice du sort Lance du Soleil I ; cet objet ne peut être utilisé qu'avec la permission du Grand prêtre. Le comte a également accès à certains objets rituels comme le Sceptre de l'Ordre et le Globe d'Autorité, mais ceux-ci ne franchissent jamais les limites du temple.

**Rançon**: 1 500 L.

comme étant indispensables au culte et à la culture, mais font l'objet des moqueries et du mépris cachés des vétérans. Les manoeuvres et les stratagèmes sont autant réprouvés par les généraux que par les soldats. Le rassemblement de guerriers vaillants et courageux s'engageant dans des batailles honorables et décisives où la force, la volonté, et la fougue sont mises à l'épreuve constitue le mode de combat préféré des Yelmaliens. Bien qu'ils admirent le tir à l'arc lorsqu'il est utilisé pour la chasse ou de hauts faits héroïques, ils dédaignent y avoir recours en masse durant les batailles rangées. Cependant, ils s'en servent quand même lors d'escarmouches, et excellent dans leur maniement quand il s'agit de défendre leurs fortifications. Cette arme est en effet puissante contre les armures légères des pillards nomades. Même la tradition dansante du Comté du Soleil repose sur des coups de boucliers donnés au rythme des accompagnements musicaux chantés. Les femmes exécutent une version plus esthétique de cette danse en employant des feuilles d'orge. La citoyenneté et le statut d'initié découlent du service militaire. En conséquence, les femmes ne sont que des citoyennes de second ordre. Les signes de l'étiolation des liens sociaux qui résulte de l'influence lunar sont le plus évident chez les femmes du Comté du Soleil qui sont attirées par les rôles féminins marqués des culte et culture lunars.

Le culte de Yelmalio est célèbre pour ses mercenaires, les Templiers du Dôme Soleil. Leur renommée était telle que Joraz Kyrem les a appelé à l'aide en 877. En dépit de la concession qui leur fut octroyée par Kyrem le stipulât, les Yelmaliens du Comté du Soleil ne révèrent ni n'élèvent plus les chevaux. Ils se sont adaptés à leur sort de piétons et ont parfois dû recourir aux tribus de nomades montées de même religion pour profiter de renforts de cavalerie. Une fois, les templiers du Dôme Soleil ont même utilisé des chars au combat, mais aujourd'hui seul le Comte dispose d'un tel véhicule et ce, pour les cérémonies uniquement.



Le Dôme Soleil a conclu une alliance de convenance avec les forces lunars présentes à Prax, et les a épaulées lors de la Bataille de Bouillon de Lune qui vit l'assujettissement des nomades, en 1610. L'une des conditions de cette alliance veut que les Lunars ne postent aucune troupe sur les terres du Comte. Cette clause convient tout aussi bien aux Soleilistes insulaires qu'aux autorités lunars, lesquelles ne disposent pas d'assez d'hommes pour placer des garnisons ou organiser des patrouilles sur une surface de terre aussi grande ou sur ses territoires frontières. Il est probable que cet arrangement durera aussi longtemps que le Dôme Soleil versera ses impôts à l'administration lunar de Pavis.

Des petites escouades de la Milice du Dôme Soleil maintiennent la paix au Comté du Soleil. Celles-ci sont composées de jeunes fermiers qui font leur service de culte annuel sous le commandement de soldats professionnels. Pour les menaces de plus grande importance, un corps de Templiers permanent a été créé ; c'est également lui qui protège les officiels du Dôme Soleil. Ce régiment comprend 800 hommes environ, lesquels sont superbement disciplinés et bien équipés de piques, de boucliers d'infanterie, et d'armures lourdes. En temps de crise, le Comté du

Soleil peut faire appel à près de 4 000 hommes, soit la population adulte masculine presque tout entière. De façon plus réaliste, cependant, le comte pourra réunir jusqu'à 1 000 enrôlements pour appuyer ses Templiers. Pour plus de détails sur la Milice et les Templiers du Dôme Soleil, voir pp.51-58.



## La Terre

Une parcelle de terre est allouée à chaque initié yelmalien pour qu'il la travaille aussi longtemps qu'il demeure fidèle au culte et au Comte. Ces lopins sont toujours aussi rectangulaires que peut se faire afin d'imiter la rune de la Terre, et varient en taille selon le rang et le statut. Les coins des parcelles agraires sont marqués par des pierres blanches spéciales dans lesquelles sont gravées des runes de fertilité. Pour être efficaces, elles doivent rester en place jusqu'aux rituels annuels qui consistent à Bénir les Récoltes.

La terre est labourée par des groupes de boeufs, et moissonnées à la main au moyen de faucilles. Des canaux d'irrigations intelligemment aménagés assurent un bon arrosage des cultures, et les fermiers consacrent une partie de leur temps, chaque saison, à maintenir les

cours d'eau en bon état. L'orge constitue la culture principale, et le culte en prend une part en guise de paiement des impôts. Celle-ci est conservée dans les greniers à céréale du temple, et distribuée en temps de disette et de famine. Les autres cultures comprennent des légumes et des plantes communes telles que le lin, les tomates, et les fines herbes. On plante souvent du houblon afin d'en faire de la bière, ainsi que des vignes pour le vin et le raisin.

À l'origine, les moutons ont gagné la vallée en même temps que les premiers colons, mais de nombreuses bêtes sont mortes des suites du pourrissement de leurs sabots et d'ulcères ou de chancres de leur laine. Les cochons, eux, ont prospéré, et les canards et les oies domestiques sont fréquents, de même que les chiens et les chats. Les animaux de compagnie suivants sont également prisés : les mangoustes, les kagas (un grand gecko insectivore), et les oiseaux chanteurs de diverses espèces. Les sables et impalas apprivoisés fournissent la laine, la viande, le fromage, et d'autres produits nécessaires. Les vigoureux bergers indépendants du Dôme Soleil doivent être armés de courage, de force, et d'intelligence s'ils veulent défendre leurs divers troupeaux des pilleurs nomades, des prédateurs, et des broos sauvages.

### La Brumia, une Herbe Euphorique de Contrebande

La brumia est une substance euphorique dérivée des étamines pilées d'une plante originaire de la Forêt Puante. Elle entraîne une accoutumance des plus forte, et produit dans l'esprit du consommateur un effet qui n'est pas sans rappeler la Désincarnation. Habituellement, elle est fumée ou prisee, mais certaines espèces et plus particulièrement les trolls aiment la manger.

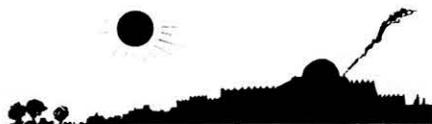
La contenance d'une pipe de brumia a une VIR de 1D10, laquelle est opposée à la CON du fumeur. Si la consommation de brumia dépasse une pipe par heure, l'effet de la VIR est cumulatif. Si le jet de résistance est raté, l'usager devient dépendant et désire toujours plus de drogue. Ce besoin physiologique dure un nombre de jours égal à la VIR de la brumia qu'il a prise. Pour chaque jour passé sans prendre sa "dose", il doit effectuer un jet sous 3 x CON ou perdre un point de CON et de DEX. La perte de points de caractéristiques continue tant qu'une autre "dose" n'a pas été prise ou jusqu'à ce que le drogué se soit désintoxiqué. Les points de CON et de DEX perdus reviennent petit à petit (un point par semaine) une fois que la dépendance a été brisée.

La culture de brumia est illégale et pratiquée dans des lopins de terre enfoncés au plus profond des champs d'orge du Comté du Soleil, bien que cela soit officiellement démenti par les autorités. Pavis sert de plaque tournante pour la distribution de brumia à Prax, à Sartar, et, au-delà, à l'Empire Lunar. Les doses, équivalentes à une pipe de brumia chacune, sont enveloppées dans des feuilles de brumia. Sinon, la brumia peut être roulée et fumée. Un drogué peut fumer jusqu'à 20 pipes par jours s'il en a les moyens. Les prix vont de 1 à 10 Lunars par dose, suivant la qualité et la disponibilité du produit. En argot, brumia se dit "Abruti".

Les sanctions prises contre les planteurs de brumia revêtent la forme d'une amende pouvant atteindre 500 L, plus la saisie des plants. Les trafiquants sont eux traités plus sévèrement, et les châtiments vont de la simple mutilation à la mort par pendaison (pour les étrangers) ou par le feu (pour les indigents du Comté du soleil).







## PERSONNALITES EMINENTES

### Du Comté du Soleil

#### ◆ Perimidès le Chaste, Grand Prêtre de Yelmali

Le chef spirituel de la communauté du Dôme Soleil.

Bien qu'extrêmement (certains disent "anormalement") vieux, Perimidès résiste avec entêtement aux pressions que les subalternes exercent sur lui afin qu'il se retire aux Tours.

Pratiquement cloué au lit, un groupe de nones d'Ourania prend soin de lui tandis que deux acolytes le soutiennent lors des cérémonies. Le Grand Prêtre est rare-

ment aperçu, excepté en ces occasions, et ne fraie jamais avec les étrangers. Il ne parle que la Langue du Feu.

#### ◆ Gaumata l'Étrange, Gardien de la Lumière

Gaumata est un étranger originaire de Pavis, qui s'est converti au culte de Yelmali tôt dans sa jeunesse, et qui a durement travaillé afin de se faire remarquer. Aujourd'hui, c'est lui qui veille aux obligations magiques et religieuses du culte. Etant lui-même assez âgé, Gaumata est le futur successeur de Perimidès au poste de Grand Prêtre.

Gaumata voit dans le temps que Perimidès met à se retirer une réticence à promouvoir un étranger au rang de Grand Prêtre.

C'est peut-être pour cela qu'il suit les restrictions du culte à un point que même ses camarades prêtres jugent excessif.

#### ◆ Laertès Coatilon, Guide de la Lumière

Homme subtil et discret, Laertès dirige les affaires domestiques du Comté du Soleil. Ses agents perspicaces et circonspects le tiennent au fait des affaires locales, paviques, et lunars. Sa loyauté au Temple du Dôme Soleil est incontestée, cependant il ne cesse de prôner un rapprochement plus étroit avec les autorités lunars.

#### ◆ Hector le Sage, Bibliothécaire du Temple

Bien qu'il soit sous les ordres directs du Gardien de la Lumière, Hector considère la bibliothèque comme son domaine exclusif. Adorateur fervent de Dayzatar, il est aussi hautain qu'il est érudit. On raconte que le Comte lui-même est fatigué de ses traits d'esprits acérés et de son intolérance vis-à-vis des gens de modeste éducation. Hector est plus âgé que Perimidès, et son seul véritable ami.

### Températures et Précipitations de Prax

Saison	Températures Quotidiennes Moyennes	Précipitations/ Jours de Pluie	Vents Dominants
Mer (début)	7/24	25cm/21	Sud-ouest
Mer (fin)	10/29	10cm/12	Sud-ouest
Feu (début)	10/29	-	Sud-ouest
Feu (fin)	10/32	-	Sud-ouest
Terre (début)	10/29	5cm/2	Ouest
Terre (fin)	7/24	8cm/3	Ouest
Obscurité (début)	-6/18	5cm/4	Nord-ouest
Obscurité (fin)	-9/7	10/16cm	Nord-ouest
Tempêtes (début)	-1/13	15cm/28	Ouest
Tempêtes (fin)	-1/18	25cm/25	Ouest
Temps Sacré	4/21	8cm/9	Ouest

Le moment avancé ("début") d'une saison correspond aux quatre premières semaines : Désordre, Harmonie, Mort, et Fertilité. Le moment tardif ("fin") d'une saison correspond aux quatre dernières semaines : Stase, Mouvement, Illusion, et Vérité.

**Températures Quotidiennes Moyennes (en degrés Celsius):** Basses températures moyennes de nuit/hautes températures moyennes de jour.

**Précipitations/Jours de Pluie:** Au cours d'une année type, cette mesure de pluie tombe et ce nombre de jours est pluvieux. Lors des fréquentes années de sécheresse, les précipitations sont bien moindres, tel que 15cm par saison ou moins encore.

**Vents Dominants:** Les vents normaux proviennent de la direction indiquée. D'autres vents soufflent par intermittence. Pendant les années de sécheresse, il est fréquent qu'un vent de nord-est parcoure les plaines.

### Invictus, Capitaine de la Lumière du Comté du Soleil

#### Fils de la Lumière et acolyte de Yelmali, humain, 37 ans.

Invictus est à la fois un Fils et un Serviteur de la Lumière (acolyte). C'est le commandant des Templiers, et c'est lui qui édicte la politique militaire du temple. La passion d'Invictus est la chasse au faucon, passion qu'il partage avec le comte. Il laisse sa subordonnée (et ex-femme) Dame Vega Souffle-d'Or s'occuper de la vie quotidienne de la milice. Il est aujourd'hui marié à la soeur de cette dernière, la prêtresse de la terre Penta. Comme il sied à son statut, Invictus est toujours accompagné par une garde d'honneur d'au moins trois Templiers.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	16	Jambe D	01-04	01-03	0/6
CON	17	Jambe G	05-08	04-06	0/6
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	18/6
INT	14	Poitrine	12	11-15	18/8
POU	18	Bras D	13-15	16-17	18/5
DEX	12	Bras G	16-18	18-19	18/5
APP	13	Tête	19-20	20	18/6

**Mouvement:** 3

**DEX MRA:** 3

**Pts de fatigue:** 33

**Pts de vie:** 16

**Pts de magie:** 18

**Armes et Armure:** Encombrement total : 24. Fatigue : 9 (33-24). Armure de plaques de fer (PA 12/ENC 15). Lance en fer 2M, Javelots, Arc composite, et Carquois de 20 flèches (ENC 1) sont transportés par une ordonnance.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte en fer	7	121/109	1D8+1+1D4	2/15
Bouclier d'infanterie	8	71/105	1D6+1D4	7/18
(Lance 2M en fer)	6	115/97	1D10+1+1D4	2/15
(Javelot x2)	3/9	94/28	1D6+1D2	3/8
(Arc Comp.)	3/9	110/28	1D8+1	0,5/7

**Magie de l'Esprit:** (103-ENC) : Lumière, Détecter Gibier, Longue Vue, Lanterne 1, Mur de Lumière, Réparation, Disruption, Vivelame 4, (connus par son esprit allié) Soins 8, Mobilité 5, Endurance 1, Longue Vue 1.

**Magie Divine:** Adoration Yelmali I, Oeil de Chat III, Guérison Totale I, Guérison Blessure II, Lumière Solaire II, Vision de l'Âme I, Extension III, Bouclier IV.

**Compétences:** Equitation 75, Esquiver 68 (-ENC), Fauconnerie 123, Eloquence 97, Scruter 112, Chercher 99, Se cacher 85, Déplacement Silencieux 105.

**Langues:** Locale 64/36, Langue du Feu 50/25.

**Armure:** Armure de Main-Dorée (plaques de fer doré enchantées, PA 18 partout ; voir description ci-après).

**Dons et Interdits:** Attaque à la Lance Augmentée, CON augmentée, "ne jamais porter d'armure sur les jambes", "ne jamais être amoureux que des adeptes des cultes de la terre", "ne jamais manger d'autre viande que celle des oiseaux", "ne jamais s'abriter de l'orage".

**Esprit Allié:** "Tiercelet" lié à son faucon vrok, INT 15 POU 18. Compétence : Scruter 169.

**Objets Magiques:** Esprit Magique "Dame Lumière" lié à sa lance INT 15, POU 17 (utilisable par les Fils de la Lumière uniquement) ; connaît les sorts Protection 6, Force 4, Dissipation de la Magie 5 ; relié à un esprit de POU de 14 points que lui seul (l'esprit magique Dame Lumière) peut utiliser. Invictus possède également des cristaux magiques de 6 PM et 16 PM montés sur un anneau d'or, et un bâtonnet qui contient un esprit magique de POU 07, lequel connaît les sorts divins Bouclier II et Combattre Maladie I. Son gant à faucon est une matrice contenant Commander Faucon.

**Rançon:** 1 200 L.

#### ◆ Porthor,

##### Gardien des Celliers du Temple

Porthor travaille sous la surveillance du Guide de la Lumière et supervise la collecte, l'entrepôt, et la distribution dans le Comté du Soleil des produits de la dîme ou en surplus. Quoiqu'il ne soit qu'un simple initié, Porthor est scrupuleusement juste et a toute la confiance de ses supérieurs.

#### ◆ Invictus,

##### Capitaine de la Lumière

Invictus est le Fils de la Lumière Responsable du comté, le Serviteur de la Lumière (acolyte), et le commandant des Templiers du Dôme Soleil.

#### Le Défi pour l'Armure du Seigneur

**Main-doree:** L'un des premiers Fils de la Lumière du nouveau Temple du Dôme Soleil, le Seigneur Main-Dorée contribua à l'instauration de l'armurerie du temple. Son armure en fer doré enchantée, transmise de génération en génération aux Fils de la Lumière du Dôme Soleil de Prax, constitue la pièce maîtresse de cette armurerie.

L'armure de Main-Dorée brille légèrement dans le noir, et est chaude au toucher. Les sorts Lumière et Lanterne ont un effet deux fois plus puissant s'ils sont jetés sur cette armure. La cuirasse contient également un enchantement de lien qui retient un Esprit de POU 16, lequel peut être utilisé par le porteur légitime. Pour le temple, l'armure a une valeur de 1 500 Roues. Les enchantements d'armure encourent une restriction : ils ne peuvent fonctionner que si l'armure est portée par le vainqueur légitime du Défi de Main-Dorée, ainsi qu'il est rapporté ci-après.

Si elle est revêtue par quelqu'un d'autre, elle protège seulement comme une armure de plaques de fer enchantée "normale". L'armure protège du feu (dégâts divisés par deux).

Depuis des siècles, la tradition veut que tout Serviteur ou Fils de la Lumière né, initié, ou vivant au Comté du Soleil puisse défier le porteur de l'armure en un duel dont l'enjeu est l'utilisation de l'armure. Quand un porteur de l'armure se



## Vega Souffle-d'or, Gardienne du Comté du Soleil

Dame de la Lumière de Yelmadio, humaine, 33 ans.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	12	Jambe D	01-04	01-03	0/4
CON	12	Jambe G	05-08	04-06	0/4
TAI	12	Abdomen	09-11	07-10	12/4
INT	17	Poitrine	12	11-15	12/5
POU	18	Bras D	13-15	16-17	3/3
DEX	09	Bras G	16-18	18-19	3/3
APP	16	Tête	19-20	20	3/4

Mouvement : 3

DEX MRA: 4

Pts de fatigue: 24

Pts de vie: 12

Pts de magie: 18+21 allié = 39

Armure: ENC Total (comprenant lance 1M en fer & bouclier) : 18. Fatigue : 6 (24-18). Armure dorée (ENC 13). Javelots, arc et carquois de 20 flèches sont transportés par une ordonnance.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M en fer	8	113/100	1D8+1	2/15
Bouclier d'infanterie	8	56/100	1D6	7/27
Lance & sorts*	6	141/113	1D8+4+1D6	2/15
Bouclier & sorts*	7	69/113	1D6+1D6	7/27
Javelots (2)	4	101/100	1D6+1	1,5/8
Arc	4	110/23	1D6+1	0,5/5

\*Force 3, Coordination 4, Vivelame 3

Magie de l'Esprit (104-ENC): Vivelame 3, Contre Magie 5, Soins 6, Démoralisation (2), Lumière ; (connus de son esprit allié) Longue Vue 1, Lanterne 1, Daredart, Détecter Or, Extinction 1, Mobilité 3.

Magie Divine : Oeil de Chat I, Lumière Solaire I (utilisation unique), Guérir Blessure III (utilisation unique).

Dons et Interdits: Maîtrise de la lance 1M, Maîtrise de l'Attaque au Javelot, sort Oeil de Chat, Récupération des points de magie deux fois plus rapide, "n'utiliser que le bouclier d'infanterie", "n'utiliser que les armes du culte", "ne jamais manger de viande le Jour du Feu ni durant la Saison du Feu", "ne jamais porter d'armure métallique sur les bras", "ne jamais porter d'armure sur les jambes", "rester chaste durant chaque semaine de la Vérité".

Esprit Allié: "Loyal", lié à un faucon vrok, INT 08 POU 21. Compétence: Scruter 150 %.

Esprit: Un bracelet de force en or contient un Esprit Magique de POU 11 INT 08 ; Sorts: Détecter Eau, Réparation 2, Ecran Spirituel 1, Force 3 (élève la FOR à 19 et le modificateur de dégâts à +1D6, ajoute +05% en attaque et parade, ajoute 9 en fatigue).

Compétences: Esquiver 58, Eloquence 47, Scruter 99, Ecouter 94, Inventer 44, Chercher 86, Se cacher 88, Déplacement Silencieux 87, Connaissance des Humains 46.

Langues: Pavique 67/35, Langue du Feu 45/37, Nouveau Pélorien 17/-.

Armure: de plaques en fer doré recouvrant la poitrine et l'abdomen, cuir bouilli doré pour les bras et la tête.

Rançon: 1000 L.

Objets Magiques: Une tresse en cuir fait figure de matrice et contient le sort Coordination 4 (élève la DEX à 17, réduit le RA de 2 points, ajoute +08% en attaque et parade). Vega l'a prise sur une prêtresse nomade captive et la porte dans les cheveux. Seules des femmes peuvent l'utiliser (ce que Vega ignore). Vega possède également un petit bouclier en or incrusté de curieux signes cabalistiques et de runes. Une fois par jour, le bouclier peut jeter un sort de Protection 10 sur son propriétaire, lequel doit fournir les points de magie nécessaires au lancement du sort. Cet objet fait partie de l'héritage de la famille Souffle-d'Or, et ne fonctionne qu'avec un héritier des Souffle-d'Or élu (Vega est la première femme de la famille à en disposer). L'héritier doit accepter les interdits de Yelmadio suivants : "ne jamais fuir ni se rendre aux adeptes de Zorak Zoran", "ne jamais parler ni apporter d'aide aux trolls de quelque manière", et "ne jamais manger la chair des oiseaux".

Ce trésor séculaire du culte est pourvu de plusieurs pouvoirs :

- L'étendard est empreint d'une matrice contenant les sorts Séduction 3, et Chercher Dôme Soleil. Ce dernier sort est spécial car lorsqu'il est jeté, un éclat de lumière dorée est visible de tous les membres de la troupe du Gardien. Seul le Gardien peut avoir recours à ces sorts.

- L'étendard est un objet Consacré, et permet de remplir les obligations d'adorations ou de cérémonies.

- Quand le Gardien se déplace dans les frontières du Comté du Soleil avec l'étendard, tous les jets d'intervention divine effectués par le Gardien ne lui coûtent que la moitié des points de POU habituels.

- Le comte sait toujours dans quelle direction l'étendard se trouve, et s'il est dans le périmètre du Comté du Soleil.

- Le porteur de l'Etendard du Gardien bénéficie du don de Yelmadio suivant lorsqu'il le porte au vent : Pas d'incapacité fonctionnelle. Cela veut dire qu'il est protégé contre les attaques incapacitantes, l'état de choc, l'évanouissement, et l'épuisement de la même façon que si le sort Berserk l'affectait (Voir *RuneQuest*, Livre de Magie, p.115). Il ne peut mourir que de la perte totale des ses points de vie. De cette façon, Yelmadio s'assure que son étendard sera brandi bien haut jusqu'à la fin. L'interdit correspondant est "ne jamais fuir ni se rendre aux ennemis du Dôme Soleil".

### ◆ Belvani,

#### Lieutenant du Capitaine de la Lumière

Belvani, Fils de la Lumière, Serviteur de la Lumière, et commandant en second des Templiers du Dôme Soleil, est accompagné par un valet de chambre dragonewt huppé.

Ayant souvent été envoyé en mission hors des territoires du Dôme Soleil pour le Comte, la vision que Belvani a du monde extérieur est un peu plus cosmopolite et équilibrée que celle qu'en ont

habituellement les Fils de la Lumière du Dôme Soleil. Belvani a des habitudes qui sont franchement insolites pour un Yelmalien. Par exemple, son arme préférée est l'épée courte, et celle qu'il emploie pour la chasse est l'arbalète. Il parle plusieurs langues couramment, y compris le Nouveau Pélorien, la langue des suzerains lunars. Bien souvent, les opinions qu'il adopte seraient considérées comme hérétiques si elles étaient émises par une personne au statut inférieur au sein du culte. Néanmoins, le fait que Belvani pratique des manières étrangères au Comté limite ses possibilités d'avancement dans le culte.

Belvani est complaisant et cordial avec les étrangers, et insiste toujours pour procéder au concours amical traditionnellement disputé avec les orlanthi. Si les orlanthi perdent, Belvani offre gracieusement de leur rendre leur or, lequel témoigne de sa générosité à l'égard de ses inférieurs. Egal en rang à Dame Vega, Belvani la considère avec un mépris poli. Belvani trouve déplaisant le fait de combattre les hors-la-lois, les brigands, et autres racailles au corps-à-corps, préférant leur envoyer ses gardes du corps templiers qu'il soutient de ses sorts. L'autre tactique qu'il affectionne lorsqu'il s'agit d'affronter des inférieurs consiste à détruire ses ennemis à distance en recourant à un tir de missiles concentré alors qu'il se protège derrière un sort de Mur de Lumière. Si les circonstances le forcent à se salir les mains, il attaque avec férocité, comme s'il avait été personnellement insulté. Quant aux duels l'opposant à ses égaux et aux batailles livrées contre des adversaires honorables, il en va tout autrement : Belvani s'en régalait joyeusement.

**La Garde Personnelle de Belvani :** Actuellement, Belvani dispose d'une garde composée de deux templiers. Son troisième suivant a été tué lors d'une tournée quelque temps auparavant, et Belvani a du mal à lui trouver un remplaçant.

• **Anio Pointdor** (Templier Lent ; aucun don ou interdit ayant trait au combat) : Originaire de Pavis, il a, à l'instar de son maître, l'expérience du monde.

### Belvani, Lieutenant du Capitaine de la Lumière

Fils et Serviteur de la Lumière (acolyte) de Yelmadio, Illuminé de Nysalor, humain, 39 ans.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
<b>FOR</b>	13	Jambe D	01-04	01-03	12/6
<b>CON</b>	20	Jambe G	05-08	04-06	12/6
<b>TAI</b>	12	Abdomen	09-11	07-10	12/6
<b>INT</b>	18	Poitrine	12	11-15	12/8
<b>POU</b>	18	Bras D	13-15	16-17	12/5
<b>DEX</b>	16	Bras G	16-18	18-19	12/5
<b>APP</b>	09	Tête	19-20	20	12/6

**Mouvement:** 3

**DEX MRA:** 2

**Pts de fatigue:** 33

**Pts de vie:** 16

**Pts de magie:** 18+16 allié +4 cristal +13 cristal = 51

**Armure:** ENC Total (comprenant 2 glaives en fer) : 27. Fatigue 6 (33-27). Armure de plaques de fer dorée (ENC 25). Javelots, deux arbalètes et un carquois de 20 carreaux, arc et carquois de 16 flèches sont portés par Le Lar.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Glaive en fer Main D	6	109/92	1D6+1+1D4	1/15
Glaive en fer Main G	9	99/107	1D6+1+1D4	1/15
Arbalète moyenne	2	118/30-	2D4+2	4,8/8
Lance 2M	5	92/67	1D10+1	2/10
Arc	2/7	90/19	1D6+1	0,5/5
Javelots (2)	2/17	97/95	1D6+1	1,5/8

**Magie de l'Esprit** (108-ENC): Disruption (1), Démoralisation (2), Protection 4, Vivelage 5, Contre Magie 3, Dardart (1), Multi Missile 2, (connus de l'allié) Soins 6, Longue Vue 1, Mur de Lumière (4), Réparation 1, Endurance 1, Détecter or (1).

**Magie Divine:** Adoration Yelmadio I, Sanctification I, Bouclier II, Divination II, Lumière Solaire II, Blocage spirituel III, Vue de l'Arme I, Extension II, Oeil de Chat I, Guérison Blessure II, Folie I (utilisation unique, obtenue par négoce).

**Dons et Interdits:** Don des Langues, CON augmentée, "ne jamais s'abriter de l'orage", "ne jamais manger la chair des chevaux", "ne jamais porter d'armure non métallique sur les jambes".

**Esprit Allié:** "Shu", lié à un faucon vrok, INT 14 POU 16. Compétence : Scruiter 147%. Sort divin: Guérison Totale I (utilisation unique).

**Compétences:** Esquiver 37 (-ENC), Connaissance du Monde 55, Connaissance des Humains 75, Eloquence 57, Scruiter 92, Ecouter 82, Inventer 64, Chercher 103, Déplacement Silencieux 93, Chanter 66, Grimper 115, Se cacher 84.

**Langues:** Pavique 90/90, Langue du Feu 75/67, Nouveau Pélorien 57/33, Tarshite 35/25, Sartarite 13/-, Langue Sombre 08/-, Dara Happan 08/20.

**Armure:** Plaques de fer dorées recouvrant tout le corps.

**Objets Magiques:**

Une broche en argent est incrustée de six pierres: la première et la quatrième contiennent respectivement 4 et 13 points de magie. Les autres valent 5D10 L chacune.

Un Cristal de Feu légendaire, pour lequel Belvani a mené une quête dans la Colline d'Or de Vanch. Elle augmente toutes les offensives magiques lancées par Belvani de 3 PM, et est donc très utile pour vaincre les sorts défensifs (pour plus d'informations, reportez-vous au supplément à *RuneQuest Les Secrets Oubliés*, Le Livre des Secrets, pp. 35 à 38). Il sert également de matrice du sort Ignition, et peut même être utilisé de la sorte par les adeptes du culte de Yelmadio. Un jour, Belvani devra céder le cristal à un grand prêtre, en échange de quoi sa prochaine tentative d'Intervention Divine lui coûtera 4 points de POU de moins que le nombre qu'il aura obtenu sur son D100.

**Rançon:** 350 L.

• **Soracte** (Templier Standard ; attaque à l'arc de 101 % ; ne porte jamais de protection sur la tête): Une des rares femmes à être templier ; a rejoint Belvani afin d'échapper à la vie decaserne.

**Le Lar** : Belvani dispose également d'un valet unique en son genre, un dragonewt huppé connu sous le seul nom de Le Lar. Il y a des années de cela, Belvani lui a sauvé la vie et l'âme. En échange, le dragonewt a juré de servir l'homme jusqu'à sa troisième résurrection. Le Lar sera alors libre de rentrer chez lui et de poursuivre son cycle de vie. Bien qu'il serve Belvani depuis plus de dix ans, Le Lar n'est pas même mort une seule fois. Au Comté du Soleil, Belvani traite le dragonewt comme un animal familier lorsqu'ils sont en public ; en conséquence, ses compatriotes perçoivent cette race comme une curiosité exotique plutôt que comme une menace à l'ordre public ou à la décence.

Lorsqu'ils sont seuls ou au-delà des frontières du Dôme Soleil, Le Lar porte de nouveau ses fronde, utuma, et samarin. Le Lar n'obéit qu'à son maître et ne parle jamais, pas même à Belvani. Ses obligations sont celles d'un domestique et comprennent la cuisine (et la chasse afin de remplir la marmite mais ce, jamais sur les territoires du Comté du Soleil), le nettoyage, et le transport de l'équipement de Belvani lorsqu'ils se déplacent. Ce dernier ne risque jamais la vie de son esclave exotique au combat. Au lieu de cela, Le Lar tend et arme les arbalètes de son maître.

◆ **Jalmara Pied-de-Yelm, Grande Guérisseuse de Chalana Arroy**

Jalmara est gentille, douce, et aimée de tous, mais rarement prise en compte. Elle dirige le Pavillon Hospitalier du Temple du Dôme Soleil avec efficacité.

◆ **Penta Souffle-d'or, Grande Prêtresse d'Ernalda**

Bien qu'elle soit à la tête d'une religion qui comprend 50 % de la population du Comté du Soleil, Penta n'a que peu d'in-

fluence à l'extérieur de son culte. Penta est la soeur jumelle de Vega Souffle-d'Or, bien que leur personnalité soit radicalement différente ou presque. Femme d'Invictus, le Capitaine de la Lumière, Penta est également la mère de trois duos de jumeaux, ce qui fut un grand événement à célébrer.

**Du Comté de Pavis**

◆ **Karial le Pur, Grand Prêtre de Yelmario en place à Pavis**

Bien qu'il jouisse d'un respect conséquent au vu de ses ouailles, Karial a choisi de ne pas prendre part à la vie politique de la cité de Pavis. Gaumata l'Etrange lui a donné ce poste afin de l'écarter, puis

s'est emparé du titre de Gardien de la Lumière au Dôme Soleil.

◆ **Haloric Glowbrow, Capitaine de la Lumière de Yelmario en place à Pavis**

Haloric prend en charge les responsabilités civiques que Karial néglige, et est très en vue.

◆ **Thandren Pied-bot, Prêtre Runique de Lokarnos**

Thandren a pour charge d'approvisionner la communauté de Yelmario qui s'est établie à Pavis, aussi se rend-il régulièrement au Dôme Soleil. C'est un proche parent de Laertès Coatilon, et il fait fonction d'yeux et d'oreilles dans la cité pour le compte du Guide de la Lumière.

Le Lar					
<b>Dragonewt Huppé</b>					
		<b>Localisation</b>	<b>Mêlée</b>	<b>Missile</b>	<b>Points</b>
<b>FOR</b>	06	Jambe D	03-05	02-04	0/4
<b>CON</b>	16	Jambe G	06-08	05-07	0/4
<b>TAI</b>	04	Abdomen	09-11	08-11	12/4
<b>INT</b>	14	Poitrine	12	12-15	12/5
<b>POU</b>	12	Bras D	13-15	16-17	3/3
<b>DEX</b>	16	Bras G	16-18	18-19	3/3
<b>APP</b>	13	Tête	19-20	20	3/4
<b>Mouvement: 3</b>					
<b>Pts de fatigue: 22</b>		<b>Pts de vie: 10</b>		<b>Pts de magie: 12</b>	
Sur la Route: ENC Total : 20. Fatigue 2 (22-20). Utuma, fronde, et 10 pierres (ENC 1), 10 samarins (ENC 1), javelots, deux arbalètes moyennes et carquois de 20 carreaux (ENC 1), lance, arc et carquois de 16 flèches (ENC 0,8) qui appartiennent au Seigneur Belvani.					
<b>Armes</b>	<b>RA</b>	<b>Att/Par %</b>	<b>Dégâts</b>	<b>ENC/PA</b>	
Utuma (Epée courte)	7	41/43	1D6+1-1D4	1/8	
Fronde	2/7	67/-	1D8	0,1/-	
Samarin* (10)	2/7	50/-	1D4+1	0,1/-	
*Un samarin ressemble à un shuriken. On peut en lancer plusieurs à la fois, à raison d'un malus de -10 % pour chaque samarin lancé supplémentaire.					
<b>Sorcellerie:</b> (INT libre 12 ; Intensité 47) Renforcer les Dégâts 43, Hâte 39.					
<b>Compétences:</b> Esquiver 87 (-ENC), Se cacher 76, Déplacement silencieux 102, Dissimuler 66, Faire la Cuisine 50.					
<b>Langues:</b> Comprendre le Pavique Parlé 28.					
<b>Armure:</b> 1 point dû à sa peau squameuse.					
<b>Objets Magiques:</b> Le Lar a deux matrices de magie spirituelle tatouées sur sa peau. L'une contient Protection 3, et l'autre Communication Mentale 1. Elles peuvent être utilisées par n'importe qui et ce, même si Le Lar est dépouillé.					
<b>Rançon:</b> (payable par le Seigneur Belvani uniquement) 25 L.					



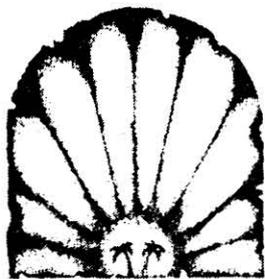
## ◆ Sor-Eel le Petit, Comte lunar de Prax et Gouverneur de Pavis

Posté dans la cité de Pavis (et dans l'ancien palais du dirigeant du Dôme Soleil de la ville), Sor-Eel assume des responsabilités administratives qui englobent le Dôme Soleil, quoiqu'il soit rare qu'il s'y trouve. Pour être un vassal respectueux, le Comte Solanthos n'en éprouve pas moins de l'antipathie, d'ailleurs mutuelle, vis-à-vis de Sor-Eel, mais les seules victimes de cette rivalité professionnelle sont les fonctionnaires subalternes qui conduisent les affaires publiques et administratives entre eux (voir "Le Journal de Laxarte", pp.20-24).

Tant que les impôts sont payés, Sor-Eel se contente de laisser le Comté du Soleil tranquille. Cela dit, il a la ferme intention d'exercer une influence accrue sur les affaires des fermiers Sartarites qui environnent Pavis.

## ◆ Gim-Gim le Sardonique, Le Porteur de Masque

Gim-Gim est à la tête du service de renseignements lunar en place à Prax, service qui inclue le Comté du Soleil. D'après la rumeur, il essaie d'établir un réseau de renseignements dans les territoires du Dôme Soleil. Nombre de propos concernant ce mystérieux individu sont répétés, si souvent, en fait, que certains doivent être vrais.



## Le Globe d'Autorité et le Sceptre de l'Ordre

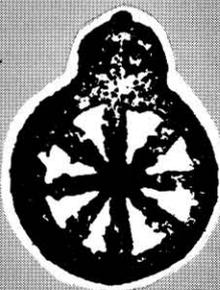
Bien que le véritable Globe fût perdu avant la chute du Vieux Dôme Soleil, les dirigeants du Comté refusent de se priver de symboles de fonction aussi importants. Seuls les cercles intérieurs des Serviteurs, Guides, et Fils de la Lumière savent que les objets actuels ne sont que de pâles reproductions. En fait, ce sont des reproductions de reproductions, car le premier jeu d'insignes substitutifs a disparu lors de la destruction du Vieux Dôme Soleil. (Voir le scénario intitulé "La Tour de Solinthor", p. 147.)

Le comte est conscient du fait que les objets rituels actuels sont plus faibles que les précédents. Bien des générations de comtes antérieures à celle de Solanthos ont tenté de retrouver les originaux et ont dissimulé l'existence d'artefacts plus anciens et plus puissants à la population. Chaque comte s'est également efforcé de doter les reproductions de nouveaux pouvoirs, cherchant à approcher les pouvoirs des originaux. (En fait, le Temple du Dôme Soleil ne possède pas de relevé précis des pouvoirs des originaux, ni même des premières reproductions.)

### Le Globe d'Autorité Actuel

La tradition veut que le Globe ne sorte jamais des limites du temple, mais il n'existe aucune prescription magique à cet effet.

Le Globe est transmis de génération en génération ; c'est une pièce de bijouterie de qualité, composée d'or, de cristal, de saphirs, d'ambre, et de topaze. L'esprit qui l'habite réside dans une boule de cristal interne qui crusté de pierreries s'entrecroise de Vérité en or fait saillie à son sommet. A eux seuls, le métal et les bijoux ont une valeur de 1000



roues, quoique le Dôme Soleil serait prêt à payer deux fois ce montant s'ils désespéraient de pouvoir le reprendre par la force. Un sort de Divination adressé à Yelmario révèle immanquablement l'endroit où se trouve le Globe, à moins que tous les enchantements ne soient rompus. Le Globe est doté de 9 PA du fait d'Enchantements d'Armure, et ne peut être utilisé que par le dirigeant légitime du Comté du Soleil ou par son représentant dûment désigné. Le Globe contient un Esprit Magique Yelmalien de POU 20 et INT 15, lequel connaît les sorts suivants : Séduction 7, Lumière (1), Mur de Lumière (4), Extension I, Lumière Solaire III, Lien Mental IV, et Commander à un Esprit de Culte IV.

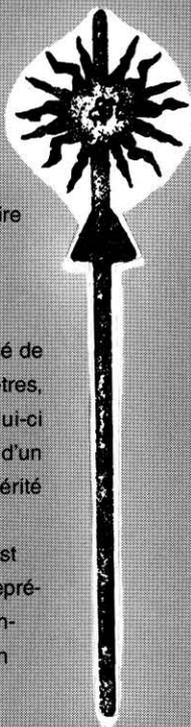
Un sort de Divination adressé à Yelmario révèle immanquablement l'endroit où se trouve le Globe, à moins que tous les enchantements ne soient rompus.

Le Globe est doté de 9 PA du fait d'Enchantements d'Armure, et ne peut être utilisé que par le dirigeant légitime du Comté du Soleil ou par son représentant dûment désigné. Le Globe contient un Esprit Magique Yelmalien de POU 20 et INT 15, lequel connaît les sorts suivants : Séduction 7, Lumière (1), Mur de Lumière (4), Extension I, Lumière Solaire III, Lien Mental IV, et Commander à un Esprit de Culte IV.

### Le Sceptre de l'Ordre Actuel

Le Sceptre se compose d'un médaillon en or, qui figure un soleil dardé de rayons de 15 cm de diamètre, et d'une hampe en or, longue de deux mètres, et parée d'une garde conique placée 20 cm sous le médaillon. Celui-ci porte l'image de Yelmario, habillé en templier, armé d'une pique et d'un bouclier d'infanterie, et flanqué, à droite et à gauche, des runes de Vérité et de Lumière.

Le Sceptre dispose de 12 PA du fait d'Enchantements d'Armure, et n'est utilisable que par le dirigeant légitime du Comté du Soleil ou par son représentant dûment désigné. L'esprit de culte yelmalien qui réside dans l'enchantement de lien du sceptre connaît les sorts suivants : Dissipation de la Magie IV, Lance du Soleil I, Blocage Spirituel III, Bouclier IV, et Vue de l'Âme I.









3. Qu'est-ce qui pourrait mieux illustrer la nature insulaire et réservée de la société du Dôme soleil que ses routes ?!

4. Il s'agit là, selon toute évidence, d'une insulte mûrement réfléchie de la part du comte. (Cela dit, le fait que Sor-Eel envoie le sieur Laxarte, un émissaire de 17 ans à peine, peut également être interprété comme une insulte mûrement réfléchie. Qui sait ?)

## Le Comté du Soleil

Les morceaux choisis ci-après décrivent les impressions que le Comté du soleil, ce territoire yelmite situé à l'ouest de Pa-

vis, éveilla chez Laxarte. Peu enclin à s'aventurer dans les plaines dangereuses, Laxarte fit du Comté du Soleil un des points de départ de son oeuvre. Comme nous le verrons, la naïveté et l'inexpérience politique de Laxarte, ajoutées au fait que le Comte Solanthos soupçonnait Laxarte d'avoir été nommé afin d'augmenter les impôts, offrirent au jeune homme un premier contact avec le monde des intrigues diplomatiques fort déplaisant.

### Notes de Flora :

5. La Brumia a beau être illégale, elle est très recherchée dans la Patrie Lunar.

6. C'est ainsi que l'achat d'une ferme est

souvent communément appelé "acquérir une pierre".

7. Le Comte Solanthos en vint à une solution originale pour régler ce problème : il émit un décret stipulant que le "grand trésor" avait été trouvé, et exhiba une délicate coupe en or sur tous les marchés du comté tout au long de la saison suivante. Il fit également fouetté plusieurs "dispensateurs de rumeurs" sur la place publique.

8. La simple vue du coude ou de la cheville d'une femme est considérée comme un outrage des plus scandaleux par le dévot, et comme un événement érotique évocateur par l'irrévérencieux.

### Le Comté du Soleil

Le relief du Comté du Soleil est plat et monotone. Les fermiers sont obligés d'ensemencer les quatre cinquièmes de leurs terres d'orge. Le temple prend un tiers de la récolte d'orge comme paiement de la dîme. Les fermiers peuvent utiliser le cinquième des parcelles qui leur restent comme bon leur semble : leurs cultures comprennent le houblon, le raisin, le seigle, et le blé. Il paraîtrait que certains fermiers cultivent la drogue interdite appelée Brumia, bien que je n'en ai vu aucune trace (5).

On raconte que des distilleries clandestines sont dissimulées au sein des villages, car le culte de Yelmatio contrôle la production d'alcool du Comté. Des dattiers bordent la route, mais le culte jouit également d'un monopole absolu sur leurs produits. Les terres sont intelligemment irriguées, et les fermiers doivent tous consacrer une part de leur temps à l'entretien des canaux.

Le découpage des parcelles agraires est extrêmement rigide, et ces lopins de terre sont généralement rectangulaires. Le sort de fertilité lancé tous les ans par le Temple du Dôme Soleil affecte les cultures de ces sols. Les fermiers héritent de pierres blanches spéciales, gravées de la rune de la fertilité, qui indiquent que leur parcelle appartient au temple (6). Le rituel de la fertilité yelmalien exige que les pierres restent en place un an durant, sinon, le charme sera rompu pour la ferme en question.

Récemment, une rumeur faisant état d'un grand trésor qui aurait été dissimulé sous l'une de ces pierres s'est répandue dans le comté. Les fermiers considèrent les chercheurs de trésors qui dérangent leurs pierres comme fâcheux, même s'il leur arrive, à eux aussi, de ne pas résister à la tentation et de jeter un coup d'oeil sous l'une d'elles. Cela a entraîné un désastre agricole. Des punitions sévères ont été décrétées à l'encontre de ceux qui furent pris en train de retourner une

pierre, mais la production de denrées alimentaires n'en demeure pas moins durement affectée (7).

Les habitants du Comté du Soleil, quant à eux, sont, d'après les critères péloriens, sans beauté. Leurs cheveux sont blonds et leurs yeux foncés. Il est typique de voir les hommes porter la barbe alors que les femmes doivent modestement se couvrir le visage en présence d'étrangers. Les Fidèles du dôme soleil parlent un dialecte insolite, lequel consiste en un mélange de diverses langues, mais ils s'abstiennent de discuter avec les étrangers (8).

Bien que leurs dirigeants ne daignent point utiliser la pièce d'argent de l'Empire pour le commerce (car il lui préfèrent l'or), les gens du commun acceptent assez volontiers la monnaie d'argent impériale. Le culte des chariots de Lokarnos contrôle tous les commerce et portage du comté, excepté ceux effectués par voie fluviale.

### Le Temple du Dôme Soleil

Dans une région par ailleurs sans intérêt, le Temple du Dôme Soleil fait figure d'heureuse surprise. Le complexe du temple est constitué d'une imposante suite de bâtiments, réalisés dans le style strict et formaliste de Dara Happa (9) mais avantageusement sis en ces lieux, au plus profond du désert ! A une certaine distance, il est possible de voir le grand Dôme Soleil du temple, une semi-sphère dorée qui aveugle presque l'observateur de ses reflets rayonnants. A côté du temple se trouve une petite ville que l'on appelle d'ordinaire "La Cour". A ma grande déception, je découvris que La Cour ne faisait montre que de peu de différences avec les autres villes de la vallée, quoique je doive admettre que ses rues sont plus larges et plus propres. La population s'élève à 1000 âmes environ, dont une grande partie travaille pour le Temple du Dôme soleil.





Voici des extraits de son rapport :

**Comté du Soleil urbain** : 1058 âmes, comprend les personnels du temple et de la garnison, ainsi que les artisans. 16 Nombreuses échoppes de ferronnerie et d'orfèvrerie.

**Eiskolli** : 414 âmes. La population s'élève à plus de 700 âmes en fin de Saison de l'Obscurité car les tanneries fonctionnent alors à plein rendement.

**Boldhelm** : 556 âmes ; gens du fleuve non compris. Source de lin principale du Comté du Soleil. Un forgeron y réside.

**Harpon** : 234 âmes. La seule chose qu'il y ait de remarquable dans ce village est l'engin qui y est conservé et qui sert à tuer les monstres marins.

**Le Puits de Rory** : 399 âmes. Situé aux abords de la Désolation, constitue un point d'eau important pour les caravanes.

**Chomoro** : 619 âmes. A l'extrême sud des territoires du Dôme Soleil.

*Les villes de Matin, Coin à Maïs, Aurore, Coin Creux, Valplat, Ciel Jaune, Reine-falaise, et Point du Jour* forment toutes des colonies dont la population varie entre 68 et 209 âmes.

**Le village de Parcelle Sablonneuse** a été rebaptisé "*Repentir*" pendant un an et demie, sur ordre du comte, pour avoir manqué de payer ses remises de fonds au culte.

Depuis le dernier recensement, *le village d'Eaudorée* a été décimé par la fièvre des marais et la plus grande partie de la population a été transférée en d'autres endroits du comté.



*Le Commissaire Laxarte Pourquoiymor subit l'accueil tiède du Comte*

**Le village de Chapeau-Lapin** a été pillé et brûlé par des nomades non-identifiés au cours de l'année dernière, et ses habitants ont été enlevés.

**Fermiers ruraux** : 12 193 âmes.

**Population totale du Comté du Soleil**, province impériale de Prax : 17 338 âmes.

16. J'ai déjà suggéré que le motif ayant poussé Sor-Eel à envoyer le jeune bureaucrate inexpérimenté comme émissaire était d'insulter avec subtilité le comte et ses prétentions pleines de morgue. Cela dit, peut-être Sor-Eel était-il tout simplement candide, bien que cela ne soit certainement pas l'un des traits distinctifs du gouverneur.

# Le Culte de Yelmalio

## *Mythe, Histoire, Bénédiction, et Obligations des Adorateurs du Fils du Soleil*



### **I. MYTHE ET HISTOIRE**

Yelmalio est le fils de Yelm, le Soleil. Au cours des premières guerres où les mortels soutenaient leurs dieux, il conduisit son peuple hors des chaudes basses terres, portant haut et fier la magie et la puissance de son père.

Yelmalio était un héros autant qu'un chef. Il rencontra et affronta de nombreux êtres pour défendre la cause de son père, lors de la Guerre des Dieux. Mais il fut désarmé par Orlanth sur la Colline d'Or, puis il subit l'embuscade de Zorak Zoran, qui lui déroba ses pouvoirs de feu. Le fils du Soleil chuta et sa chaleur, donneuse de vie, s'écoula de ses blessures.

Pendant les Ténèbres, les blessures de Yelmalio ne le dissuadèrent pas de lutter. Il se joignit au Seigneur Elfe et à d'autres pour combattre l'approche impitoyable du chaos, et devint ainsi la Dernière Lumière, le plus puissant dieu de la lumière à vivre dans les Ténèbres.

Il survécut, et salua l'ascension de son père, le Soleil, au commencement des temps.

Depuis lors, Yelmalio vit dans les montagnes et les collines, et même le plus dévoué des Orlanthi admet la présence du Soleil.



*Yelmalio : Un Champion de la Lumière, Sorti des Grandes Ténèbres*





fait remarquer pour les pouvoirs magiques qu'il manifeste dans la protection des réfugiés. Cette politique provoque un ressentiment à l'égard des temples, bien qu'un hors-la-loi ne puisse jamais quitter le temple s'il veut continuer de jouir de cette protection.

La plupart des adorateurs de Yelmalio entretiennent un temple, qu'il soit mineur ou majeur. Les célèbres temples du Dôme Soleil sont tous grands. Le sort Oeil de Chat est enseigné dans tous les lieux saints du culte.

Tous les temples sont régis par un Grand Prêtre. Trois assistants administratifs lui rendent des comptes, lesquels portent le titre de Prêtre en Chef. L'un d'eux est nommé Capitaine de la Lumière et dirige les mercenaires et la politique militaire. L'autre est le Guide de la Lumière, c'est lui qui s'occupe des affaires internes et de guider le peuple. Le troisième et dernier est appelé Gardien de la Lumière, et il est responsable des offices religieux et magiques du culte.



#### IV. ELIGIBILITÉ DES INITIÉS

Ceux qui sont nés en résidence au temple et ses environs peuvent automatiquement devenir initiés à leur majorité en sacrifiant un point de POU. Les étrangers ont la possibilité de rejoindre les rangs des initiés en servant dans l'armée des mercenaires, ou simplement en effectuant certaines tâches pour le compte de la tribu ou du temple. Après avoir servi deux ans au minimum, le candidat doit choisir soit de partir, soit d'être automatiquement initié en sacrifiant un point de POU. Seuls les humains et les elfes sont acceptés dans ce culte.

Les initiés doivent passer deux semaines par saison à travailler pour le culte. La période de labeur de peut être employée à un entraînement martial. Les initiés ne doivent pas former des liens d'amitié

avec les trolls ou les nains, et doivent toujours soutenir la vérité dans chacun de leurs actes ; ils seront expulsés s'ils sont pris à Mentir au détriment du culte. Le fait de Mentir innocemment aux étrangers est désapprouvé mais n'entraîne aucun châtement bien défini. Un initié ne peut être ni chaman, ni sorcier.

Les initiés peuvent planter, chasser, ou vivre sur les terres que possèdent le culte ou la tribu. Tous les bâtiments et cheptels appartiennent également au culte, bien que le droit à la propriété privée soit respecté.

Les initiés peuvent accepter un don et ses contreparties. Seuls un don et son nombre concomitant d'interdits magiques sont alloués au niveau d'initié. Les prêtres expliquent que ces dons et interdits aident leurs bénéficiaires à devenir de meilleurs Yelmaliens. Cette procédure n'est nullement obligatoire, et le refus des dons de Yelmalio n'entraîne aucune conséquence, même si leur acceptation est considérée comme un acte de pure dévotion. Si un initié choisit de ne pas agréer un don lorsqu'il rejoint le culte pour la première fois, il n'aura d'autre occasion d'en recevoir que lorsqu'il aura accédé au niveau de Fils, Serviteur, ou Prêtre de la Lumière.

Il est interdit aux initiés de Yelmalio d'apprendre les sorts spirituels de Laminer, Mur de Ténèbres, Lame de Feu, Flèche de Feu, ou Ignition.

Aussi longtemps qu'ils restent dans la tribu, les initiés reçoivent une parcelle de terrain à cultiver. De plus, ils apprennent le langage du culte, la Langue du Feu, sans coût jusqu'à 25 %. Ceux qui servent dans le corps d'armée des mercenaires se voient allouer un haubert d'écailles, des protections en cuir bouilli pour protéger leurs membres, un casque ouvert (4 points), deux lances, un bouclier d'infanterie, et un arc. Tout remplacement effectué sur un de ces objets est aux frais de l'initié.

**Magie de l'Esprit :** Coordination, Détecter Or, Longue Vue, Lumière, Mur de Lumière, Réparation.



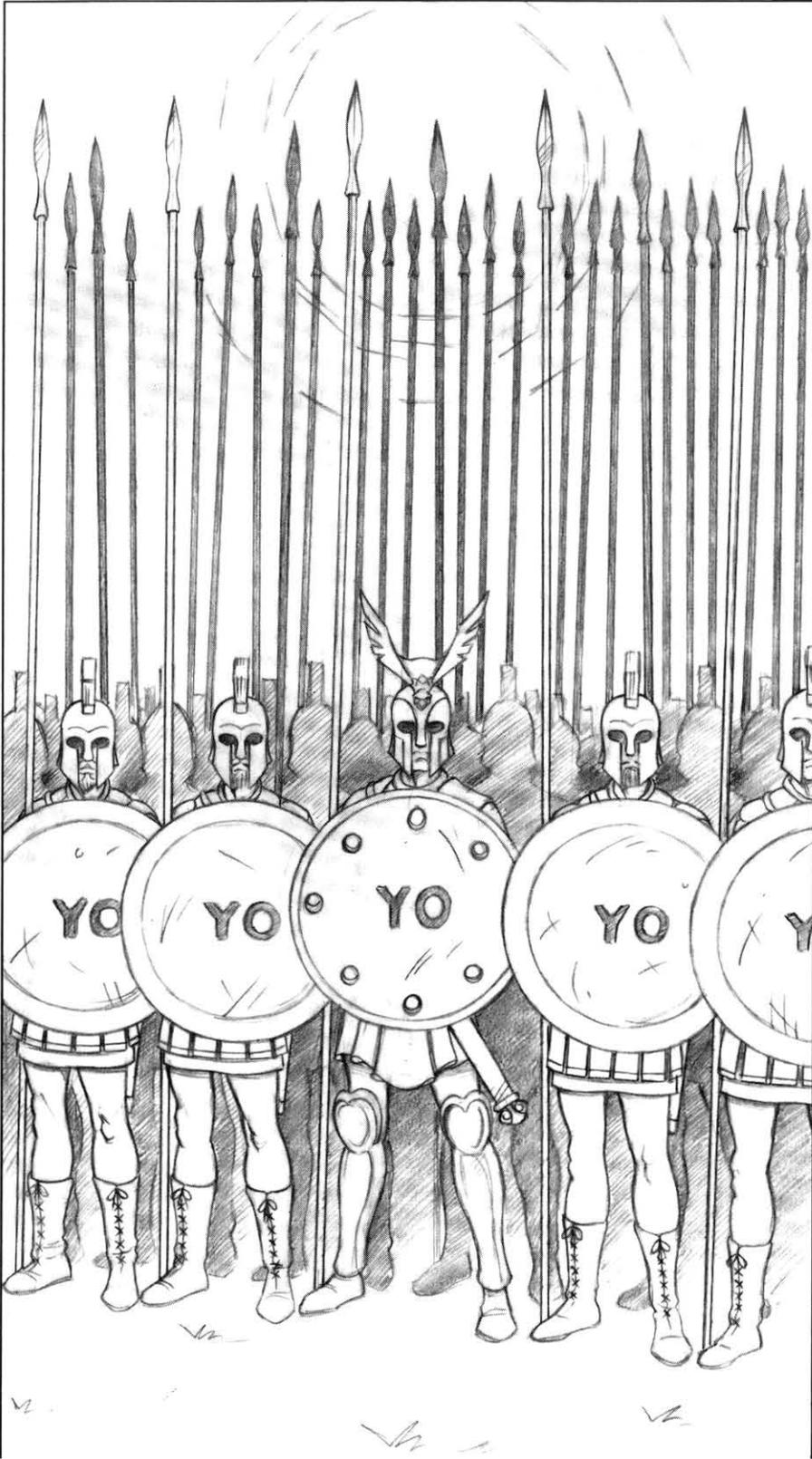
#### V. ELIGIBILITÉ DES FILS DE LA LUMIÈRE

Les Fils de La Lumière sont des guerriers. Ils se spécialisent dans le maniement des armes et dirigent les soldats du temple.

Un candidat à cette fonction doit avoir 90 % en attaque à l'Arc ou au Javelot, en Scruter, et en attaque à la lance, quelle qu'elle soit, plus 90 % dans deux compétences parmi les suivantes : Ecouter, Chercher, Parade au Bouclier, ou Déplacement Silencieux. Il doit connaître le sort de Longue Vue. Il doit avoir bonne réputation en tant qu'initié depuis quatre ans au moins. Comme pour les Prêtres de la Lumière, il n'y a aucun examen à passer. Un candidat honorable est accepté si un poste est disponible.

Un Fils de la Lumière ne pourra jamais monter d'autres animaux que les chevaux, ni épouser une adepte d'un autre culte hormis une prêtresse d'un des cultes de la terre (réunissant par la même le Soleil et sa compagne la terre de façon symbolique).

Pour les cérémonies, les Fils de la Lumière doivent tous avoir une lance en or d'une valeur de 1 000 sous au minimum. De plus, il leur est fortement conseillé de posséder des éperons, un casque, et une cuirasse dorés. Les Jours de Feu, les Fils de la Lumière ne sont autorisés à parler qu'en Langue du Feu, la langue du culte. Les fils de la Lumière de sexe masculin ne doivent jamais se déguiser en femme, mais l'inverse est possible. Les Fils de la Lumière ne peuvent manger de poisson, de pommes de terre, ou d'oeufs crus sous aucune forme. Ils doivent toujours permettre aux Prêtres de la Lumière de s'asseoir avant eux, que ce soit à table, sur le sol, à cheval, où partout ailleurs. Aucun Fils de la Lumière ne pourra jamais dormir sous une couverture rouge ni monter un cheval dont le tapis de selle est rouge car le rouge est la couleur du Feu, le pouvoir perdu. Les Fils de la Lumière ne peuvent faire preuve d'aucune pitié à l'é-



gard des trolls, mais perdent tout statut s'ils torturent un être humanoïde (trolls compris).

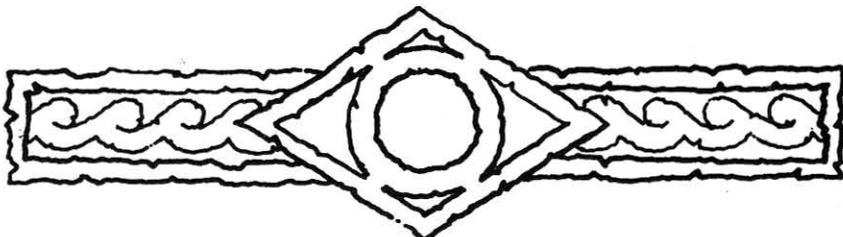
Les Fils de la Lumière jouissent également de privilèges peu communs. La première partie d'un repas mangé en compagnie de leurs camarades de culte leur est offerte. Une monture et son équipement leur sont donnés lorsqu'ils deviennent Fils de la Lumière, mais ils doivent payer pour tout remplacement. Ils peuvent prendre trois initiés du culte de leur choix pour former leur garde personnelle quand ils obtiennent leur statut. Ceux-ci l'assistent à tout moment et lui doivent fidélité avant tout, même avant le Grand Prêtre de leur culte. Cette loyauté ne peut être brisée que par la mort, ou si l'un des initiés devient lui-même Fils de la Lumière. Si l'initié devient Serviteur ou Prêtre de la Lumière, ce lien de loyauté n'est pas rompu.

Un Fils de la Lumière dédie 90 % de ses temps et revenus à son culte et son peuple. Un Fils de la Lumière doit accepter un don supplémentaire et ses interdits concomitants lorsqu'il atteint son statut. Plus tard dans sa vie, il pourra profiter d'autres dons, à raison d'un seul par an. Lorsqu'il demande une Intervention Divine, un Fils de la Lumière jette 1D10 et non 1D100. Le culte préfère que le Capitaine de la Lumière soit également un Fils de la Lumière, et que ce soient les Fils de la Lumière qui traitent avec les étrangers.



## VI. LES SERVITEURS DE LA LUMIÈRE (Eligibilité des Acolytes)

Les Serviteurs de la Lumière sont les serviteurs particuliers des prêtres et des Fils de la Lumière des temples du Dôme Soleil. Ils se chargent de missions trop insignifiantes pour risquer la vie de Fils de la Lumière, et servent de lien avec le monde extérieur pour le compte des prêtres.





## Dons et Interdits Magiques

Les dons sont déterminés au hasard et en aucun cas choisis par le bénéficiaire. La Table des Dons de Yelmalio dresse la liste des dons les plus courants (lancez 1D20), quoique le souvenir de dons différents demeure. Chaque don figurant sur la table est suivi du nombre d'interdits magiques aléatoires que le bénéficiaire du don doit accepter. Ces derniers sont indiqués sur la Table des Interdits Magiques de Yelmalio.

### Table des Dons de Yelmalio

#### 1D20 Don et Nombre d'Interdits Requis

1	+10 % dans une compétence choisie par l'initié ; accepter un interdit.
2	Capacité permanente de Longue Vue (identique au sort de magie spirituelle) ; accepter 2 interdits.
3	Augmentation immédiate de l'Attaque à l'Arc à 90 % (modificateurs de compétences compris) * ; accepter 3 interdits.
4	Augmentation immédiate de l'Attaque et la Parade à la Lance 1M à 90 % (modificateurs de compétences compris) * ; accepter 3 interdits.
5	Augmentation immédiate de l'Attaque et la Parade à la Lance 2M à 90 % (modificateurs de compétences inclus) * ; accepter 3 interdits.
6	Augmentation immédiate de l'Attaque au Javelot à 90 % (modificateurs de compétences inclus) * ; accepter 3 interdits.
7	Gain de Oeil de Chat comme sort réutilisable ; accepter 2 interdits.
8	Communication (Communication Mentale Automatique) avec tous les chevaux ; accepter 2 interdits.
9	Don des Langues (entraînement et étude prennent deux fois moins de temps) ; accepter un interdit.
10	+1 en FOR, aucune limitation ; accepter un interdit **.
11	+1 en CON, aucune limitation ; accepter un interdit **.
12	+1 en POU, aucune limitation ; accepter un interdit **.
13	+1 en DEX, aucune limitation ; accepter un interdit **.
14	+1 en APP, aucune limitation ; accepter un interdit **.
15	+1 en INT, aucune limitation ; accepter 2 interdits **.
16	+1 ou -1 en TAI (au choix de l'initié), aucune limitation ; accepter 2 interdits **.
17	Gain de Parler avec les Oiseaux comme sort réutilisable ; accepter un interdit.
18	Protection (encaisser la moitié des dégâts) contre toutes les formes du feu ; accepter un interdit.
19	Recouvrer ses points de magie deux fois plus vite *** ; accepter 2 interdits.
20	Recouvrer ses points de fatigue deux fois plus vite *** ; accepter 2 interdits.

\* Si le bénéficiaire du don a déjà atteint ou dépassé 90 % dans cette compétence, remplacer par le Don 1.

\*\* Cette augmentation est limitée aux maximums de chaque espèce ou à 1,5 x score originel de la caractéristique.

\*\*\* Si ce don est de nouveau tiré, la récupération se fait trois fois plus vite, puis quatre fois, et ainsi de suite.

**Nota:** Les armes du culte de Yelmalio sont : toutes les lances, tous les arcs (excepté les arbalètes), tous les javelots, et toutes les fléchettes.

magiques dont il a hérité par le biais du culte. Il ne peut faire ce choix qu'une seule fois, et s'il abandonne ses interdits, il ne pourra plus jamais incorporer son ordre ni aucun autre culte de la Lumière. S'il garde ses interdits magiques, il pourra tenter de rallier son culte ou un autre en suivant les procédures normales depuis le début.

Un lieu saint est consacré à Monrogh dans chaque temple, grand ou majeur, de Yelmalio. C'est lui qui a créé le sort du culte "Lanterne". Ceux qui connaissent ce sort sont autorisés à porter à leur bras un bracelet en cuivre jaune, incrusté de la rune du Feu, en or, afin d'indiquer leur connaissance du sort en question.

**Lanterne (magie spirituelle) variable**  
à distance, durée 15 minutes  
par point, passif

Ce sort doit être jeté sur une surface plane (comme le plafond ou le front d'un bouclier). Il émet une lueur semblable à celle d'une torche, et éclaire sur un rayon de 10 mètres et sur 180 au-delà de la surface plane.

## Kuschile

Il s'agit d'un vieux sous-culte voué à la gloire du héros qui connaissait l'Equitation et a créé la compétence spéciale du culte "Tir à l'Arc Monté de Kuschile". Les archers adeptes de cette compétence peuvent user de flèches à l'empennage jaune.

**Tir à l'Arc Monté de Kuschile** (Compétence de Manipulation 00 %) : cette compétence ne peut être apprise que par des initiés de Yelmalio. Ceux-ci doivent accepter un interdit magique tiré au sort en l'échange d'une compétence de 25 % plus leur modificateur de catégorie de compétences. Une fois que cette compétence a été obtenue contre un interdit, il est possible de l'améliorer par l'entraînement ou l'étude. Une utilisation réussie de cette compétence permet à son utilisateur de tirer à l'arc à dos de cheval en bénéficiant de son pourcentage normal et ce, quelles que soient ses aptitudes en Equitation. Le recours à cette

compétence peut être tenter une fois par flèche tirée.

**Togtuvei**

Togtuvei est un héros antique qui enseigna les compétences de Cartographie et de Géographie. Ceux qui connaissent son sort spécial portent une plume jaune insérée dans leur casque.

**Chercher Temple du Dôme Soleil**  
(magie spirituelle) **3 points**  
personnel, instantané, passif

Ce sort fait étinceler un rayon de lumière dorée à l'horizon, dans la direction exacte du Temple du Dôme Soleil le plus proche. Le rayon n'est visible que de l'utilisateur du sort.



**X. CULTES ASSOCIÉS**

**Aldrya**

Le sort de Guérison Totale d'Aldrya est réservé au Gardien de la Lumière et aux prêtres qui forment sa suite.

**Ernalda**

Ernalda procure le sort de Bénir les Récoltes aux acolytes et prêtres du culte de son Mari-Protecteur.

**Vrimak**

Vrimak est le Père des Oiseaux. A l'Age des Dieux, son enfant, Mère Faucon, était l'amie de Yelmalio. C'est lui qui donne son sort de Parler avec les Oiseaux à Yelmalio.

**Yelm**

Le père de Yelmalio bénit toujours son fils. Le Capitaine de la Lumière, le Grand Prêtre, et le Gardien de la Lumière peuvent tous apprendre le sort Lance du soleil.

<b>Table des Interdits Magiques de Yelmalio</b>	
Tirer une fois sur cette table pour chaque interdit indiqué dans la Table des Dons de Yelmalio.	
1D100	Interdits Reçus
01	Faveur de Yelmalio ; pas d'interdit.
02-05	Ne jamais manger de viande le Jour du Feu.
06-09	Ne jamais manger de viande durant la Saison du Feu.
10-12	Ne jamais manger la chair des oiseaux *.
13-15	Ne jamais manger d'autre viande que celle des oiseaux *.
16	Ne jamais manger de viande.
17-20	Rester chaste chaque Jour de Feu.
21-24	Rester chaste durant chaque semaine de la Vérité.
25-28	Rester chaste durant chaque Saison du Feu.
29-30	Rester chaste durant toutes les périodes indiquées ci-dessus.
31	Toujours rester chaste.
32-33	Toujours dire la vérité.
34-36	Ne jamais chercher à s'abriter de l'orage.
37-40	Ne jamais laisser un cheval souffrir inutilement.
41	Ne jamais porter d'armure non-métallique sur les jambes.
42	Ne jamais porter d'armure non-métallique sur la poitrine.
43	Ne jamais porter d'armure non-métallique sur les bras.
44	Ne jamais porter d'armure métallique sur les jambes.
45	Ne jamais porter d'armure métallique sur la poitrine.
46	Ne jamais porter d'armure métallique sur les bras.
47	Ne jamais porter d'armure sur les jambes.
48	Ne jamais porter d'armure sur la poitrine.
49	Ne jamais porter d'armure sur les bras.
50-52	Ne jamais porter de protection sur la tête.
53-54	Ne jamais utiliser d'autre bouclier que le bouclier d'infanterie.
57	Ne jamais utiliser de hache.
58	Ne jamais utiliser de fléau ni de fouet d'aucune sorte.
59-60	Ne jamais utiliser d'épée d'aucune sorte.
61-64	Ne jamais utiliser de masse ni de marteau d'aucune sorte.
65-67	Ne jamais utiliser d'autres armes que celles du culte.
68-70	Ne jamais fuir ni se rendre au adorateurs de Zorak Zoran.
71-72	Ne jamais fuir ni se rendre à quelque créature des Ténèbres que ce soit.
73-77	Ne jamais parler ni apporter d'aide aux trolls de quelque manière que ce soit.
78-79	Ne jamais parler ni apporter d'aide aux nains de quelque manière que ce soit.
80-81	Ne jamais parler ni apporter d'aide à ceux qui ne vénèrent pas la Lumière de quelque manière que ce soit.
82-84	Ne jamais parler ni apporter d'aide aux adorateurs d'Orlanth de quelque manière que ce soit.
85-86	Ne jamais permettre qu'un elfe puisse souffrir inutilement.
87-88	Ne jamais manger la chair des chevaux.
89-97	Ne jamais aimer que les adorateurs des cultes de la Terre.
93-95	Ne jamais prendre de bains.
96-97	Tirer deux nouvelles fois sur cette table.
98	tirer trois nouvelles fois sur cette table.
99-00	Au choix du MJ ou tirer à nouveau.
Si un jet entraîne un interdit mineur et un autre un interdit majeur, comptez-les chacun pour un jet tout en ne suivant que l'interdit majeur. Il est inutile de retirer le jet mineur. Ainsi, si "ne jamais porter d'armure métallique sur les jambes" et "ne jamais porter d'armure sur les jambes" étaient tirés, ils compteraient pour deux interdits à part entière.	
* Si ces deux interdits sont tirés, ne mangez aucune viande d'aucune sorte	



Vue sur le Dôme Soleil

## Yelorna

La tradition veut que les prêtres dirigeants d'un temple du Dôme Soleil aient la primauté par rapport aux Grandes Prêtresses et aux Vierges-Etoiles de Yelorna. Il est interdit aux adeptes du culte de Yelorna de jamais attaquer un temple de Yelmalio.

travers la pellicule d'or pendant leurs dévotions.

Le prêtre de la congrégation dirige les offices internes, mais la majorité du clergé se réunit autour du dôme, au sommet du temple. Les infidèles se trouvant au sein du temple, de même que toute personne armée de mauvaises intentions et ayant gravi les escaliers jusqu'au haut du temple, sont aveuglés à jamais ou même tués.

son sommet se termine légèrement en pointe. Il n'y a ni fenêtres ni ouvertures d'aucune sorte si ce n'est une unique porte située au niveau du sol et le toit à ciel ouvert. A l'intérieur, nul abri et nul âtre. La journée, par la grâce de Yelmalio, quels que soient l'heure et le nombre de nuages, la tour resplendit d'une chaude lumière semblable à celle de midi. La nuit, la tour reste tièdement confortable et ce, par les temps les plus froids. Le prêtre retiré passe le plus clair de ses heures de veille assis sur le sol de pierre nue, son visage levé vers le réconfort de la lumière toujours généreuse du soleil.

Les tours de retraites sont réparties dans divers sites de par tout le Comté du Soleil. Trois de ces sites sont particulièrement intéressants. Les trois tours du Temple du Dôme Soleil sont presque toujours occupées par des prêtres isolés du monde. Les trois tours du vieux Dôme Soleil sont abandonnées et en ruines. Neufs tours éparses sont disséminées dans le voisinage du village reculé de Souffle d'Or. Celles-ci sont rarement utilisées. Seule l'une d'entre elles est aujourd'hui habitée, les huit autres ont été scellées jusqu'à ce qu'on est besoin d'elles. En fait, ce que tous ignorent excepté le Grand Prêtre actuel du Dôme Soleil, c'est que l'une des huit tours scellées abrite le séculaire et immortel prêtre Solinthor. (Voir le scénario "La Tour de Solinthor, pp.147 à 151.)



## XI. NOTES DIVERSES

⊗⊙⊕⊖⊗⊘⊙ : ||| ∞△⋈

### Les Temples

Au Troisième Age, seuls 15 temples du Dôme Soleil sont en service dans toute la région sud de Péloria. Ceux-ci sont tous construits de façon identique bien que leur taille varie quelque peu. Leurs fondations sont toujours carrées, et leurs murs légèrement effilés, un escalier gigantesque et unique s'élève du flanc ouest pour gagner le toit. Celui-ci est surmonté d'un immense dôme recouvert d'or. Les adorateurs qui se trouvent à l'intérieur du temple peuvent lever les yeux et voir Yelm à

⊗⊙⊕⊖⊗⊘⊙ : ||| ∞△⋈⊙⊗⊕⊖⊗⊘⊙

### Les Tours de Retraite

Les Prêtres de la Lumière qui prennent de l'âge peuvent décider d'eux-mêmes de se retirer dans une tour de retraite. Libérés des soucis d'ordre pratique et du poids de la communication humaine, ces prêtres reclus passent leurs derniers jours à l'étude de la Lumière et de la Vérité de Yelmalio. Pour ce faire, ils ont recours à la divination et à la méditation, dans des ermitages aussi isolés que sacrés.

Une tour de retraite se compose d'un simple cylindre de pierre ou de brique de 10 mètres de haut, est dépourvu de toit, et s'ouvre donc sur le ciel. Le pied de la tour fait 5 mètres de diamètre tandis que

⊗⊙⊕⊖⊗⊘⊙ : ||| ∞△⋈⊙⊗⊕⊖⊗⊘⊙

### Politiques Monétaires

Le culte a la singulière et pénible habitude de mesurer tous les coûts en Roues d'or, un système curieusement fractionnaire pour un monde habitué aux guilders d'argent ou aux Lunars, mais le culte est inflexible sur ce point. Ceci contribue très certainement (et peut-être même, intentionnellement) à leur isolement général.

Les prêtres et seigneurs du culte sont tenus d'utiliser le métal du culte (l'or) autant qu'ils le peuvent.



# Le Temple du Dôme Soleil

## *Le Siège de la Religion et du Gouvernement du Comté du Soleil*

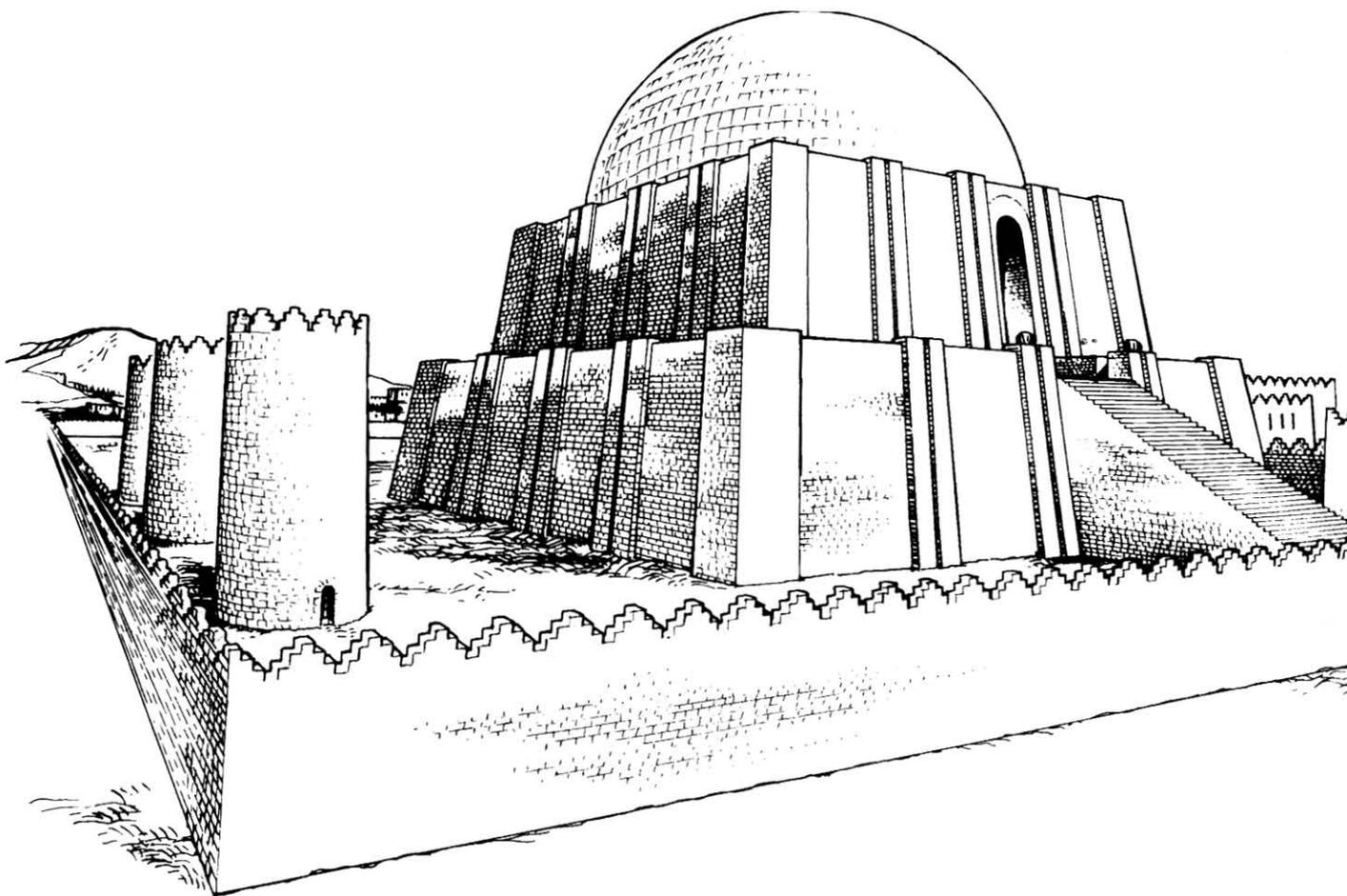
Les carte et descriptions du Temple du Dôme Soleil qui suivent serviront de modèle aux autres temples de Yelmalio du comté.

De plus, elles vous seront utiles pour l'élaboration de campagnes. Le plan corre-

spond également au Vieux Temple du Dôme Soleil abandonné ; voir le scénario "Le Vieux Dôme Soleil", p.135 à 146 pour une description détaillée particulière et supplémentaire.

### 1. Le Lieu d'Assemblée

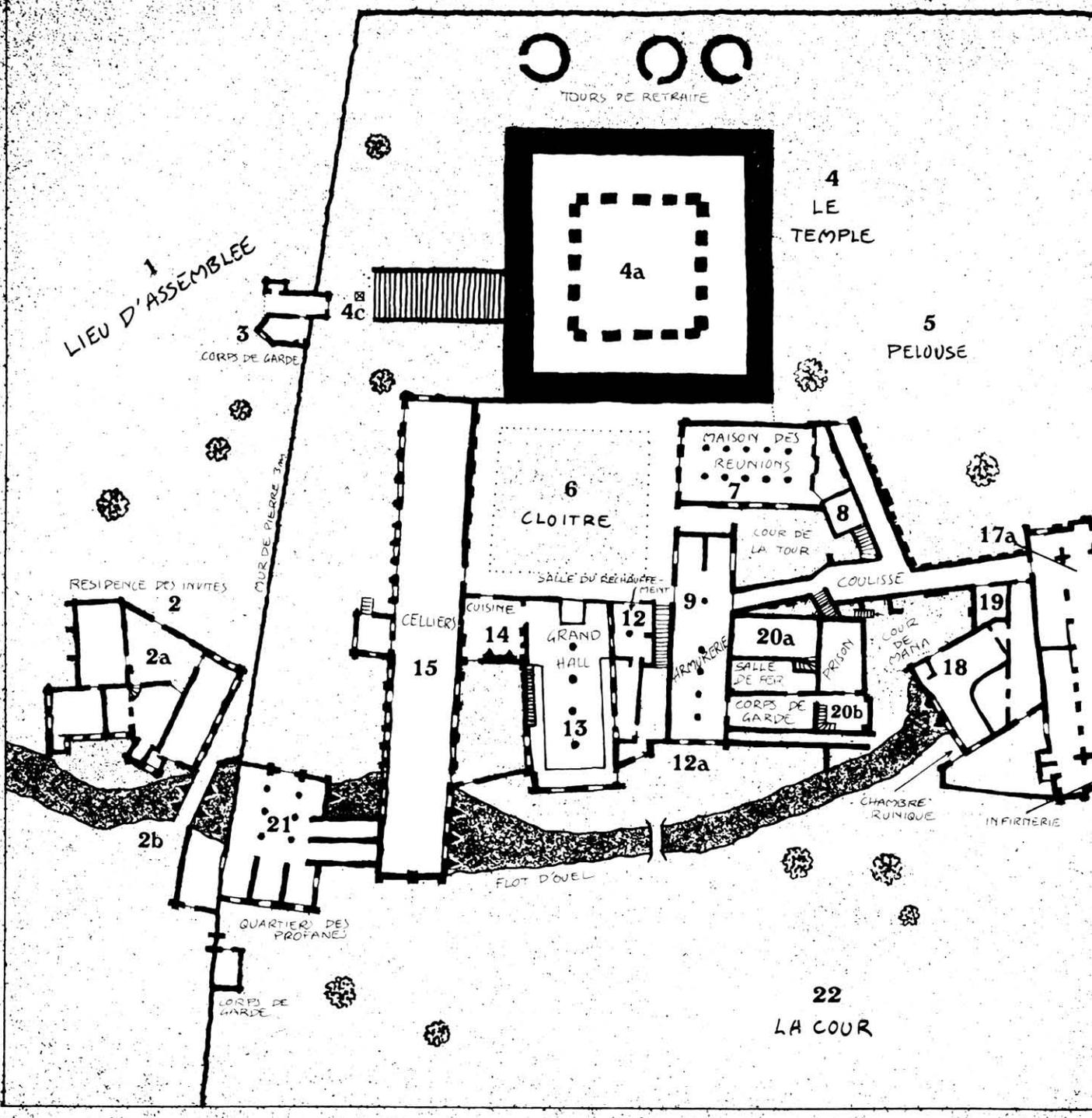
Cette grande zone herbeuse descend en pente en partant du flanc ouest du temple. Dans ce pré, la population peut être

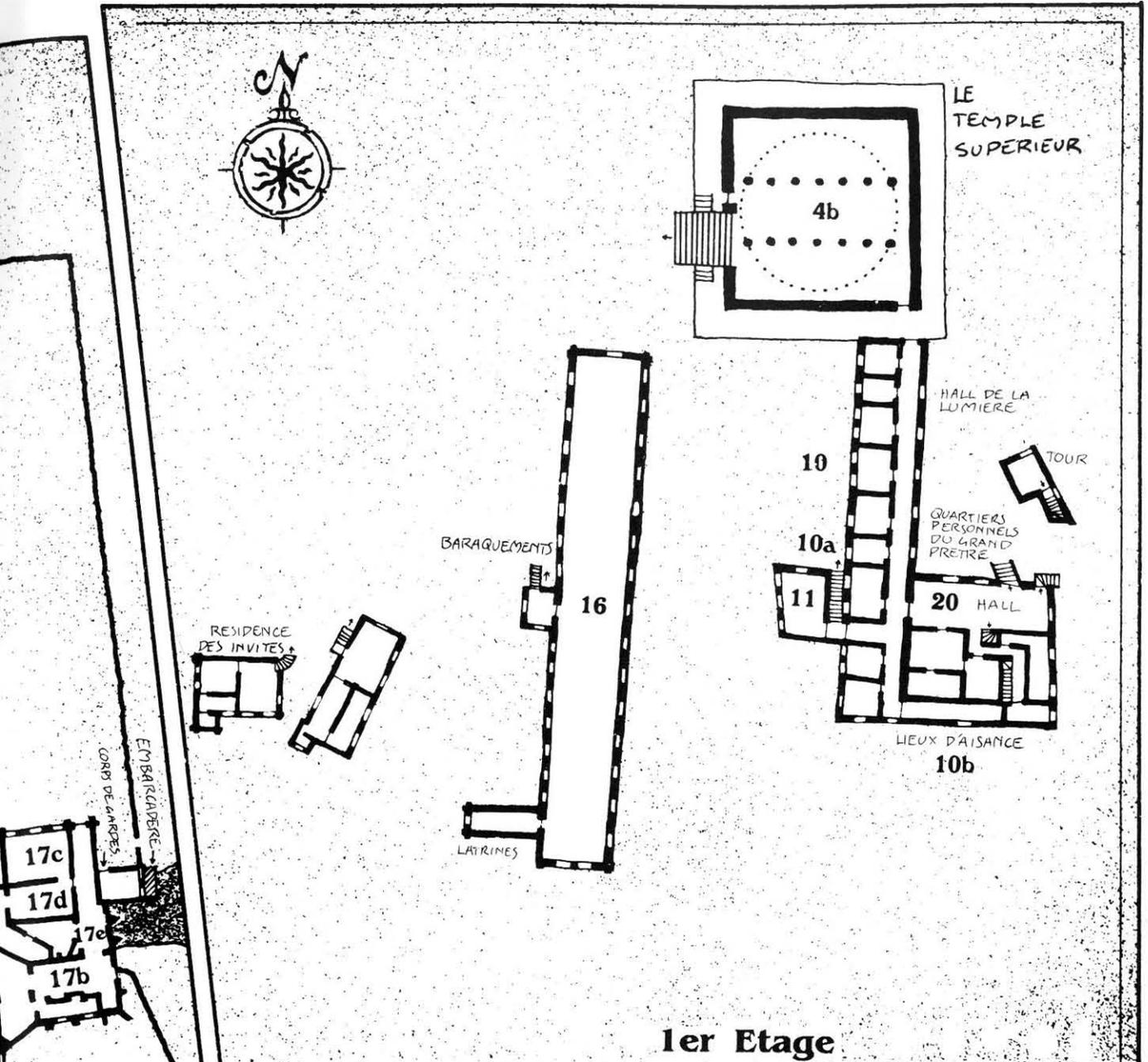




# TEMPLE DU DÔME SOLEIL

Rez-de-Chaussée





### Légende

—	MUR	•	PILLIER
□	FENETRE	▨	QUAI EXTERNE
—	PORTE OU PORTAIL	⊗	OBELISQUE
▨	ESCALIERS (LA FLECHE INDIQUE LA DESCENTE)	⬅	JETEE
□	COUVERT D'UN TOIT, MAIS NON CLOS	■	EAU
2.5 m                      28 m		▨	PARTIE A CIEL OUVERT







Au sommet, là où la bannière en or du culte bat au vent au niveau du faite du dôme du temple, un guetteur doué de Longue Vue permanente est posté à toute heure. Il dispose d'un cor dans lequel il souffle au lever de Yelm et à l'approche des étrangers.



## 9. L'Armurerie

Cette crypte sombre et souterraine renferme un arsenal bien fourni : lances, piques, arcs et flèches, cuirasses de plaques, armures d'écailles et de cuir, grands boucliers à foison. Deux alcôves orientées au nord servent de bureaux au Lieutenant de l'Armurerie et à sa garde, lesquels sont responsables de tout cet équipement.



## 10. Le Hall de la Lumière

Cette aile est située au-dessus de l'armurerie. Elle borde, sur une saillie qui surplombe la maison des réunions, le flanc est du cloître sur toute sa longueur et ce, jusqu'au mur sud du temple. Elle se compose des chambres privées des Fils de la Lumière et des prêtres qui habitent les lieux. Chaque pièce est chaude et bien éclairée, pourvue de beaux lits, bureaux, tapisseries, et autres éléments de ce genre. Une porte sise dans la partie sud du chemin qui surmonte le soubassement du temple ouvre sur cette aile, à laquelle fait face une Porte de la Lumière menant au temple supérieur et dont l'accès est privé. Parallèlement au mur ouest de l'armurerie, les 30 marches couvertes de l'escalier principal prennent naissance sous une arche et conduisent à cette aile (a). Une entrée exposée au sud-est mène aux lieux d'aisances (les W.-C.) (b) : il s'agit d'une salle à ciel ouvert, munie d'une cloison placée à deux mètres environ du mur sud. Cela crée une pièce longue et étroite se divisant en cabinets dont la paille est changée tous les jours. Ces derniers se vident à l'étage inférieur dans une canalisation pareillement étriquée. De l'eau refoulée à la pompe alimente le tuyau d'écoulement.



## 11. La Bibliothèque

À la droite du haut de l'escalier principal du Hall de la Lumière se trouve la bibliothèque du temple. C'est ici que les archives du culte et quelques biens précieux à usage fréquent sont conservés. De plus, certains des dirigeants utilisent la bibliothèque comme une sorte de coffre fort où il peuvent entreposer leurs objets de valeurs. Les fenêtres sont parées d'épais barreaux de bronze, et la porte frettée de bronze est défendue par deux autres portes. La bibliothèque est aussi protégée par un sort de Sauvegarde de 1 point provenant des défenses du temple.



## 12. La Salle du Réchauffement

À l'ouest de l'escalier principal se trouve la salle du réchauffement du temple. Tous les ans, deux feux y sont allumés le premier jour de la Saison de l'Obscurité et entretenus jusqu'à la fin du Temps Sacré. C'est dans cette pièce que viennent se réchauffer les adeptes qui travaillent dans les parties non chauffées du temple. Le mur de l'est est pris par deux immenses cheminées aux arches pointues et aux larges manteaux. Comme elle est émise juste sous la bibliothèque, la chaleur concourt à garder les objets de valeur qui y sont déposés au chaud et au sec. Dans le mur ouest se découpent deux ouvertures donnant sur la pièce suivante, le Grand Hall, où pénètre un peu de chaleur. Au sud de la salle du réchauffement s'étend une cour dans laquelle sont entreposés tourbe et bois de chauffage, sous un appentis (a). Le bois est acheminé depuis la cour sur le petit pont de bois (b) qui enjambe le flot.



## 13. Le Grand Hall

Le grand hall, dont le toit est fort élevé, constitue une pièce impressionnante, séparée en deux travées par une arcade composée de cinq colonnes. L'alcôve de l'entrée est flanquée de bassins équipés

de serviettes chaudes tout droit sorties de la salle du réchauffement. Dans le mur ouest, des escaliers donnent accès à une galerie surélevée qui ceint une grande partie de la pièce et sert d'estrade aux orateurs, artistes, et spectateurs. Une table haute se dresse sur un dais à l'extrémité sud de la pièce, où des fenêtres supplémentaires et plus grandes ont été conçues afin de projeter plus de lumière sur la table, ajoutant en cela à la dignité et à l'importance de ceux qui ont le privilège de s'y asseoir. Entre le dais et l'arcade est sis un âtre dont la fumée s'échappe par des conduits menant au faite des grandes fenêtres situées de chaque côté. Derrière la table haute, une immense tapisserie verte représente des griffons et des symboles de culte tissés en fils d'or. Le linge de table, ainsi que des soucoupes, des gobelets, des plats, des bols, des aiguères, et des salières en or sont fréquemment utilisés en cet endroit.



## 14. La Cuisine

À côté du grand hall se trouve la cuisine, à laquelle les serviteurs ont accès par un passe-plats. Deux grandes cheminées sont placées dos à dos, et un puits occupe le mur sud-est. Peu de denrées sont entreposées en ce lieu car par la plupart d'entre elles proviennent des celliers adjacents. L'abord de la cuisine est interdit à tous exception faite du cuisinier, de ses apprentis, et du cuisinier personnel du grand prêtre.



## 15. Les Celliers

L'entrée du bâtiment du gardien des celliers s'ouvre au sud-ouest du cloître. Le gardien est un officiel, d'ordinaire un prêtre ou un initié dépendant du Guide de la Lumière, qui administre les victuailles pour toute la colonie du Dôme Soleil. Le bâtiment se compose d'une arcade constituée de 22 doubles voûtes, lesquelles prennent naissance dans une rangée centrale de 19 colonnes d'où s'élèvent les nervures. Quatre tunnels



## EXTRAITS DU LIVRE JAUNE D'HECTOR

Ce qui suit constitue une sélection d'articles du *Livre Jaune*, un extraordinaire recueil d'informations classifiées, assemblées, et cataloguées sans ordre, signification, ni apport rédactionnel par Hector le Sage, le bibliothécaire du Temple du Dôme Soleil. Le *Livre Jaune* prend exemple sur les compendiums conservés dans les temples de Lhankor Mhy situés à Jonstown et à Nochet, la seule différence étant l'accent que met le *Livre Jaune* sur des sujets pertinents pour le Comté du Soleil et la région avoisinante.

Le *Livre Jaune* est écrit en Langue du feu, dans une encre pourpre spéciale. Elle occupe la place d'honneur dans la bibliothèque d'Hector le Sage, et est retenue à un pupitre par une chaîne. Tous les membres du culte qui sont bien considérés peuvent examiner le livre et suggérer de nouveaux passages. Seul Hector a le droit d'écrire les nouveaux passages dans le livre, ce qu'il fait d'une main ferme qui dément son grand âge.

Tous les deux ans, un jeune initié du Temple de Lhankor Mhy de Pavis est chargé de se rendre au Temple du Dôme Soleil afin de recopier les passages les plus récents du *Livre Jaune*. En échange de quoi il amène des textes susceptibles d'intéresser Hector le Sage. Ainsi tous les passages du *Livre Jaune*, exceptés les derniers, peuvent-ils être compulsés dans la collection de réserve de la bibliothèque de Lhankor Mhy de Pavis. De même, de nombreux textes de Lhankor Mhy sont disponibles au Dôme Soleil. Depuis l'occupation Lunar, le sage de Pavis a toujours été un adepte du culte d'Irripí Ontor.

**(1621 Solara Tempora XXVI-26)** Ils faisaient deux fois la taille de mes pur-sangs, et leurs cavaliers étaient des sauvages rongés par les poux dont les arcs abattirent le pauvre Edruf et ce à portée d'arbalète. Je ne dus ma survie qu'aux bontés du Fils, et à la perte de deux doigts. Tordred Langue-de-soie, un marchand du Dôme Soleil adepte du culte de Lokarnos, décrivant une expédition commerciale dans les Plaines de Prax.

**(1621 S.T. XXVI-28)** Citation due à un disciple de Tomas le prophète, parfois connu sous le nom de Rimeur, 1609 : Thufir Deuxépées, quoique tel ne soit point votre nom/Elle vous connaîtra quand même de renom;/Et quel que soit le voyage que vous entrepreniez/Votre destinée à une jument hirsute sera liée !"

**(1621 S.T. XXVI-65)** Même lorsqu'on s'est habitué à aspirer de l'eau dans ses poumons, les sensations que procure le sort de Respirer dans l'Eau sont des plus déplaisantes. Pire encore est celle que vous éprouvez lorsque, à la fin du sort, vous devez rejeter l'eau qui demeure en vous. Expulsez-la rapidement hors de vos poumons ou vous risquez de vous noyer et ce, même sur la terre ferme. Rudent Ingilli, Prêtre de Zora Fel, Prax.

**(1621 S.T. XXVI-66)** Notes concernant les Agimori, telles qu'elles m'ont été dictées par Khost, l'un des plus célèbres Pisteurs du Désert.

Etant donné les rigueurs de leur environnement, les Agimori de Prax doivent vivre en harmonie avec la terre. Sinon, la famine les tuerait car ils prendraient plus de ressources qu'ils n'en donneraient, et épuiseraient la terre. En conséquence, leur philosophie est simple : rien ne se perd. L'eau est précieuse, et ceux qui ne peuvent payer leurs aliments par une contribution appréciable doivent mourir. *Mes obligations me menèrent à Prax, cinq ans avant la Guerre du Mur de Construction (1600 S.T.). C'est là que j'assistai à la mort d'un vieil Agimor qui, rendu infirme par l'âge, ne pouvait plus faire partie des chasseurs, et qui ne daignait point (non qu'il en fut capable) s'adonner au travail des femmes. Quand sa famille déménagea, il se contenta de s'asseoir au milieu d'un oued asséché et d'attendre. Il mit 11 jours à mourir ! Note ici ajoutée par Wrontos le Partisan.*

**(1621 S.T. XXVI-81)** "Kollen l'usurpateur, fils de Kistang, fut bien entendu suivi par Garcellì, le Porteur de Têtes, lequel régna, pour ainsi dire, par ses narines et son organe reproducteur."

**(1621 S.T. XXVI-82)** Ce qui tue un vomieuvre, c'est la publicité qu'il se donne.

**(1621 S.T. XXVI-99)** ...et c'est ainsi que le vil Osboropo, l'instrument de Wakboth, fut ramené au Pays des Vautours d'où il provenait, assis à l'envers sur un âne, ses mains tranchées attachées autour du cou, et son membre viril dans la bouche.

**(1621 S.T. XXVII-29)** Ma barbe poussera-t-elle jusqu'à atteindre mon nombril pendant que je réfléchis à cette question : lorsqu'un homme qui vient de déterrer une urne enterre sa gourde, quelle signification peut-on en retirer?

**(1621 S.T. XXVII-42)** Vous voulez savoir qui était Gallegos ? C'est le héros du Soleil à qui l'immortalité et l'omnipotence ont été accordées à condition qu'il reste sans rien faire. C'est là la raison pour laquelle, depuis sa déification, la déclinaison de son étoile, telle qu'elle peut être vue à l'ouest, reste fixe et ne scintille ni ne diminue jamais d'intensité, pas même à la lumière du jour. Cela changera-t-il jamais ? Seul Gallegos pourrait nous le dire, mais il lui est impossible de répondre.

**(1621 S.T. XXVII-53)** Eviter les pièces d'or et d'argent paviques qui ont été battues après la Saison de la Mer de l'année dernière : Quinscion le Patient (Général de l'Acquisition et des Débours) a envoyé son agent de confiance Sikundar "les Ciseaux" surveiller le Battage Royal de Pavis. On raconte que Sikundar a rogné les pièces et en fait battre 55 quand le métal en permettait 50.

**(1621 S.T. XXVII-58)** Les vêtements que les canards de la Rivière des Berceaux utilisent le plus sont les jambières. En général, elles sont faites de cuir ou de tissu, enroulées sur le tibia, et fixées au moyen de lanières.



tal ; il bifurque à mi-distance pour rejoindre la pelouse. Le cours de l'Ouel a dû être modifié afin qu'il coule dans quatre canaux situés sous l'hôpital. Ceux-ci forment des tunnels voûtés qui émergent du côté ouest de la Chambre Runique. L'infirmierie (a) est grande, chauffée par six cheminées, et séparée en boxes par des tentures quand la nécessité s'en fait sentir. Un salon y est également attendant. C'est à l'hôpital que sont soignés les blessés et les malades, et c'est aussi ici que les adeptes devenus trop vieux pour pouvoir à leur besoins quotidiens finissent leurs jours. L'hôpital possède une cuisine attitrée (b), laquelle est équipée de deux âtres dans lesquels les repas des patients sont cuits. Un puits grillagé a été aménagé dans le sol de la cuisine afin que les détritris puissent être jetés dans les eaux tourbillonnantes situées en-dessous. L'hôpital comprend également des chambres pour les infirmières et les guérisseuses (c), une chapelle consacrée à Chalana Arroy ainsi qu'à d'autres déesses de la guérison (d), et des latrines munies de conduits qui donnent sur le cours d'eau (e).

㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ : III R ∞

### 18. La Chambre Runique

Cette pièce à la forme bizarre chevauche le Flot d'Ouel, juste à l'extérieur de l'infirmierie. Elle est composée d'arcades et de cloisons, et c'est là que la magie et les rituels du culte sont enseignés. On entre dans la chambre par une porte ouvrant directement sur la coulisse, ou bien par une arche gardée qui donne sur la cour découverte de Mana (a), où sont enseignés les rituels de plein air. Même si les défenses du temple n'ont doté cette pièce d'aucune protection particulière, elle sert de focus pour des esprits de culte d'outre-monde qui attaqueront ceux qui ne peuvent s'en protéger.

∞ Δ 大 山 田 ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

### 19. La Maison Conduit

Ce bâtiment est coincé entre le mur sud de la coulisse et la chambre runique. Des

canalisations amène de l'eau de source en ce lieu où elle est ensuite entreposée dans une citerne en bronze. De là, des pompes acheminent l'eau aux autres parties du temple.

㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ : III R ∞ Δ 大 山 田 ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ : III R ∞ Δ 大 山 田 ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ :

### 20. Résidence du Grand Prêtre

Dans l'angle droit que forment le Hall de la Lumière et ses lieux d'aisances, joignant le mur sud de la coulisse au moyen d'un escalier, est sise la résidence de deux étages du grand prêtre. L'étage supérieur renferme ses quartiers particuliers, lesquels peuvent être atteints par l'escalier de la coulisse, ou par un autre situé dans la cour de Mana. Les escaliers, ainsi qu'une porte à usage personnel, qui mènent au Hall de la Lumière donnent sur le vestibule du grand prêtre. C'est là qu'il reçoit ses invités confidentiels. Il existe aussi une grande antichambre qui fait office de salle d'attente pour les invités, une salle du conseil, et une chambre d'audience. Cette dernière fournissant au grand prêtre l'endroit où les requêtes officielles et autres lui sont présentées. Une autre porte abritée à usage privé donne accès à sa chambre à coucher, sa partie de latrines réservée, et deux escaliers à l'étage inférieur. Le premier escalier mène à une section isolée (a) qui sert de salle du trésor réservée au temple. Ledit trésor est géré par le grand prêtre et ses serviteurs immédiats. L'autre escalier conduit à un petit corps de garde, lequel est pourvu d'une cheminée (b). Ce corps de garde est toujours occupé. Sa partie nord comprend les trois cellules dans lesquelles on enferme les criminels de haut rang, membres du culte comme étrangers. Des anneaux de bronze ont été fixés au sol des cellules pour pouvoir y attacher les chaînes des prisonniers. Des deux pièces situées en-dessous, celle du sud fait fonction de pièce à tout faire aux gardes qui sont posés en ces lieux et à l'armurerie lorsqu'ils ont été relevés. Celle du nord contient l'équipement et les armures en or et en fer détenus par le culte, et est protégée par une porte en bronze.

La salle du trésor privée bénéficie d'un sort de Sauvegarde d'un point issu des défenses du temple, de même que la chambre d'audience du grand prêtre. Le feu qui se consume en permanence dans la cheminée des quartiers personnels de ce dernier est en réalité une salamandre dont il a le contrôle.

㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ : III R ∞ Δ 大 山 田 ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

### 21. Les Quartiers des Profanes

Ce hall à l'architecture simple enjambe le cours d'eau. Il est doté de piliers et est accessible par une grande entrée voûtée et abritée. Il est possible aux membres du culte non-initiés qui travaillent ou demeurent au temple, de même qu'à quelques initiés, de dormir en cet endroit. Quelques lits de camps sont disponibles, mais la plupart des occupants dorment sur la paille ou roulés dans des couvertures.

∞ Δ 大 山 田 ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

### 22. La Cour

Les murs du temple situés au sud du Flot d'Ouel enceignent une étendue au moins deux fois plus grande que celle du nord. On appelle celle-ci la Cour. Elle forme une petite ville de 1 000 habitants environ. Les armuriers, bronziers, et orfèvres y travaillent tous. Ce village possède également un moulin mû par des chevaux, une malterie, la boulangerie où le pain est fabriqué, une tannerie, et les échoppes des charpentiers/menusiers et des charrons.

Près du temple, on peut découvrir une grande fauconnerie destinée aux faucons et aigles des dirigeants du culte, ainsi que des écuries, et, plus loin, un petit chenil. Au sud, là où la Cour s'achève dans les collines et un champ d'orge bien tenu, deux petites prisons retiennent détenus et hors-la-loi. La palais du comte (qui n'est, en fait, qu'une petite villa fortifiée) occupe tout le coin sud-est. Cette résidence est rarement utilisée à des fins officielles. Près du portail ouest, au sud du corps de garde, se dresse la Taverne du Phare Lumineux. Cette hostellerie est uniquement











## LES GARDIENS DES QUATRE DIRECTIONS

Ces esprits forment les défenses primordiales du temple et sont liés aux quatre allées qui entourent le dôme d'or du temple. Tous les prêtres, de même que l'esprit du Grand Autel ou le Capitaine de la Lumière peuvent leur ordonner de quitter la terrasse supérieure du temple afin de passer à une défense agressive.

Ces puissants esprits font fuir de peur les émissaires des chamans ou les entités désincarnées. La plupart des esprits qui n'appartiennent pas au culte refusent carrément de s'approcher d'un temple d'une telle envergure, et sont faciles à détruire ou à réduire en esclavage si ordre leur est donné de s'approcher malgré tout. Le Gardien du Nord a contribué à la défaite du Fondateur de la Nation Bison lors de la Solitude de la Mise à l'Épreuve, et nombre des chamans nomades le savent.

D'ordinaire, quand le Dôme Soleil est attaqué, les Quatre Gardiens lancent un sort de Lien Mental Étendu sur l'un des autres Gardiens ainsi que sur un prêtre ou acolyte de garde désigné afin de coordonner leur défense. Le prêtre de garde a toujours libre accès aux ressources magiques du Grand Autel, de même que les Quatre Gardiens par le biais du Lien Mental. Cela leur permet d'avoir recours aux matrices de sorts contenues dans le Grand Autel de leur choix, bien qu'ils ne puissent se servir des points de magie qui y sont stockés. Quand un Combat Spirituel a été engagé, les Liens Mentaux sont momentanément rompus.

Les tactiques que les Gardiens utilisent, consistent généralement à utiliser Longue Vue et Vue de l'Âme afin de débusquer une victime appropriée, puis jeter un sort de Dissipation de la Magie suffisamment fort pour détruire toute défense spirituelle possédée par la cible, puis engager un combat spirituel ou à base de sorts. Quand c'est possible, il leur arrive de provoquer des ennemis pris en mêlée en combat spirituel, de sorte que la victime soit obligée de choisir entre affronter l'esprit et donc s'exposer à des blessures physiques, ou s'occuper de la mêlée, risquant ainsi d'être possédée. Tous les Gardiens ont la faculté naturelle de Seconde Vue, et disposent des sorts communs suivants : Visibilité, Blocage Spirituel 4, Contrôler Esprit Magique, Extension 4, Lien Mental 2, et Dissipation de la Magie 6.

### **Le Gardien de l'Est (INT 18, POU 36)**

Cet esprit est une manifestation de la renaissance joyeuse et de la vigueur, la "Lumière de l'Aube". C'est le chef incontesté des Gardiens. Il préfère attaquer sous forme désincarnée. En plus des sorts mentionnés ci-avant, ils connaît les suivants : Lumière Solaire x4, Lumière, Lanterne, Mur de Lumière, Guérison Totale, Contrôler Salamandre x3, Sanctification 4, et Extension 6 (total de 10 points).

### **Le Gardien de l'Ouest (INT 14, POU 31)**

Cet esprit est une manifestation de la guerre, de la vengeance, et de

la mort, la "Lumière du Couchant". A l'instar du Gardien de l'Est, il préfère jeter Visibilité et attaquer sous forme désincarnée. S'il dépense des PM, cet esprit peut, tant qu'il est Visible, lancer le sort de Démoralisation sur une aire d'effet dont la force d'attaque et le rayon en mètres sont égaux au nombre de points de magie employé. En plus des sorts mentionnés ci-avant, ils connaît les suivants : Démoralisation, Disruption, Contrôler Esprit Magique x6, Oeil de Chat, Dissipation de la Magie 4 (total 10), Blocage Spirituel 3 (total 7).

### **Le Gardien du Nord (INT 15, POU 44)**

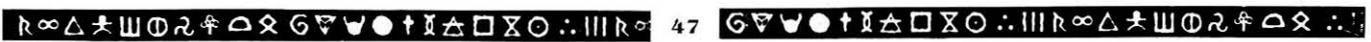
Ce gardien préfère attaquer en utilisant sa faculté de Seconde Vue ajoutée à un sort de Vue de l'Âme dans le but de trouver le plus puissant ennemi qu'il puisse vaincre. Puis il prend possession de sa victime en combat spirituel et sème le désordre et la destruction chez les autres ennemis. Le Gardien du Nord dispose de la faculté naturelle d'attaquer de la même façon que s'il subissait les effets d'un sort de Berserk. Ceci est la conséquence directe du dédain qu'il nourrit pour le corps qu'il possède et non un véritable sort magique. Il peut activer ou désactiver cette faculté comme il le désire de round de mêlée en round de mêlée. En plus des sorts génériques connus des Quatre Gardiens, cet esprit connaît les sorts suivants : Vivelame 10, Mobilité 5, Guérison Totale, et Bouclier 8.

Lorsqu'il est incarné, le Gardien du Nord bénéficie de pourcentages dans les compétences de base suivantes. Tout bonus d'aptitude physique provient du corps possédé : Attaque à la lance, quelle qu'elle soit 90 %, parade à la lance, quelle qu'elle soit 90 %, parade au bouclier d'infanterie 90 %, autres parades de boucliers 50 %, autres attaques aux armes tranchantes 65 %, Scruter 120 %, Esquiver 90 %, Parler la Langue du Feu 55 %, et Se Poignarder dans la Tête 120 %.

### **Le Gardien du Sud (INT 16, POU 34)**

Ce Gardien agit de la même façon que le Gardien du Nord, bien qu'il préfère miser sur la confusion de la bataille pour désorganiser l'ennemi par le biais d'attaques moins directes. Quand il s'est emparé du corps d'un ennemi, il prétend (avec la voix de la victime) avoir repoussé l'esprit qui l'attaquait. Puis il essaie d'approcher un commandant pour le combattre, lui donner de faux (et mauvais) ordres, ou embrouiller l'organisation de l'ennemi. Le Gardien du Sud évite généralement d'affronter ceux qui disposent d'esprits alliés. En plus des sorts génériques connus des Quatre Gardiens, cet esprit connaît les sorts suivants : Silence 4, Coordination 4, Séduction 4, Multi Missile 4, Guérison Totale, et bouclier 4.

Lorsqu'il est incarné, le Gardien du Sud connaît les compétences suivantes. Tout bonus d'aptitude physique provient du corps possédé : Déplacement Silencieux 85 %, Scruter 140 %, Se cacher 87 %, Baratin 75 %, Attaque à la Dague 90 %, Attaque à la lance, quelle qu'elle soit 90 %, Parler le Praxien 32 %, Parler la Langue du Feu 87 %, Parler le Pavique 23 %, Coup de Poing 77 %, Esquiver 78 %, et Equitation 32 %.





ture du rituel est déterminé grâce à des Divinations spécifiques faites au cours du Temps Sacré. Le Quêteur démarre à l'aube au sommet des Collines aux Invocations, et se déplace le long du Flot d'Ouel en direction du fleuve.

Dans l'année qui suit l'intronisation d'un nouveau comte, celui-ci renouvelle lui-même l'alliance conclue avec la fille de Zola Fel en reproduisant la quête. Les autres années, un initié en vue est choisi par le comte pour le représenter. Le rituel officiel du Dôme Soleil veut que le candidat rejoue la quête seul, bien qu'il soit soutenu par un essaim de prêtres et d'adeptes qui prie avec ferveur pour qu'il réussisse.

Les fermiers et leur famille passe la journée tout entière à prier et à pratiquer des rituels de la fertilité afin d'aider le Quêteur et de préparer les terres au contact nourricier du fleuve.

Le rituel a déjà été suivi par des individus qui avaient besoin de l'aide du fleuve. La chance de succès dépend davantage du bienfait souhaité pour la communauté du culte et du bon vouloir du fleuve à aider le Quêteur que des compétences de celui-ci. Cependant, l'échec des quêtes entreprises à titre personnel n'affecte que le Quêteur, et en aucun cas le peuple ou les terres du Comté du Soleil.

Le Rituel du Fleuve se divise en cinq étapes, chacune correspondant à la fois aux cinq aspects de Yelm le Dieu Soleil et aux cinq âges mythiques et historiques.

### **I. Yelm Juvénile (L'Age d'Or)**

**Mythe :** Pendant la Guerre des Dieux, Yelm tomba sous les coups de ses ennemis, mais fut ravivé par le grand esprit du fleuve qui traverse le bassin pélorien. La chaleur engendrée par sa chute roussit le monde, mais Oslir le lava de ses eaux et ramena la terre à la vie.

Yelm établit son royaume dans la vallée maintenant fertile, et offrit sa protection à Oslir. Son peuple se reconcilia avec les habitants originaires du fleuve, et ils vécurent dans la paix et l'harmonie durant des temps incommensurables.

**Histoire (877-1200) :** Les rois de Pavis accordèrent les territoires du Comté du Soleil à Arinsor Clairesprit. Il conclut une alliance et un mariage rituel avec une des filles de Zola Fel, lequel irrigua la terre pour le bien de tous.

Arinsor édifia le temple du Dôme Soleil et les adorateurs du fleuve, de même que le peuple du comté, vécurent en paix, partageant les dons de la vallée du fleuve. Les gens du Dôme Soleil appellent cette époque "l'Ere de Paix".

**Action :** La Quête débute à midi, lorsque Yelm est à son zénith dans le ciel. Tandis qu'il marche vers le fleuve, le Quêteur est assailli par des douzaines de fermiers, lesquels ne sont vêtus que de pagnes et recouverts de cendres. Leur gorge asséchée profère des sons effrayants et plaintifs qui figurent la sécheresse et la famine que seul le fleuve peut prévenir. Le Quêteur est alors jeté à l'eau où il rencontre la fille de Zola Fel. (Lors d'une quête indépendante, le Quêteur, confronté à la chaleur, la poussière, et aux ennemis qui

le poursuivent, recherche asile au sein du fleuve.)

### **II. Yelm le Guerrier (L'Age des Tempêtes)**

**Mythe :** Yelm fut finalement tué par des dieux maléfiques, lesquels se battirent alors entre eux et détruisirent le monde. Les enfants de Yelm quittèrent les Cieux afin de préserver la lumière qui restait dans l'univers.

**Histoire (1200-1383) :** La cité de Pavis tomba sous les attaques des nomades et des trolls, et le Comté du Soleil fut isolé, quoique ses habitants entretenirent leurs rituels et leur amitié avec le fleuve. Cette période porte le nom de Solitude de la Mise à l'Épreuve, et a duré jusqu'en 1575.

**Action :** Afin d'obtenir la bénédiction de la naïade, le Quêteur doit prouver qu'il est son protecteur. Elle le dirige contre les forces, quelles qu'elles soient, qui





souillent ou polluent le fleuve. Ces bel-ligérants peuvent être, par exemple, des ennemis ou rivaux du culte du fleuve de ce monde, ou bien des forces chaotiques qui pillent les eaux fertiles. Les ennemis du fleuve peuvent tout aussi bien se trouver à quelques centaines de mètres du lieu où le rituel se produit qu'à une centaine de kilomètres, ou plus encore, en amont ou en aval du fleuve. La nymphe a recours à la magie pour transporter le Quêteur au bon endroit, auquel il parvient au crépuscule. Le voyage magique peut prendre la forme d'une transition temporelle et spatiale progressive, passée à discuter dans le calme et le plaisir avec la nymphe, ou bien celle d'un trajet cauchemardesque et long de plusieurs heures, à travers des eaux noires et glaciales.

### III. Yelm le Meneur (Les Grandes Ténèbres)

**Mythe :** Le Chaos entra dans le monde par les fissures qu'ouvrirent les assassins de Yelm. Les enfants de Yelm vainquirent leurs ennemis, mais, ce faisant, furent blessés ou tués. La lumière s'écoula du monde.

**Histoire (1384-1439) :** Les années de sécheresse. En 1384, le comte Cruk (plus connu sous le nom du "Dissident") refusa d'accomplir le Rituel du Fleuve. En 1385, les co-dirigeants Blâme et Honte se disputèrent pour savoir qui épouserait la nymphe et finirent par s'entre-tuer. Les comtes qui se succédèrent au cours des 57 années suivantes ne s'embarassèrent pas du rituel (si ce n'est Pistolli, qui essaya en 1387 mais échoua) et la terre en souffrit. Dès l'année 1439, Daga, le Dieu de la Sécheresse, régna sur la vallée fluviale.

**Action :** Le Quêteur doit combattre et vaincre l'ennemi du Fleuve désigné. Si le candidat officiel échoue, la nymphe le soutient et le soigne. Les Quêteurs indépendants ne reçoivent pas l'aide de la nymphe ; s'ils périssent, ainsi soit-il. La nymphe ne prend pas part au combat de façon active.

### IV. Yelm Imperator (L'Age Gris)

**Mythe :** Yelm gouverna la Terre des Morts. Grâce à sa pureté et puissance il fit venir les forces du mal à lui et tua le Chaos. Il se prépara ensuite au renouveau du monde, canalisant ses pouvoirs et envoyant ses Capitaines Etoiles protéger les restes épars jusqu'à son retour.

**Histoire (1440-1575) :** Skindilli Long-jambes devint comte et exécuta le Rituel du Fleuve pour la première fois en plus d'un demi-siècle. Il fit don de son sort de Lanterne à la nymphe en dédommagement des échecs de ses prédécesseurs ; elle accepta, et envoya les eaux nourricières raviver la terre. Daga fut banni de la vallée, et Yelmalio régna de nouveau en maître absolu.

**Action :** Si l'ennemi n'a pas été vaincu, la quête a échoué. La nymphe sauvera un Quêteur du Soleil de la mort si elle le peut, le portant sur la rive opposée à celle où se trouve l'adversaire. Selon la noblesse de caractère d'un non-adepte du ciel-feu, elle pourra également décider de le secourir. Quelles que soient ses affiliations au culte, un Quêteur qui a échoué reçoit des Interdits Magiques. Il ne doit pas traverser les eaux du Zola Fel ni d'aucun de ses tributaires pendant un an. Si un individu frappé d'Interdit devait malgré tout tenter une telle traversée, il serait assailli de sorts Submerger, inondé par des ondines, etc, jusqu'à ce qu'il fasse demi-tour ou périsse. Un Quêteur couronné de succès renoue les liens qui unissent le fleuve à la terre et concoure en cela à la fertilité de la vallée ; les autres bienfaits varient. La quête étant un devoir pour le comte, celui-ci n'en retire aucun bénéfice personnel. Pour l'initié qui a été désigné, la quête est un honneur, aussi n'en retire-t-il pas de bénéfices non plus. Cela dit, il jouit souvent des faveurs du fleuve au cours de l'année suivante. Par exemple, il pourrait trouver qu'il lui est facile de traverser le fleuve, et peut-être même se verra-t-il offrir la faculté Yeux de la Rivière. Le don qui est accordé à un Quêteur in-

dépendant varie en fonction de la nature de sa requête. S'il a recherché l'aide du fleuve pour combattre la sécheresse, il pourra peut-être recevoir quelque pouvoir magique modeste, comme par exemple plusieurs utilisations du sort Contrôler Inondations. S'il a recherché l'aide du fleuve afin de combattre les ennemis de celui-ci, il recevra sûrement l'appui d'alliés du culte du fleuve ou bien un outil ou sort spécial qui puisse l'aider ou le protéger. S'il cherchait simplement à faire alliance avec le fleuve, il pourra recueillir les mêmes bénéfices que ceux qui sont octroyés à un initié désigné (ainsi qu'il est expliqué plus avant).

### V. Yelm l'Ancien (Histoire)

**Mythe :** Yelm conquiert la Mort et retrouve sa place dans les cieux. L'aube apporta le retour de la Lumière et de la Loi au monde.

**Histoire (1575 à aujourd'hui) :** Dorasar vint à Prax et fonda la Nouvelle Pavis. Il arriva chargé de présents et de l'offre d'une nouvelle alliance ayant pour but de nettoyer la vallée de ses nomades. C'est ainsi que La Solitude de la Mise à l'Epreuve prit fin.

**Action :** Le Quêteur et la naïade consomment leur union, symbolisant par là-même l'alliance passée entre le fleuve et le soleil, et la fertilité que cela entraîne dans le monde. Le Quêteur doit ensuite rentrer en emportant le don du fleuve. Le comte ou son initié désigné sont de nouveau transportés sur la Colline aux Invocations où ils arrivent à l'aurore. Alors que Yelm se lève sur les terres, les eaux du fleuve montent et emplissent les canaux d'irrigation du Comté du Soleil. La naïade emmène un Quêteur indépendant victorieux aussi près de son but qu'elle le peut, le long du fleuve. Quelles que soient l'heure ou la distance, il rentre toujours à l'aube.

Un Quêteur ayant échoué doit regagner ses pénates par ses propres moyens, sans disposer de la protection du fleuve. Il affronte alors à nouveau les ennemis de la première étape, en plus d'autres dangers.



# Milice et Templiers du Dôme Soleil

## *Soldats d'élite et enrôlement des citoyens du Comté du Soleil*



Le culte de Yelmalo est militariste, de même que la culture du Comté du Soleil. Si l'on peut dire des Templiers du Dôme Soleil qu'ils constituent l'armée permanente du Comté, on peut affirmer que la Milice en est la police.

### **La Milice du Dôme Soleil**

#### **La Milice locale**

Tous les villages et hameaux disposent de leur milice particulière, dont la compétence et l'efficacité dépendent de la personnalité de celui qui la dirige, et de l'engagement de ceux qui la compose.

#### **La Milice du Dôme Soleil**

Les escouades de la Milice du Dôme Soleil sont organisées de façon centralisée et ont la préséance sur les unités de milice locales. Au moment de leur initiation, à l'âge de seize ans, les hommes du Dôme Soleil y sont recensés, leur nom est placé dans un groupe d'hommes adultes âgés de 16 à 49 ans et en bonne santé. Certains métiers bénéficient d'exemptions (les prêtres, acolytes, guérisseurs, et les services des impôts). 120 escouades de milice, composées de 16 hommes chacune, sont tirées de ce groupe ; on les appelle des "files". Chaque saison, 12 de ces files sont détachées

en service actif dans 12 des districts du Comté du Soleil. Chaque file en service est commandée par un soldat professionnel (un Templier, jeune acolyte, ou seigneur runique du Dôme Soleil), lequel est assisté par un vétéran expérimenté qui fait office de commandant en second. Ces deux soldats professionnels (appelés "chef de file" et "chef de semi-file") assurent la continuité car les files changent de district à chaque saison.

Ainsi, en théorie, chaque homme du Comté du Soleil admissible sert-il tous les deux ans dans la Milice du Dôme Soleil l'espace d'une saison (huit semaines). Malgré les lourdes peines qu'ils encourent, certains fermiers essaient de se dérober à leurs obligations, surtout s'ils sont mobilisés pendant les récoltes. Des exemptions peuvent être accordées si un remplaçant peut être trouvé, ou bien si un paiement comptant est proposé.

### **Les Files de Milice Actives**

La Milice du Dôme Soleil produit donc un enrôlement de haute qualité en temps de guerre, mais fait aussi fonction de force de police régionale et de patrouille frontalière. Les activités journalières d'une file de milice active comprennent un entraînement et des exercices militaires standards, ainsi que des patrouilles

régulièrement effectuées dans son district et ce, plus spécialement le long des régions frontalières.

**Obligations Militaires :** Les chefs de files sont responsables du maintien de la sécurité des frontières et doivent tenir les commerçants, aventuriers, voyageurs, et autres malfaiteurs d'origine étrangère à l'oeil. A cet effet, ils entretiennent des communications régulières avec le Dôme Soleil par le biais des temples et des prêtres locaux. Le commerce de Brumia est à l'ordre du jour, car le développement qu'elle a connu afin de satisfaire aux besoins du marché de l'Empire Lunar est alarmant. Le Dôme Soleil délègue aux chefs de file le pouvoir de rendre des jugements sommaires en cas d'infractions mineures aux lois du Comté du Soleil (relevant habituellement de peines telles que amendes, confiscation des biens, proscription ou pénitence religieuses, et pouvant occasionnellement être accompagnées d'une juste rossée de réprimande), mais ceux qui sont gardés en détention pour des crimes majeurs sont généralement livrés à la justice du comte, au Dôme Soleil. Si une situation devenait impossible, les Templiers du Dôme Soleil seraient appelés en renfort et interviendraient. Les chefs de file de la Milice du Dôme Soleil ont été prévenus de ne pas éveiller l'hostilité des d'officiels lunars inutilement, mais les étrangers au Comté peuvent s'attendre à être

harcelés et traités durement par les patrouilles des miliciens.

La Milice du Dôme Soleil est commandée par le Gardien du Comté du Soleil, un subordonné au Capitaine de la Lumière du Dôme Soleil. La fonction de Gardien est un poste à hautes responsabilités et de peu de récompenses manifestes. Il n'existe pas de salaire officiel,

pendant toutes les amendes, rançons, ou même pots-de-vin qui sont versés peuvent être soit redistribués dans la milice, soit saisis pour usage personnel. Le Gardien actuel est Dame Vega Souffle-d'Or, la seule femme à occuper la charge de Seigneur Runique dans tout le culte yelmalien du Comté du Soleil (voir p. 15-16).

### Bases des files de milice

Chacune des unités de milice actives est postée dans une caserne située près du temple des communautés du Comté du Soleil les plus grandes, et est responsable des patrouilles effectuées dans le district qui l'entoure. La politique du comte consiste à tenir les escouades de milice

#### CHEFS, BASES, ET UNITES ACTIVES DE LA MILICE DU DOME SOLEIL

N°	Surnom	Emplacement	Chef de File	Notes
I	"Les Vainqueurs"	Dôme Soleil	Vega Souffle-d'Or (SR), Voir p. 15-16	Escouade la plus en vue de la Milice ; nombre de templiers en sont issus.
II	"Les Glorieux"	Helmbold	Sonny Eclat (I), Négligent, ne patrouille jamais	Très laxistes et mal dirigés.
III	"Les Pêcheurs"	Reinefalaise	Haloric Longferme (I), Brave et loyal.	Peut-être l'unité la plus efficace après celle de Vega. Le commandant en second est Mara Souffle-d'Or, sa protégée.
IV	"Les Hommes de Jovien"	Harpon	Jovien Souffle-d'Or (I), L'inutile frère aîné de Vega.	Jovien se sert de l'unité pour s'enrichir par la corruption.
V	"Les Flèches d'Or"	Flèchesables	Magnus Pique (A), Ex-prêtre ; vigoureux pour son âge.	Les efforts de leur chef en ont fait d'excellents archers.
VI	"Les Mangeurs de Poussière"	Souffle-d'Or	Dorian Corpslumière (I), Utilise son sens de l'initiative ; juste.	Un groupe compétent (voir aussi le scénario "La Tour de Solinthor").
VII	"Les Hommes en Or"	Le Puits de Rory	Jaspar Jône (I), une affectation disciplinaire.	Les fauteurs de trouble récidivistes sont souvent postés dans cette unité.
VIII	"Les Passeurs"	Chomoro	Coriandre (I), Scrupuleusement honnête.	Ils passent le plus clair de leur temps à organiser le trafic fluvial. Peut-être les meilleurs passeurs du Comté du Soleil.
IX	"Les Hommes Oiseaux"	Eiskolli	Coriandre (A), Un moins que rien.	Un groupe très religieux.
X	"La Vieille Garde"	Vieux Dôme Soleil	Vaaron Archibald (A), Voir p.137.	Ils craignent que les ruines soient hantées.
XI	"Les Mangeurs Matin de Corbeaux"	Aurore	Oeil-d'Aigle (I)	Contrôlent la culture de Brumia des environs. Corruption présumée mais jamais prouvée. Possibilité de liens avec Krarsht.
XII	"Les Cavaliers de Rogar"	Sans affectation	Rogar (SR, A), Agit principalement sur sa propre initiative (souvent un peu trop au goût de Vega).	Il s'agit plus de la suite de Rogar que d'une escouade de milice. Dernièrement, ils se sont mis à se déplacer à dos de cheval.

SR = Seigneur Runique, A = Acolyte, I = Initié



éloignées de leurs districts d'origine afin qu'elles demeurent honnêtes et impartiales. Les hommes de la milice patrouillaient souvent en semi-files, l'une d'elle étant commandée par le chef de file, et l'autre reste cantonnée dans sa base, aux ordres d'un commandant en second également appelé chef de semi-file. Pour ce qui est des patrouilles frontalières ou dangereuses, les escouades utilisent leur effectif complet.

La table des "Chefs, Bases, et Unités Actives de la Milice du Dôme Soleil" indique l'endroit où chaque file a sa base et donne une brève description du chef de file. Comme il arrive fréquemment que le chef de file parte en patrouille au commandement d'une semi-file (ou bien pour remplir d'autres obligations, ou encore néglige son devoir), c'est souvent le commandant en second qui dirige les exercices et devoirs quotidiens.



## TECHNIQUE DE COMBAT DES PIQUIERS

Bien que l'Empire Lunar se soit fondé sur les compétences guerrières de ses fantassins armés de lances à deux mains et de boucliers d'infanterie, c'est le Temple du Dôme Soleil qui a instauré cette tactique. Les Templiers restent, en conséquence, des experts en la matière et sont particulièrement habiles à l'utilisation de la lance extra-longue (3m50 ou plus), ou de la sarisse.

Le temple enseigne cette compétence à tous ses initiés. Le coût de l'entraînement est le même que celui d'une formation à la lance à deux mains normale. La tactique, cependant, comporte des désavantages certains, de même que des avantages.

Dans ce style de combat, le bouclier est attaché au bras gauche de l'utilisateur de la lance et suspendu à son épaule. La courroie de fixation, de même que le fait

d'avoir à tenir la lance à deux mains, encombre le lancier de telle façon qu'il ne peut manier le bouclier. Celui-ci reste en place et ne peut être déplacé qu'en bougeant tout le corps.

Quel que soit l'adversaire qui fait face au lancier (ou plus s'ils doivent s'approcher

passablement importante pour qu'ils soient efficaces.

Ceux qui ont reçu une formation à la lance à deux mains normale peuvent avoir recours à cette tactique sans entraînement préalable. Dans ce cas, leur compétence en Lance 2M plus bouclier

### LOCALISATION DES COUPS AVEC LA COMPETENCE LANCE A DEUX MAINS PLUS BOUCLIER

Mélee	Localisation	Missile	PA
01-04	Jambe D	01-03	-
05-08	Jambe G	04-06	-
09-11	Abdomen	07-10	9
12	Poitrine	11-15	9
13-15	Bras D	16-17	-
16-18	Bras G	18-19	9
19-20	Tête	20	-

en passant par une ouverture étroite), le grand bouclier bloque tous les coups frappant au bras gauche (16-18), à la poitrine (12), et à l'abdomen (9-11). Il ne peut bloquer les coups atteignant d'autres localisations. Tout coup frappant au bras gauche, à la poitrine, ou à l'abdomen doit traverser les 9 points d'armure du bouclier d'infanterie avant de provoquer des dégâts à l'armure et au corps protégés par ce dernier. (Nota : un bouclier porté en bandoulière et couvrant une localisation ajoute la moitié de ses points d'armure à ceux de la localisation touchée.)

Malheureusement, non seulement le personnage ne peut utiliser le bouclier pour parer, mais encore le bouclier suspendu sur le bras libre gêne trop la lance pour qu'elle puisse servir à parer. Ainsi le personnage doit-il s'en remettre à sa compétence en Esquiver et à son armure, en espérant que les coups portés contre lui arriveront sur le bras gauche, la poitrine, ou l'abdomen.

Les boucliers viking et normand conviennent à cette tactique, bien que les Fidèles du dôme soleil ne les emploient pas. Les autres types de bouclier ne s'accordent pas à cette tactique car la localisation qu'ils couvrent n'est

est égale à la moitié de leur faculté normale si celle-ci ne dépasse pas 60 %. Au-delà, il leur faut soustraire 30 % à leur compétence de base. Ainsi, un personnage disposant d'une compétence classique en lance à deux mains à 60 % obtient 30 % pour une compétence Lance à deux mains plus bouclier, alors qu'un personnage possédant 75 % dans la compétence initiale a 45 % dans la nouvelle.



Templier du Dôme Soleil équipé dans le style lance à deux mains plus bouclier.

**Templier Standard : Armure de plaques complète**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	14	Jambe D	01-04	01-03	8/5
CON	14	Jambe G	05-08	04-06	8/5
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	8/5
INT	15	Poitrine	12	11-15	8/6
POU	14	Bras D	13-15	16-17	8/4
DEX	14	Bras G	16-18	18-19	8/4
APP	14	Tête	19-20	20	8/5

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de fatigue : 28

Points de vie : 15

Points de magie : 14

Armure de plaques complète : Encombrement total : 34. Fatigue -6 (28-34). Plaques Complète (PA 8/ENC 25).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	7	70/40	1D8+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	22/70	1D6+1D4	7/18

**Templier Standard : Equipement de campagne**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	14	Jambe D	01-04	01-03	4/5
CON	14	Jambe G	05-08	04-06	4/5
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	4/5
INT	15	Poitrine	12	11-15	4/6
POU	14	Bras D	13-15	16-17	4/4
DEX	14	Bras G	16-18	18-19	4/4
APP	14	Tête	19-20	20	4/5

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de fatigue : 28

Points de vie : 15

Points de magie : 14

Equipement de campagne : Encombrement total : 24,5. Fatigue 3 (28-24,5). Cuir bouilli plus protection de membres et casque en cuir souple (PA 4/ENC 6,0), Haubert en écailles (PA 6/ENC 6,0). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	7	70/40	1D8+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	22/70	1D6+1D4	7/18
Javelot (2)	3/9	70/-	1D6+1D2	3/8
Arc	3/9	60/-	1D6+1	0,5/5

**Templier Standard : Pique plus bouclier**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	14	Jambe D	01-04	01-03	8/5
CON	14	Jambe G	05-08	04-06	8/5
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	9/5
INT	15	Poitrine	12	11-15	9/6
POU	14	Bras D	13-15	16-17	8/4
DEX	14	Bras G	16-18	18-19	9/4
APP	14	Tête	19-20	20	8/5

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de fatigue : 28

Points de vie : 15

Points de magie : 14

Pique plus bouclier : Encombrement total : 28,5. Fatigue -1 (28-28,5). Bouclier couvre poitrine, abdomen, & bras gauche (PA 9/ENC 3). Armure de plaques partout ailleurs (PA 8/ENC 15). Bouclier plus pique n'autorisent pas de parade.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Pique 2M & Bouclier	5	70/-	2D6+2+1D4	10,5/12+18

**TEMPLIERS DU DÔME SOLEIL: INITIES DE YELMALIO**

Les Templiers du Dôme Soleil constituent l'élite militaire du Comté du Soleil et font office d'armée permanente. Ils sont commandés par les Capitaines de la Lumière du culte de Yelmaliö. Les Templiers ont le droit de porter des armes à toute heure ; la population fait montre de beaucoup de respect à leur égard. Les caractéristiques suivantes sont celles d'une escouade de templiers type.

Les Templiers portent l'armure de plaques complète (ainsi qu'elle est représentée sur le diagramme) seulement lors de tours de garde ou de la défense d'une région. L'équipement de campagne est généralement porté lors d'actions de police locales et de campagnes lointaines. Il est typique de voir les unités de mercenaires adopter la tactique pique plus bouclier.

**Templiers Standards**

**Magie de l'Esprit** (81%-ENC) : Dardart (1), Multi Missile 2, Vivelame 2, Mobilité 1, Longue Vue 1, Confusion (2), Lumière (ou Lanterne 1), Soins 2 (chef de semelle : Soins 5).

**Magie Divine** (utilisations uniques) : Guérison Blessure I, Oeil de Chat I.

**Compétences** : Scruter 75, Ecouter 75, Chercher 65, Déplacement Silencieux 60 (-ENC), Esquiver 50 (-ENC), Connaissance des Humains 39.

**Langues** : Locale 37/13, Langue du Feu 25/-, Langue des Marchands 20/-.

**Rançon** : 1D20 Roues et 1D100 sous d'or à leurs frais ; rançon du culte : 500 L.

## Templiers du Dôme Soleil

### Variantes de Templiers

Le templier standard est un combattant supérieur à la normale, ce qui est logique de la part d'un corps d'élite. Au sein d'une unité de templiers, certains individus peuvent être supérieurs ou inférieurs à la moyenne. Les variantes suivantes suggèrent les modifications à apporter aux templiers standards afin de représenter ces variations sous forme individuelle.

Une bonne file de 16 templiers comporte deux hommes relevant de chacune des Variantes A, B, et C en plus des 10 templiers standards. Une file faible comprend deux hommes issus de chacune des catégories D, E, et F en sus des 10 templiers standards.

**Variante A :** Le Templier Rapide : DEX 16 ; RA des armes et sorts -1.

**Variante B :** Le Templier Puissant : FOR 16, CON 17 ; Points de fatigue : 33. Points de vie : 16 (poitrine +2, autres localisations +1). Modificateur de dégâts : 1D6 et non 1D4.

**Variante C :** Le Templier Béni des Esprits : POU 18 ; Magie de l'Esprit (90 %-ENC total).

**Variante D :** Le Templier Lent : DEX 9 ; RA des armes et sorts +1.

**Variante E :** Le Templier Faible : FOR 12, CON 12 ; Points de fatigue : 24. Points de vie : 12 (toutes les localisations -1). Modificateur de dégâts : Aucun et non 1D4.

**Variante F :** Le Templier Maudit des Esprits : POU 12 ; Magie de l'Esprit (60 %-ENC total).

### Chefs d'Unité

Les unités de Templiers sont organisées en compagnies de 64 hommes appelées "carrés" ou "soixante-quatre", à l'instar des armées lunar. Les capitaines, chefs de file et de semi-file ont généralement au moins une des caractéristiques issues des Variantes A, B, ou C, et ont reçu le don de Yelmalió "Maîtrise d'une arme de culte".

### Dons et Interdits Magiques de Yelmalió

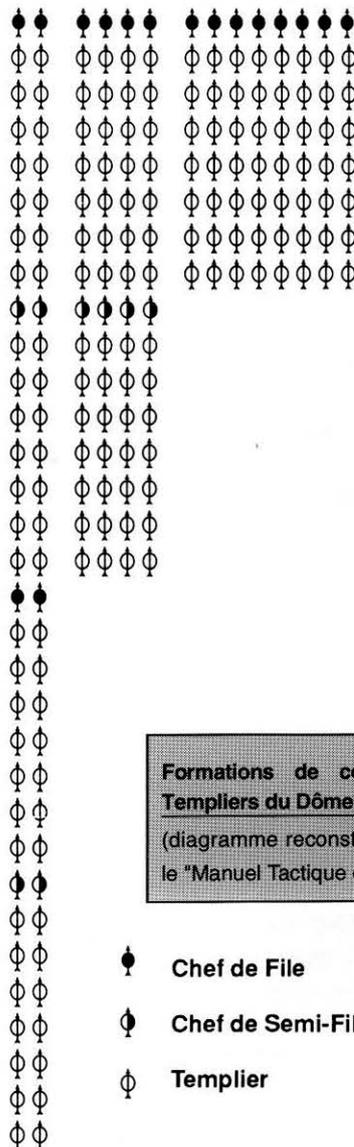
Pour les rencontres où le jeu de rôle est important, utilisez les tables du culte pour déterminer dons et interdits. Pour une rencontre de mêlée, utilisez la table rapide suivante :

1D100	Dons et Interdits Magiques
01-05	Attaque à l'arc 101 % ; "ne jamais porter de protection sur la tête".
06-10	Attaque au javelot 101 % ; "ne jamais porter d'armure métallique sur la poitrine".
11-15	Attaque et parade à la lance 1M 101 % ; "ne jamais fuir ni se rendre aux créatures des Ténèbres".
16-20	Attaque et parade à la lance 2M 101 % ; "ne jamais porter d'armure sur les jambes".
21-25	Compétence d'attaque préférée +10 ; "ne jamais porter d'armure sur les bras".
26-00	Aucun don ou interdit ayant trait au combat.

## Formations de Combat des Templiers du Dôme Soleil

Lorsqu'elles se déplacent sur les frontières ou sur les routes, les unités voyagent en colonne par deux, et en double file. Lors des manoeuvres ou marches guerrières, elles se répartissent en formation ouverte de quatre files de seize hommes chacune, largement espacées afin de laisser passer les troupes luttant par escarmouche ou par projectile. Au combat, elles s'organisent en bataille, c'est-à-dire en formation rapprochée, se répartissant en huit semi-files de huit hommes chacune afin de constituer un carré serré de 64 hommes protégés par leur bouclier d'infanterie. Lorsqu'elle opère sous forme d'unités de combat, la milice utilise également ces formations, à la différence près qu'elle s'aligne selon deux rangs parallèles pour déclencher des attaques de projectiles et des escarmouches.

### Double Formation File Ouverte Formation Rapprochée



### Formations de combat des Templiers du Dôme Soleil

(diagramme reconstitué d'après le "Manuel Tactique de Belonni")

- Chef de File
- ◐ Chef de Semi-File
- Templier

## Milice du Dôme Soleil : Initiés de Yelmalio

Douze files de milice actives, composées de 16 hommes chacune, remplissent les fonctions de garde, garnison, patrouilles, et police dans tout le Comté du Soleil. Une mobilisation complète procure plus de 1000 miliciens. Au combat, ces unités s'occupe généralement de lancer des projectiles et de protéger les flancs des unités de Templiers régulières. Les files de la milice sont également versées dans l'art du combat d'unité pique plus bouclier. En patrouille, les files de la milice se fient plus à leurs compétences lance 1M et bouclier qu'aux tactiques de groupe.

### Milicien standard

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	11	Jambe D	01-04	01-03	1/4
CON	11	Jambe G	05-08	04-06	1/4
TAI	13	Abdomen	09-11	07-10	1/4
INT	13	Poitrine	12	11-15	1/5
POU	11	Bras D	13-15	16-17	1/3
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	1/3
APP	11	Tête	19-20	20	4/4

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de fatigue : 22

Points de vie : 11

Points de magie : 11

**Équipement de patrouille :** Encombrement total : 13. Fatigue 9 (22-13). Casque en cuir bouilli (PA 3/ENC 0,5). Armure de tissu sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	7	40/35	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	8	19/40	1D6	7/18

**Équipement de Combat :** Encombrement total : 15. Fatigue 7 (22-15). Casque en cuir bouilli (PA 3/ENC 0,5). Armure de tissu sur toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5), Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Pique 2M & Bouclier	5	35/-	2D6+2	10,5/12+8
Arc	3/9	35/-	1D6+1	0,5/5

**Magie de l'Esprit (60-ENC) :** Vivelame 1, Soins 1.

**Compétences :** Scruter 35, Ecouter 35, Chercher 33, Déplacement Silencieux 30 (-ENC), Esquiver 30 (-ENC), Agriculture 45, Connaissance des Humains 15.

**Langues :** Locale 32/-, Langue du Feu 07/-.

**Rançon :** 1D10 L. Chaque milicien bénéficie d'une rançon de 100 L de la part du culte de Yelmalio.

### Variantes de Miliciens

Le milicien standard est un soldat à mi-temps acceptable. Au sein d'une unité de milice, certains individus peuvent être supérieurs ou inférieurs à la moyenne. Les variantes suivantes suggèrent les modifications à apporter aux miliciens standards afin de représenter ces variations sous forme individuelle.

Une bonne file de 16 miliciens comporte un homme relevant de chacune des Variantes A, B, et C en plus des 13 miliciens standards. Une file faible comprend deux hommes issus de chacune des catégories D, E, et F en sus des 10 miliciens standards.

**Variante A :** Le Milicien Rapide : DEX 16 ; RA des armes et sorts -1.

**Variante B :** Le Milicien Puissant : FOR 16, CON 17 ; Points de fatigue : 33. Points de vie : 16 (poitrine +2, autres localisations +1). Modificateur de dégâts : 1D6.

**Variante C :** Le Milicien Béni des Esprits : POU 14 ; Magie de l'Esprit (70 %-ENC total).

**Variante D :** Le Milicien Lent : DEX 9 ; RA des armes et sorts +1.

**Variante E :** Le Milicien Faible ; FOR 9, CON 9 ; Points de fatigue = 18. Points de vie : 9 (toutes les localisations -1). Modificateur de dégâts : Aucun.

**Variante F :** Le Milicien Maudit des Esprits : POU 9 ; Magie de l'Esprit (45 %-ENC total).

### Dons et Interdits Magiques de Yelmalio

Pour les rencontres où le jeu de rôle est important, utilisez les tables du culte pour déterminer dons et interdits. Pour une rencontre de mêlée, utilisez la table rapide suivante :

#### 1D100 Dons et Interdits Magiques

01-05	Attaque à l'arc 90 % ; "ne jamais porter de protection sur la tête".
06-10	Compétence d'attaque préférée +10 ; "ne jamais porter d'armure métallique sur la poitrine".
11-15	Attaque et parade à la lance 1M 90 % ; "ne jamais fuir ni se rendre aux créatures des Ténèbres".
16-20	Attaque et parade à la lance 2M 101 % ; "ne jamais porter d'armure sur les jambes".
21-00	Aucun don ou interdit ayant trait au combat.

### Chefs d'Unité

Les Miliciens sont organisés en unités de 16 hommes. Le chef de file de milice a les mêmes caractéristiques, facultés, et compétences qu'un Templier standard. Le chef de semi-file est commandant en second et dispose généralement d'au moins une des vertus issues des Variantes de Miliciens A, B, ou C.



La star du Pousser de Bouclier Farrar Drushkenee, des Aigles du Dôme soleil, enfonce la ligne des Démons Rouges



## LE POUSSER DE BOUCLIER

Il y a longtemps de cela, les Fidèles du dôme soleil élevaient des chevaux et se distraient en disputant des jeux tels que le polo ou la course. Aujourd'hui, le peuple du Comté du Soleil ne monte plus à cheval, et sa passion repose à présent sur un jeu martial appelé le Pousser de Bouclier.

Le Pousser de Bouclier nécessite deux camps. Les règles yelmaliennes habituelles proclament que chaque équipe peut disposer de 14 joueurs. Cependant, le jeu peut se pratiquer à partir de cinq équipiers. Les joueurs sont tous des soldats ordinaires revêtus d'une armure et ne portant qu'un bouclier (il est possible

de lier les boucliers deux par deux). Les deux camps s'alignent l'un en face de l'autre et poussent, bouclier contre bouclier. A cinq mètres derrière chaque équipe, une lance a été fichée en terre et porte un casque à son sommet. Le premier camp qui parvient à se frayer un chemin en repoussant ses adversaires et à se saisir d'un casque a gagné, ou, pour les jeux plus longs, marque un point.

Lors d'un Pousser de Bouclier, les compétences d'Esquiver, Sauter, Empoignade, Parer au Bouclier, et FOR contre FOR sont toutes utilisées. Pour attraper le casque, un jet sous 2 x DEX doit être réussi. Toute violence délibérée est prohibée, le jeu étant déjà suffisamment dur avec ses poussers de bouclier et ses coups de pied. La magie est également interdite, si bien que les entraîneurs de Pousser de Bouclier s'efforcent souvent de recruter des joueurs jouissant de dons de Yelmalio avantageux (tels que FOR

augmentée ou Fatigue accrue). Le nombre d'arbitres varie entre un et trois, tous des maréchaux. Une infraction aux règles provoque l'arrêt momentané d'une partie (on fait sonner un petit gong), et le joueur fautif est sorti du terrain pendant une période prédéterminée.

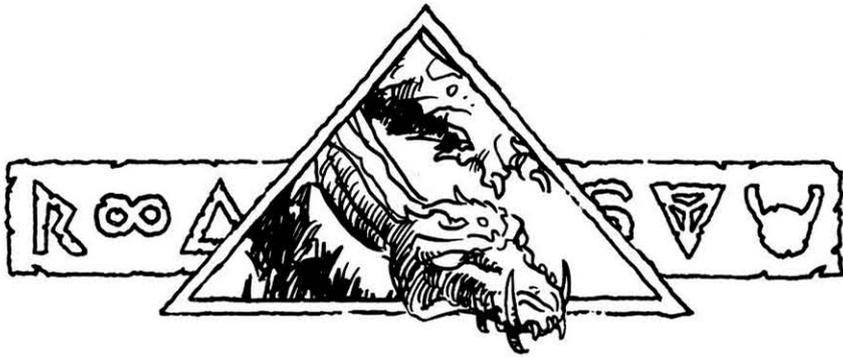
Le jeu n'est pas aussi simple qu'il y paraît de prime abord, car des tactiques subtiles sont souvent employées. Une astuce simple consiste à céder au centre du rang pendant que les flancs se ruent sur le casque. La "valse" consiste à faire tourner le camp adverse de façon à obtenir un meilleur angle d'attaque pour gagner le casque. Certaines équipes prennent même des joueurs fort menus dont le rôle est d'escalader la masse combattante.

Le Pousser de Bouclier est également devenu populaire auprès de l'armée lunaire, mais à été adapté de la sorte : le casque se trouve à 10 mètres derrière les rangs

des joueurs et une ligne d'embut a été tracée vingt mètres plus loin. Cela permet à l'équipe dont le casque a été pris de redresser la situation en allant prendre le casque de l'autre équipe pour marquer la première, ou bien en empêchant l'adversaire qui tient le casque de franchir la ligne. Pour marquer, le joueur doit tenir le casque entre ses mains quand il traverse la ligne d'embut.

Malgré ces modifications, il est fréquent que les équipes lunars et yelmaliennes s'affrontent. Les meilleurs joueurs issus de diverses unités militaires jouent régulièrement sur un terrain situé à l'extérieur du portail principal. L'équipe lunar la plus forte est la IXème Cohorte des Démons Rouges, et est réputée pour sa force et sa rapidité. La meilleure équipe yelmalienne du Comté

du Soleil s'appelle les Aigles, lesquels combinent une incroyable agilité à des stratégies pleines d'imagination. Le Zorak Zorani Thurkan Cogneur a récemment mis les Fidèles du Dôme Soleil au défi de rencontrer une équipe de trolls. Les Yelmaliens n'ont toujours pas relevé le gant.



# Rencontres au Comté du Soleil

## Scènes et événements susceptibles d'intriguer le voyageur curieux

Le Comté du Soleil est colonisé, discipliné, et civilisé. Ses habitants sont fiers de leur indépendance et se méfient des étrangers et des barbares. La milice essaie de juguler l'entrée de tels éléments, ou tout au moins de les garder sous contrôle. Malgré leurs efforts, un voyageur qui gagnerait le Comté du Soleil pourrait bien rencontrer un grand nombre de personnes et de créatures.

Le tableau suivant suggère quelques rencontres possibles dans quatre types de terrains différents du Comté du Soleil.

**Rural :** Les zones rurales du Comté du Soleil consistent en de grands champs de céréales, parsemés de villages et de fermes. Les chances de faire une rencontre marquante s'élèvent à 25 % par tranche de six heures, de jour comme de nuit.

**Ville :** Quelques grandes villes émaillent le Comté du Soleil, lesquelles abritent des marchés régulièrement tenus et sont souvent le fief d'un seigneur local et de sa famille. Les chances de faire une ren-

contre marquante s'élèvent à 50 % par tranche de six heures.

**Dôme Soleil :** Le Temple du Dôme Soleil et sa ville attenante forment la capitale religieuse et politique du Comté du Soleil, et se targue d'une forte proportion de fonctionnaires et bureaucrates religieux. Les chances de faire une rencontre marquante s'élèvent à 75 % par tranche de six heures.

**Fleuve :** La Rivière des Berceaux traverse le Comté du Soleil. De nombreux êtres tirent leurs ressources du fleuve, et de nombreux animaux prospèrent sur la riche végétation qui couvre ses rives. Les chances de faire une rencontre marquante s'élèvent à 35 % par tranche de six heures.

**Table des réactions :** Suivant les culte, nationalité, personnalité, etc, des personnages, il vous faut déterminer si le groupe rencontré est avant tout hostile, neutre, ou amical envers les aventuriers, puis lancer un dé sur cette table :



### ÊTRES ET CRÉATURES RENCONTRÉS

**Babouins :** En tant que chasseurs-cueilleurs migrants, les babouins doivent se rendre là où ils peuvent trouver à manger. Parfois, la sécheresse et la famine les poussent dans des territoires colonisés où ils volent les richesses des fermiers jusqu'à ce qu'ils soient forcés de partir. On les accuse souvent du vol de poulets et de bétail; de plus, une troupe de babouins affamés peut raser un champ de céréales en quelques heures. Etant donné que les Soleillistes les considèrent comme une vermine et qu'aucun droit légal ne leur est accordé, les babouins peuvent faire l'objet de chasses pratiquées en toute impunité dans le Comté du Soleil.

En général, les babouins se déplacent par petits groupes familiaux ne dépassant pas 15 à 20 individus. Pour les détails et caractéristiques qui concernent ces créatures, voir *Les Monts Arc en Ciel* p.59 et *Les Secrets Oubliés* p.119.

**Bandits :** Ce groupe aventureux recherche la fortune par des moyens répréhensibles. Ils tenteront probablement

Table des Réactions

Hostiles	Neutres	Amicaux	Réaction
01-05	01-10	01-15	Extrêmement amicaux et coopératifs.
06-15	11-30	16-75	Amicaux ; discussion et commerce possibles.
16-25	31-70	76-85	Neutres ; attendront des actions révélatrices.
26-85	71-90	86-95	Antipathie manifeste.
86-00	91-00	96-00	Extrêmement hostiles ; combat probable.

**Table des Rencontres au Comté du Soleil**

Rencontre	Rural	Ville	Dôme Soleil	Fleuve
Babouins	01-05	-	-	-
Bandits	06-07	01	-	01
Mendiant	08	02-06	01-05	-
Pilleurs Broos	09-10	-	-	02
Enfants	11-15	07-13	06-10	03-04
Crapauds des falaises	16	-	-	05-09
Dinosaures	17	-	-	10-12
Dragon	18-19	-	11	13-14
Elfes	20-22	14	12-15	-
Fermiers	23-47	15-28	16-22	15-19
Fermières	48-59	29-40	23-27	20-24
Griffons	60-61	-	28	-
Faucons	62-63	-	29-31	25-26
Trafiquants de Brumia	64	41	-	27-30
Troupeaux	65-67	-	-	31-36
Durs du coin	68	42-45	32-33	-
Soldats lunars	69	46	-	37-38
Marchand	70-71	47-50	34-41	39-45
Newtlings	-	-	-	46-50
Troupe nomade	72-73	51	-	51
Pilleurs nomades	74	52	-	52
Prêtre	75	53-58	42-51	-
Gens du fleuve	-	-	-	53-79
Seigneur Runique	76	59	52-57	-
Petit gibier	77-78	-	-	80-81
Succube	79	60	58	-
Officiel du Comté du Soleil	80	61-67	59-68	82
Templiers du Dôme Soleil	81	68-73	69-74	83
Voleur	-	74-75	75	-
Citadins	82	76-90	76-95	84
Trachodon	83	-	-	85-88
Voyageur	84-86	91	96-97	89-95
Pilleurs trolls	87	-	-	96
Monteurs de sangliers	88	-	-	97
Milice du Dôme Soleil	89-99	92-99	98-99	98-99
Spécial	00	00	00	00

Les informations concernant les broos sont données dans *RuneQuest* p.172, et *Les secrets Oubliés* p.120.

**Enfants :** Contrairement à leurs aînés, les enfants du Comté du Soleil trouvent les étrangers extrêmement intéressants. Ils les suivront donc partout, se comportant bien, posant toute sorte de questions difficiles, et se rendant par là-même adorablement insupportables.

**Crapauds des Falaises :** Ils sont plutôt rares car les nomades les chassent sans relâche. Les survivants hantent les falaises qui bordent la Rivière des Berceaux et, quand ils ont faim, attaquent toute créature ne mesurant pas plus de la moitié de leur propre taille.

5% des crapauds des falaises sont en réalité des Traskars. Ceux-ci sont les familiers intelligents des newtlings et adorent un esprit de l'eau appelé Femme Grenouille. En général, les traskars se rencontrent dans l'eau où ils épient pour le compte de leurs maîtres.

Les traskars ont une INT de 3D6.

**Dinosaures :** Plusieurs troupeaux de dinosaures (ankylosaures, hadrosaures, brontosaures, etc) vivent le long de la Rivière des Berceaux, habituellement loin en aval du Comté du Soleil. A l'occasion, un troupeau errera dans des territoires cultivés, provoquant de nombreux dégâts. Les nomades aiment chasser ces bêtes, et pourront donc être à leur poursuite au moment de la rencontre (15% de chance). Plusieurs espèces carnivores de dinosaures subsistent dans la Rivière des Berceaux, mais nul au Comté du Soleil ne se souvient les avoir vu dernièrement.

Pour plus d'informations sur les différents types de dinosaures, voir *Les Secrets Oubliés* p.17.

**Dragon :** Deux "dragons" occupent la vallée du fleuve. L'un, Krang, est un petit dragon des rêves qui vit loin en aval. L'autre, Sifflevent, est en fait un wyrm et prêtre du culte du Dragon Soleil. Il habite dans les Décombres de Pavis, mais il lui arrive de visiter le

d'assaillir des rivaux, ou même de leur proposer d'unir leurs forces.

**Mendiant :** Il pourra s'agir d'un malheureux que la maladie ou les blessures ont réduit à la mendicité, ou bien d'un charlatan feignant la malchance pour gagner sa vie facilement. Les mendiants du Comté du Soleil sont strictement contrôlés par les bedeaux (officiels du culte de Yelmalio), lesquels réservent les endroits lucratifs aux habitués et réclament

un pourcentage de leurs bénéfices. Les mendiants consignés ne sont pas harcelés à moins qu'ils ne bloquent la circulation ou ne nuisent au commerce.

**Pilleurs Broos :** Il peut s'agir de broos féroces, sortis des régions désertiques afin de causer des dégâts dans les terres colonisées, ou de broos sauvages, lesquels sont tout aussi vils, et dont les actes peuvent être orchestrés par un maître des maladies ou un puissant chaman.





**Marchand :** Il pourrait s'agir d'un marchand de Lokarnos effectuant sa tournée des villages, ou bien d'un commerçant étranger qui traverserait le Comté.

**Newtlings :** Ils vivent en bordure du fleuve et parcourent ses eaux à bord de radeaux de roseaux. Ils évitent les Fidèles du dôme soleil car ceux-ci adorent manger leur queue.

Les newtlings sont détaillés à la p.130 des *Secrets Oubliés* et leurs caractéristiques sont données à la p.78 des *Monts Arc en Ciel*. Une tribu de newtlings tout entière est décrite dans ce dernier supplément.

**Troupe nomade :** Ces cavaliers se sont rendus au Comté du Soleil avec des intentions pacifiques, peut-être pour y exercer du commerce, ou bien à la recherche de bétail égaré. Les ressentiments séculaires que les fermiers du Dôme Soleil nourrissent à l'égard des nomades sont toujours marqués, et une petite friction suffirait à dégénérer en conflit ouvert.

**Pilleurs nomades :** Ces nomades sont venus au Comté du Soleil afin de voler et de piller. Suivant qu'ils arrivent ou qu'ils partent, ils pourront être chargés de butin (vivres, articles de métal, captifs/ives).

**Prêtre :** Cette rencontre pourrait varier entre un simple petit Serviteur de la Lumière en train de faire sa tournée des villages afin de marier, rendre l'office religieux, assister à des funérailles, etc, et un prêtre à part entière, voyageant en grande pompe. Même le plus jeune des acolytes jouit d'un statut élevé auprès des ordres subalternes, lesquels sont enjoint à obéir aux ordres et volontés des prêtres.

Un Serviteur de la Lumière est semblable à un chef de la Milice du Dôme Soleil et dispose, de plus, de quelques points de magie divine (dont l'un doit être dédié à Adoration Yelmalió).

Les Prêtres quittent rarement le Temple du Dôme Soleil, et quand ils le font, ils voyagent de la manière qui sied à leur rang. Quand l'un des Prêtres en Chef

doit se déplacer, il le fait généralement en compagnie d'un ou deux Fils de la Lumière et d'une escouade de Templiers d'élite.

Il n'est pas obligatoire que le prêtre rencontré soit yelmalien.

**Gens du fleuve :** Ils adorent Zola Fel, le dieu du fleuve de la région. Leurs relations avec les Fidèles du dôme soleil sont agitées malgré les anciens pactes. Certains ne sont que de simples pêcheurs, d'autre font remonter ou descendre des radeaux à fond plat le long du fleuve. Le peu d'entre eux qui vivent sur les rives du Comté du Soleil s'enfuient à bord de leurs embarcations quand le collecteur d'impôts du Dôme Soleil fait son apparition.

Utilisez les caractéristiques de la Milice du Dôme Soleil (p.56) tout en ajoutant des compétences en Canotage.

**Seigneur Runique :** Peut être en voyage d'affaires officiel, ou bien en train de chasser ou de visiter un de ses districts agricoles. Les Fils de la Lumière sont généralement accompagnés de plusieurs gardes du corps personnels, chacun d'eux étant un excellent soldat d'une loyauté à toute épreuve.

Notez que les Fidèles du dôme soleil méprisent l'usage de la sorcellerie.

**Petit gibier :** Comprend les lapins, les rongeurs, les petits cervidés, les lézards, et les oiseaux. Il est possible que certains étrangers ignorent que certains gibiers (et tout particulièrement les oiseaux) relèvent du privilège du comte et de ses nobles; ils risquent d'avoir de gros problèmes s'ils se font prendre en train de braconner.

**Succube :** Les succubes sont des démons qui peuvent revêtir une forme masculine ou féminine, selon la victime qu'ils ont choisie. En raison des inhibitions et répression sexuelles qu'ils subissent, les Fidèles du dôme soleil sont des proies faciles pour ces démons.

Le Bestiaire des *Monts Arc en Ciel* décrit les pouvoirs des succubes en détail (p.82).

**Officiel du Comté du Soleil :** Suivant son statut, cet officiel (le plus souvent un collecteur d'impôts ou un fonctionnaire religieux de moindre rang) pourra être accompagné par des gardes provenant de la milice ou des templiers. Les officiels requièrent la déférence qui leur est due et, dans la culture stratifiée du Comté du Soleil, ils l'obtiennent généralement.

**Templiers du Dôme Soleil :** Les templiers représentent l'élite militaire du Comté du Soleil et les fils les plus favorisés de la religion yelmaliénne. Lorsqu'ils sont en service, ils sont bien disciplinés et font strictement observer les croyances du culte. Au repos, ils sont autoritaires et arrogants, peut-être même affichent-ils l'aversion que leur culte éprouve vis-à-vis des étrangers de façon plus agressive encore.

Pour les caractéristiques des Templiers du Dôme Soleil, voir p.54.

**Voleur :** En ville, un pickpocket ou un coupeur de bourses, soucieux de se perdre dans la foule avant que sa victime ne s'aperçoive de son forfait. A la campagne, une crapule qui vole les paquets des voyageurs endormis ou distraits.

**Citadins :** Ils s'agit de personnes vaquant à leurs affaires journalières, ce qui englobe fainéanter sur le seuil de leur logis, vendre des produits, ou prier au lieu saint local. Les citadins ont plus affaire aux étrangers que leurs cousins de la campagne et tendent à être moins réservés que ces derniers.

Adaptez les caractéristiques de la Milice, p.56.

**Trachodon :** Les trachodons sont de grands magisaires solitaires qui vivent le long de la vallée fluviale. Ils ressemblent à des dinosaures à bec de canard et sont souvent confondus avec ces derniers. Il s'agit en réalité d'une espèce intelligente apparentée aux dragons et alliée aux newtlings. En général, les trachodons se désintéressent de tout ce qui ne représente pas une menace.









## 8. Un éclat dans l'herbe

Posé dans l'herbe se trouve un clairon d'argent estampé de runes lunars. Il appartient à la IXème cohorte des "Démons Rouges", laquelle a récemment traversé le Comté du Soleil pour gagner Corflu. Ils pourraient payer une récompense de 50L pour sa restitution.

## 9. Un arc elfe fané

Les restes tordus et noircis d'un arc elfe gisent épars sur le sol. Il ne peut plus être utile à qui que ce soit. Plusieurs flèches empennées de jaune sont posées à côté.

## 10. Une flèche porteuse d'un message

Une flèche est plantée dans la terre. Empennée de plumes jaunes caractéristiques, la flèche est entourée d'un petit morceau de parchemin. Celui-ci contient un message en Langue du Feu : "Tout va bien".

## 11. Une pile de pierres de ferme

Une douzaine de pierres de ferme forment un petit monticule. Ces pierres sont habituellement utilisées pour délimiter les terres des fermiers du Comté du Soleil. En fait, elles leur sont vitales car elles servent au rituel annuel qui consiste à Bénir les Récoltes. Chaque pierre a un ENC de 4. Les fermiers reconnaissants pourront offrir jusqu'à 50 Lunars chacun (en nature) en récompense de la restitution de leurs pierres.

## 12. Le village abandonné

Une suite de carcasses sans valeur. Des nomades itinérants ont fait un feu de camp dans l'une des bicoques en ruine, mais c'était il y a longtemps.

## 13. Un lieu saint paysan

Tout un étalage de pain et d'autres denrées alimentaires, de bière d'orge et de

pièces de toutes les tailles a été déposé à un endroit particulier afin d'apaiser ou de se concilier avec l'un des esprits de l'eau ou de la nature des environs. Il est facile d'estimer le temps que les ofrandes ont passé à l'air libre (de un à neuf jours) d'après leur aspect défraîchi, gâté, et pourrissant.

Les paysans n'apprécieront pas que quiconque vienne déranger leur oblation, pas plus que l'esprit auquel ils tentent de plaire.

## 14. Un autre éclat dans l'herbe

Un Roue d'or qui fut battue vers la fin du siècle dernier gît dans l'herbe. La pièce appartient à Thandren Pied-bot, un prêtre de Lokarnos en provenance de Pavis, et abrite l'esprit allié de ce dernier.

Elle a été volée par un nomade lors d'une récente échauffourée frontalière avec des pilleurs monteurs d'animaux. Plus tard, le nomade a abandonné la pièce en ce lieu après que son chaman l'eut persuadé qu'elle était "maudite". Cela fait des semaines que Thandren recherche la pièce, avec frénésie, et il se trouve actuellement au Dôme Soleil afin d'obtenir l'aide des prêtres pour qu'ils la localisent par divination.

Lorsqu'elle est touchée, la pièce fait part de sa situation critique et de son désir de retrouver son maître. Celui-ci, affirme l'esprit avec confiance, est probablement malade d'inquiétude, et offrira sûrement une jolie récompense pour sa restitution rapide. En fait, Thandren Pied-bot paiera une très généreuse récompense de 50 Roues si sa pièce spéciale lui est rendue. Le défi, pour les aventuriers, consiste à trouver Thandren.

### Esprit Allié "LUCRE"

INT 17, POU 18

**Magie de l'Esprit (90%) :** Détecter Or (1), Détecter Argent (1), Longue Vue 1, Séduction 3, Glu 5, Lumière (1), Mobilité 3, Réparation 2.

**Magie Divine (100%) :** Extension I, Forger Roue I, Accélérer Chariot I.

**Langues :** Langue des Marchands 85/-.

## 15. Un fil de détente

Un fil de détente a été tendu en travers du chemin. Il a été conçu de façon à se briser net si une force minimale est exercée dessus. En se rompant, le cordon laisse tomber une pierre qui vient frapper un plateau en or suspendu. Mais personne n'est là pour entendre.

Le plateau a été volé dans une vieille tour de retraite, et la valeur de sa matière brute est de 93L. Il pourrait valoir trois fois plus auprès d'un collectionneur.

## 16. Une sacoche rejetée

Un rocher portant une rune de l'harmonie indique l'endroit où une petite sacoche a été enterrée. Celle-ci est d'aspect ordinaire mais contient l'écharpe blanche d'un Guérisseur. Quelques herbes curatives séchées et un petit pot en céramique scellé à la cire sont enveloppés dans l'écharpe. Le pot renferme un baume de Soins magique. Quiconque oindra une blessure du contenu du pot tout entier récupérera 14 points de vie. L'onguent peut être appliqué par petites doses, mais le pot devra être scellé après chaque utilisation.

## 17. Un crâne et un écrin à parchemin

Un crâne humain gît dans une flaque d'eau boueuse et peu profonde. Un écrin à parchemin sort d'une des orbites. Le fait de déranger le crâne entraîne un combat spirituel contre l'esprit de maladie qui hante l'endroit.

L'écrin contient une carte de la région, laquelle indique, dans une Langue des Marchands grossière, la localisation de plusieurs sources d'infection bien cachées.

### Esprit de Maladie

POU 16

**Maladie :** Porte la Maladie de Langueur

## 18. Culture de Brumia

Dissimulés par les tiges d'orge, un groupe de fermiers rusés a planté de la







# Les Scénarios du Comté du Soleil

## Des aides pour mener une campagne au Comté du Soleil

La suite de ce supplément se compose de scénarios et d'idées d'aventures complémentaires. Ceux-ci sont destinés aux MJ qui souhaitent élaborer des campagnes pour *RuneQuest* ayant pour cadre le Comté du Soleil.

### Le Concours de Garhound et la Main de Mélisande

La Main de Mélisande se passe dans la ville marchande de Garhound. Celle-ci est située de l'autre côté de la frontière du Comté du Soleil, dans le Comté de Pavis. Garhound ressemble aux autres villes marchandes du Comté du Soleil, et ses habitants vivent d'une façon fort semblable à celle de leurs voisins du Dôme Soleil. Mais les habitants de Garhound sont de souche sarrarite et vénèrent les déités du panthéon d'Orlanth. Contrairement aux Fidèles du Dôme Soleil qui sont austères et circonspects, les fermiers sarrarites sont hospitaliers et ouverts à la plupart des étrangers, et plus particulièrement ceux qui se réclament de la même parenté (aussi éloignée soit-elle). Les habitants de Garhound s'entendent même plutôt bien avec les Fidèles du Dôme Soleil, ne serait-ce que parce que les deux communautés s'en tiennent à leur rive du fleuve, lequel sépare leurs deux comtés. Par contre, les

Lunars et leurs alliés, pour être publiquement traités avec respect et civilité, n'en sont pas moins secrètement considérés avec méfiance et hostilité.

Garhound pourra servir de base aux aventuriers, surtout ceux qui ont des liens Orlanthe et qui risquent de se voir tenus pour indésirables s'ils s'attardent trop au Comté du Soleil. S'ils s'attirent le mécontentement du Comte Solanthos, ils souhaiteront probablement se réfugier à Garhound en attendant que l'orage passe.

**Le Concours de Garhound** fait partie du Festival des Moissons. Il s'agit d'une série d'épreuves conçues pour trouver un mari à la Reine des Moissons. **La Main de Mélisande** décrit en détail le concours d'une année rendue particulière par la présence du Gouverneur lunar Sor-Eel lui-même parmi les spectateurs. Tous les ans, un contingent de Fidèles du Dôme Soleil gagne Garhound pour disputer le concours. En conséquence, ce concours est parfait pour introduire les personnages joueurs aux thèmes et personnalités les plus importants du Comté du Soleil voisin.

### La Ferme Chapeau-Lapin

Dans **La Ferme Chapeau-Lapin**, on prie (ou oblige) les aventuriers d'examiner un hameau abandonné situé à l'orée

du Comté du Soleil. S'ils sont téméraires et résolus (et chanceux), ils pourront devenir propriétaires de terres du Comté du Soleil, et en marche vers la respectabilité et la citoyenneté (et les impôts)

**Nota :** Ce scénario est recommandé aux MJ et joueurs qui manquent d'expérience et sont nouveaux à *RuneQuest*.

### Le Vieux Temple et la Tour de Solinthor

Il est possible d'entrer dans ces deux aventures grâce à des amorces communes. Des individus de cultes différents pourraient engager les aventuriers afin qu'ils partent à la recherche d'objets censés se trouver cachés dans des ruines abandonnées et considérées comme sacrées par les adeptes de Yelmali. Dans tous les cas, les ruines renferment des mystères et des dangers qui dépassent de loin ceux auxquels les PJ pouvaient s'attendre.

Ces derniers risquent même d'être impliqués dans l'accomplissement d'actes illégaux et peut-être sacrilèges. S'ils sont arrêtés, ils pourraient bien goûter à la sévérité implacable de la justice du Dôme Soleil.

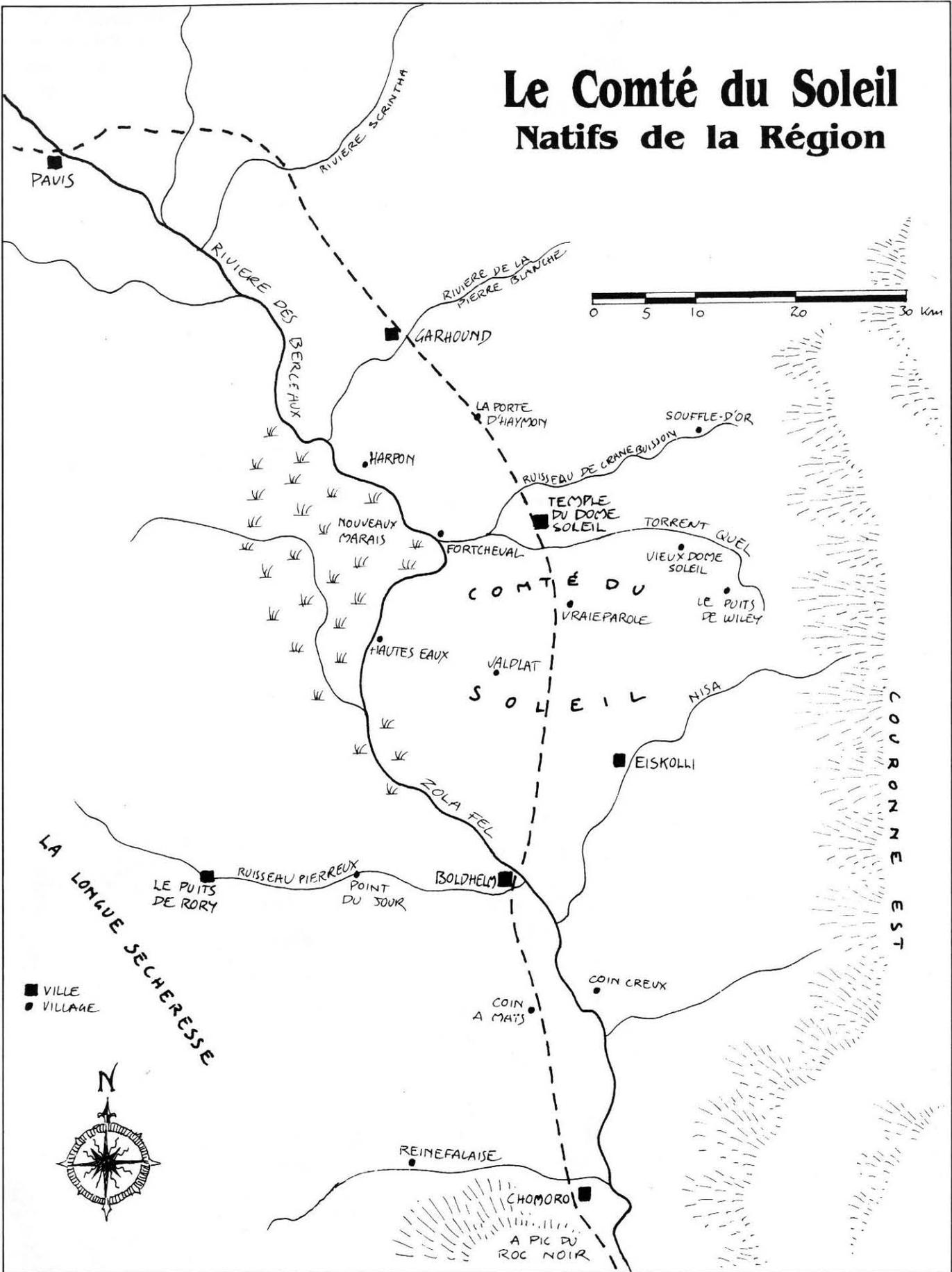
Notez que le Vampire Séculaire du **Vieux Dôme Soleil** et la liche Solinthor





# Le Comté du Soleil

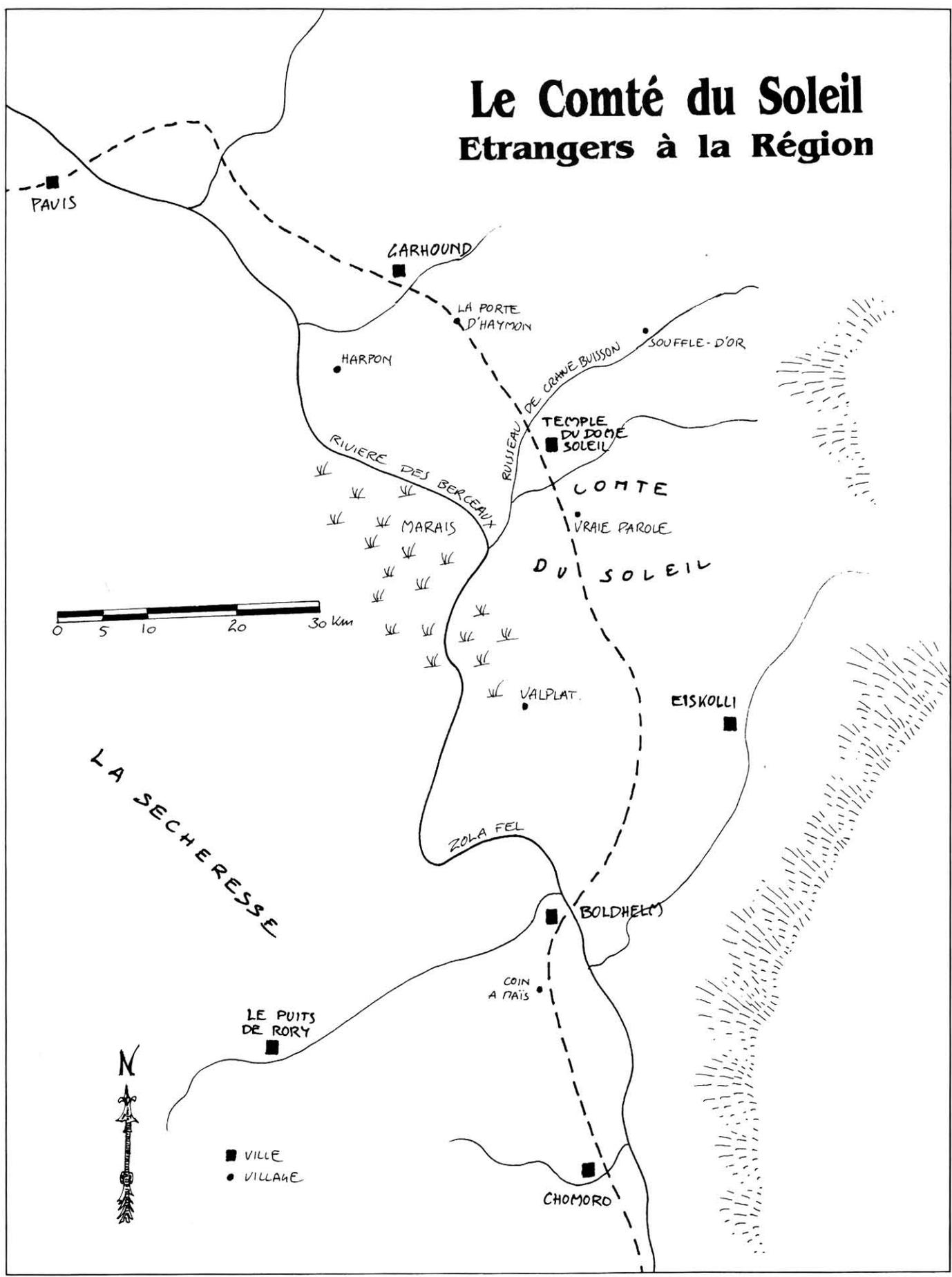
## Natifs de la Région





# Le Comté du Soleil

## Etrangers à la Région



## Haloric Longfarm

**Templier du Dôme Soleil et Initié de Yelmallo, 23 ans**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	09	Jambe D	01-04	01-03	8/5
CON	11	Jambe G	05-08	04-06	8/5
TAI	17	Abdomen	09-11	07-10	0/5
INT	13	Poitrine	12	11-15	0/6
POU	16	Bras D	13-15	16-17	8/4
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	8/4
APP	08	Tête	19-20	20	8/5

**Mouvement :** 3

**DEX MRA :** 3

**Points de Fatigue :** 20

**Points de Vie :** 14

**Points de Magie :** 16

**Armes et Armure :** Encombrement total (avec lance 2M et bouclier) : 30. Fatigue : 10 (20-30). Plaques sauf sur la poitrine (PA 8/ENC 21).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 2M	5	96/45	1D10+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	7	15/35	1D6+1D4	7/18
Glaive	6	52/38	1D6+1+1D4	1/10

**Magie de l'Esprit (90-ENC) :** Vivelame 3, Détecter Or, Soins 3, Lanterne 1, Chercher Temple du Dôme Soleil (3), Mobilité 1, Longue Vue 1.

**Magie Divine :** Guérir Blessure II.

**Bonus et compétences :**

**Communication +5 :** Parler le Pavique 39, Parler la Langue du Feu 25, Parler la Langue des Marchands 13, Parler le Nouveau Pélorien 13, Intimider 68, Eloquence 26.

**Agilité -7 :** Esquiver 71, Lancer 29.

**Manipulation +4 :**

**Connaissance +3 :** Evaluer 33, Connaissance des Hommes 44, Ecrire le Pavique 21.

**Perception +7 :** Ecouter 77, Scruter 63, Chercher 61.

**Discretion -12 :** Se cacher -2, Déplacement Silencieux -2.

**Magie +10 :** Cérémonie 21.

**Armure :** Plaques sur toutes localisations sauf poitrine et abdomen.

**Dons et Interdits Magiques :** Maîtrise de la Lance 2M, "ne jamais porter d'armure sur la poitrine", "ne jamais manger la chair des oiseaux", "toujours dire la vérité".

**Objets magiques :** Haloric porte un torque en cuivre jaune qui contient une matrice de Mur de Lumière. Il en a hérité. Contrairement aux sorts de Mur de Lumière normaux, celui que crée la matrice dure autant de minutes qu'il y a de points de magie pour l'alimenter.

**Signes caractéristiques :** Ambitieux, issu d'une famille se flattant de six générations de Fils de la Lumière, Haloric est déterminé à atteindre le niveau Runique. Son arrogance et sa façon peu conventionnelle de voir les choses lui ont valu l'antipathie et la méfiance de ses supérieurs. Arrogant, Haloric a une forte opinion de lui-même, et une faible opinion de la plupart des autres personnes. Il interprète le don qu'il a reçu, et qui exige de lui qu'il dise toujours la vérité, comme une autorisation de parler sans honte de ses propres vertus et des défauts des autres. Original, bien qu'il soit un adepte dévot du culte de Yelmallo, ni la tradition, ni les dogmes ne l'empêchent d'avoir recours à des solutions peu conventionnelles pour accomplir des tâches importantes.

**Relations personnelles :** Turri et Koris sont jeunes et insensés, mais ce sont aussi de joyeux compagnons pour lesquels vous risqueriez votre vie. Tout le monde dit que Zoey est une fouine sournoise ; vous respectez son jugement issu d'une longue expérience. Joshifar et Delenda sont des nomades à peine civilisés, mais vous admirez leurs compétences, fierté, et indépendance. La belle et Hemper sont des étrangers, et ce sont probablement des fourbes impies et perfides, mais leurs talents seront précieux s'ils s'avèrent dignes de confiance.

cidence bizarre et suspecte. Bien que les Monteurs de Bisons et les broos représentent une menace sérieuse, tu éprouves la certitude que quelqu'un ou quelque chose est derrière les événements de Chapeau-Lapin. Tu éprouves également la sensation qu'un danger plus important que les Monteurs de Bisons et les Broos est des plus probable. Quant aux étrangers, les Humakti ont la réputation d'être aussi francs et honorables que les Fidèles du Dôme Soleil, mais tu doutes de la sincérité du Sage Gris quand il se prétend un ennemi fanatique du Chaos. Ton instinct te susurre qu'on peut lui faire confiance, surtout lorsqu'il se trouve en compagnie de son compagnon Humakti, mais tu aimerais bien savoir pourquoi il était si désireux de se porter volontaire pour cette mission. Et puis, garde Koris et Turri à l'oeil, tu ne souhaites pas les voir se faire tuer.

**Lynnel & Delishi :** Trois des miliciens portés disparus, Derew Milleh, Andoda Federa, et Mikos Fallan, sont de vieux compagnons de beuveries et de Pousser de Bouclier. Vous n'arrivez pas à croire qu'ils auraient pu ne pas rapporter leur message à Chomoro s'ils étaient toujours en vie. Vous espérez contre tout espoir pouvoir leur porter secours mais, si cela est impossible, vous jurez de venger leur mort. Cela dit, vos personnages ne sont pas des héros puissants ni durables ou résistants. Soyez prudents, et profitez de la possibilité de jouer le rôle de jeunes gens impétueux surveillés par des vétérans.

**Zozka :** Pour les nomades de la frontière, tu es éclaireur et commerçant. La vérité est que tu sers d'agent à Laertes Coatillon, le Guide de la Lumière du Comté du Soleil. Tu le tiens informé de ce qui se passe sur les territoires frontières, et plus particulièrement de tout ce qui a trait au commerce et trafic de brumia. Tu entretiens ta réputation de personnage assez louche afin de faciliter ton travail confidentiel. Seuls Haloric, Tortue, et Del sont dans le secret, car vous avez travaillé ensemble lors de perquisitions liées à la

drogue. Tu es le seul à t'être déjà rendu à la Ferme Chapeau-Lapin. (Donnez une copie de la "Carte des Réfugiés" de la p.115 au joueur.)

**Gherazn Rhenar**, un préposé aux impôts du Dôme Soleil, et l'une de tes connaissances fortuites, aurait déjà dû arriver à Chomoro, et pourrait être impliqué d'une façon ou d'une autre dans le gâchis de Chapeau-Lapin. Cela fait longtemps que tu le soupçonnes de falsifier ses relevés d'imposition, peut-être même est-il impliqué dans le commerce de brumia. Si Rhenar a été capturé ou tué, tu aimerais bien mettre la main sur ses livres de compte. Ces livres pourraient s'avérer des pièces à conviction incriminant des personnalités haut placées, coupables de complicité de fraude fiscale, ou pire encore. Si possible, tu veux éviter qu'une personne sachant lire le satarite ou le pavique puisse jeter un coup d'oeil aux relevés. Tu aimerais pouvoir garder ces irrégularités secrètes afin de déterminer quand et comment utiliser ces informations. Pour l'amour de Yelm, ne laisse pas Haloric découvrir si les relevés sont truqués, car alors le comté tout entier serait au courant.

**Joshfar et Delenda** : En tant qu'initié Taureau Tempête, Joshfar se sent incapable de rejeter une requête visant à combattre le Chaos. Et Delenda le suit où qu'il aille. Mais Joshfar n'a nullement l'intention de prendre part à un conflit désespéré dont il n'a aucune chance de se sortir. D'autant plus que cela implique le fait de risquer la vie de Delenda. Si l'opposition lui semble trop dangereuse, il n'aura aucun scrupule à battre en retraite et à engager un groupe de Taureaux Tempête de grande envergure afin de revenir un peu plus tard. Cela dit, il garde cette résolution secrète, car il ne souhaite pas passer pour un faible devant les étrangers (ni devant Delenda).

**Harada et Skeelios** : Lorsque l'officiel du temple de Chomoro est venu chercher des volontaires, parlant de "pierres de ferme brisées et profanées par l'immon-

**Lynnell Turri ("Tortue")**

Milicien du Dôme Soleil et Initié de Yelmalo, 17 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
<b>FOR</b>	17	Jambe D	01-04	01-03	4/4
<b>CON</b>	09	Jambe G	05-08	04-06	4/4
<b>TAI</b>	14	Abdomen	09-11	07-10	4/4
<b>INT</b>	13	Poitrine	12	11-15	4/5
<b>POU</b>	10	Bras D	13-15	16-17	4/3
<b>DEX</b>	11	Bras G	16-18	18-19	4/3
<b>APP</b>	09	Tête	19-20	20	4/4

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 26

Points de Vie : 12

Points de Magie : 10

**Armes et Armure** : Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 17,5. Fatigue : 8 (26-17,5). Armure en cuir bouilli passée sur rembourrage en tissu et couvrant toutes les localisations (PA 4/ENC 8,5). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	7	40/35	1D8+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	19/40	1D6+1D4	7/18
Pique 2M & bouclier	5	35/-	2D6+2+1D4	10,5/12+18
Arc	3/9	99/-	1D6+1	0,5/5

**Magie de l'Esprit** (54-ENC) : Vivelame 1, Soins 2, Lanterne 1.

**Bonus et compétences** :

*Communication* +3 : Parler le Pavique 32, Parler la Langue du Feu 07.

*Agilité* -1 : Grimper 42, Esquiver 30, Lancer 35.

*Manipulation* +8 :

*Connaissance* +3 : Premiers Soins 18, Agriculture 23, Artisanat : bois 14, Connaissance des Animaux 11, Connaissance des Humains 17, Connaissance des Minéraux 10, Connaissance des Plantes 12, Connaissance du Monde 11, Ecrire le Pavique 28.

*Perception* +3 : Ecouter 28, Scruter 29, Chercher 28.

*Discrétion* -3 : Se cacher 7, Déplacement Silencieux 7.

*Magie* +4 : Cérémonie 9.

**Armure** : Cuir bouilli et rembourrage en tissu couvrant toutes les localisations.

**Dons et Interdits Magiques** : Attaque à l'arc augmentée à 90, "ne jamais utiliser d'autre bouclier que le bouclier d'infanterie", "toujours dire la vérité", "ne jamais s'abriter de l'orage".

**Signes caractéristiques** : Prudent, Tortue marque toujours un temps d'arrêt afin de laisser à ses pensées et son instinct le temps d'évaluer une situation et ce, quelle que soit l'urgence du moment. Amical, Tortue se fait un point d'honneur d'être amical avec tout le monde, qu'ils soient discourtois ou bizarres. En fait, il aime réellement la plupart des gens ; quant au reste, Tortue est d'accord avec le proverbe de son père : "On attrape plus de mouches avec du miel qu'avec du vinaigre". Têtu, une fois qu'il a pris une décision, même les dieux ne peuvent le faire changer d'avis.

**Relations personnelles** : Haloric peut vraiment être pénible, mais il sait de quoi il parle, et, en général, il a raison. Del tape sur les nerfs des gens, mais vous le connaissez bien ; vous comprenez son tempérament difficile et l'aimez comme un frère. Zoey est plutôt vif pour un "vioc", et il a toujours des histoires géniales à raconter à propos des bad-lands. Joshfar et Delenda sont des nomades caractéristiques, entêtés et obsédés par leur sable, mais votre père a toujours dit que les nomades faisaient de grands éclaireurs. La Belle et Hemper ont voyagé partout dans Prax et Sartar, et ils connaissent vraiment les dangers du monde. La Belle ne parle pas beaucoup, mais Hemper, lui, bavarde comme un corbeau braillard à propos de tout et de rien.

**Delishi Koris ("Del")**

**Milicien du Dôme Soleil et Initié de Yelmalio, 17 ans**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
<b>FOR</b>	10	Jambe D	01-04	01-03	4/4
<b>CON</b>	09	Jambe G	05-08	04-06	4/4
<b>TAI</b>	13	Abdomen	09-11	07-10	4/4
<b>INT</b>	17	Poitrine	12	11-15	4/5
<b>POU</b>	13	Bras D	13-15	16-17	4/3
<b>DEX</b>	15	Bras G	16-18	18-19	4/3
<b>APP</b>	08	Tête	19-20	20	4/4

**Mouvement : 3**

**DEX MRA : 3**

**Points de Fatigue : 19**

**Points de Vie : 11**

**Points de Magie : 13**

**Armes et Armure :** Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 17,5. Fatigue 1 (19-17,5). Armure en cuir bouilli passée sur rembourrage en tissu et couvrant toutes les localisations (PA 4/ENC 8,5). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	6	55/48	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	7	19/62	1D6	7/18
Pique 2M & bouclier	5	35/-	2D6+2	10,5/12+18
Arc	3/9	35/-	1D6+1	0,5/5

**Magie de l'Esprit (78-ENC) :** Vivelame 3, Mobilité 3.

**Magie Divine :** Lumière Solaire II.

**Bonus et compétences :**

*Communication* +8 : Parler le Pavique 39, Parler la Langue du Feu 11, Eloquence 23, Insulter 36.

*Agilité* +3 : Grimper 37, Esquiver 42, Sauter 45, Lancer 51.

*Manipulation* +13 :

*Connaissance* +7 : Ecrire le Pavique 22, Premiers Soins 41, Agriculture 19, Artisanat : bois 14, Connaissance des Animaux 13, Connaissance des Humains 21, Connaissance des Minéraux 13, Connaissance des Plantes 14, Connaissance du Monde 14.

*Perception* +8 : Ecouter 45, Scruter 43, Chercher 39.

*Discrétion* +0 : Se cacher 14, Déplacement Silencieux 11.

*Magie* +13 : Cérémonie 18.

**Armure :** Cuir bouilli et rembourrage en tissu sur toutes les localisations.

**Dons et Interdits Magiques :** "Gain de Oeil de Chat", "ne jamais utiliser d'épée", rester chaste durant chaque semaine de la Vérité".

**Signes caractéristiques :** Impulsif, Del a l'habitude de dire la première chose qui lui vient à l'esprit, et de faire la première chose qu'il lui paraît devoir faire. Il est donc doué de répartie et rapide de mouvement, mais son jugement n'est pas toujours des meilleurs. Sardonique, Del est également vif d'esprit et caustique. Ses remarques prétentieuses sont souvent intelligentes, mais parfois elles ne sont que méchanceté désagréable. Sur la défensive, Del a beaucoup de mal à admettre qu'il ait pu faire une erreur ; il est prompt à se trouver des excuses et à rejeter la faute sur les autres.

**Relations personnelles :** Haloric est dépourvu de tout sens de l'humour, et il est toujours sur mon dos ; je fais de mon mieux pour le contenter, mais il ne cesse de me critiquer. Tortue est mon meilleur ami. Parfois je suis difficile à supporter, mais il est toujours là, à chercher ma présence et à tenter d'être enjoué. Il m'arrive d'envier sa personnalité épanouie. Zoey est un vieil idiot qui raconte des histoires imaginaires, mais quand il s'agit de connaître le Comté du Soleil, rien ne lui échappe. Joshfar a un sale caractère, et je crois que je lui tape sur les nerfs. Delenda est silencieuse mais elle a l'air bien. La Belle est une dure cliente, et elle connaît l'utilité d'une lame. J'aime Hemper. Personne ne l'embête, il est suffisant et sûr de lui, et il semble tout savoir sur tout.

dice broo", Skeelios s'est souvenu du document acheté chez Les Trésors Trouvés d'Hurbi, à Pavis. Le titre en est "Une enquête sur les trésors perdus". (Donnez une copie du dit document (p.130) au joueur.) Avant qu'Harada ait pu poliment décliner l'invitation, Skeelios avait chaleureusement remercié l'officiel de lui donner l'occasion de combattre le Vil Chaos et promit que vous seriez tous deux heureux de vous porter volontaire. Ensuite, tu es parvenu à éclairer une Harada stupéfaite et horrifiée à propos de la Couronne de Yamsur et de la valeur présumée qu'un tel trésor peut avoir. Vous vous êtes mis d'accord sur le fait que, la couronne dût-elle être trouvée, vous en feriez probablement don aux autorités du Comté du Soleil dans l'espoir d'obtenir quelque récompense en gage de leur reconnaissance.

Cependant, tu rappelles à Harada qu'étais donné que les autres membres du groupe ignorent tout de la couronne, il existe une bonne chance de cacher sa valeur, ou que vous puissiez la découvrir et la dissimuler sans que le groupe en ait connaissance. Avec réticence, Harada a accepté de garder secrète l'existence du document sur les "trésors perdus" et de la couronne, quoiqu'elle se soit fermement opposée à la possibilité de dissimuler des informations à leurs alliés, car un tel comportement serait jugé avec sévérité s'il était mis à jour par les Fidèles du Dôme Soleil.

† R ∞ Δ † W ⊙ ρ ϕ Δ ⊗ G ∇ W ● † I Δ □ ⊗ ○ : III R ∞ Δ † W ⊙ ρ ϕ Δ ⊗ G ∇ W ● † I Δ □

**La Main de Mélisande**

Pour décrire le scénario "La main de Mélisande" en utilisant les personnages pré-tirés, étudiez et adaptez l'exposé suivant. Harada La belle et Skeelios Hemper représentent des PJ peu souhaitables si cet exposé est utilisé. Au lieu de cela, transformez les PNJ Promidius (p.104) et Vathmar Allweather (p.105) en PJ. Les femmes ne pouvant participer aux épreuves de Garhound, ce scénario est peu attrayant pour des personnages féminins, à moins que le MJ ne modifie les règles du concours en permettant, par exemple, aux femmes et adeptes non

## Zozka Allyn

Eclaireur, Commerçant, et Initié de Lokarnos, 43 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	10	Jambe D	01-04	01-03	2/4
CON	11	Jambe G	05-08	04-06	2/4
TAI	08	Abdomen	09-11	07-10	2/4
INT	17	Poitrine	12	11-15	2/5
POU	10	Bras D	13-15	16-17	2/3
DEX	13	Bras G	16-18	18-19	2/3
APP	14	Tête	19-20	20	2/4

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 21

Points de Vie : 10

Points de Magie : 10

**Armes et Armure** : Encombrement total (avec épée large, arc, et carquois) : 7. Fatigue 14 (21-7). Armure de cuir rigide couvrant toutes les localisations (PA 2/ENC 4). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Épée large	8	61/78	1D8+1	1,5/10
Arc composite	3/9	67/-	1D8+1	0,5/7

**Magie de l'Esprit** (59-ENC) : Mobilité 2, Miroir 2, Séduction 2, Disruption (1), Détecter Or (1), Glu 2, Réparation 2, Confusion (2), Soins 3.

**Magie Divine** : Blocage Spirituel 1, Trouver Ennemi 1.

**Bonus et compétences** :

**Communication** +9 : Marchander 67, Parler le Pavique 70, Parler la Langue du Feu 34, Parler la Langue des Marchands 45, Parler le Nouveau Pélorien 21, Parler le Sartarite 41, Parler le Praxien 35, Eloquence 37, Baratin 75.

**Agilité** +5 : Esquiver 55, Lancer 29.

**Manipulation** +10 : Dissimuler 75

**Connaissance** +7 : Ecrire le Pavique 35, Ecrire la Langue des Marchands 29.

**Perception** +8 : Ecouter 47, Scruter 81, Chercher 83, Pister 59.

**Discrétion** +5 : Se cacher 70, Déplacement Silencieux 57.

**Magie** +9 : Cérémonie 25.

**Armure** : Cuir bouilli sur toutes les localisations.

**Signes caractéristiques** : Bavard, Zozka entretient l'impression qu'il donne d'être un vieil idiot en parlant sans cesse, en racontant avec affabilité des histoires à dormir debout qu'il présente comme des récits de la frontière authentiques, et en rapportant ses propres aventures de façon fort exagérée. Plaintif, Zozka se plaint tout le temps de sa mauvaise fortune, du mauvais temps, et d'une mauvaise organisation. Il n'imagine pas à quel point ses litanies plaintives et constantes peuvent être énervantes pour ceux qui l'entourent. Pessimiste, Zozka s'attend toujours au pire, et est rarement déçu en cela. Il aime rappeler aux autres la façon dont, comme il l'avait prévu, les choses ont mal tournées.

**Relations personnelles** : Haloric n'est pas né de la dernière pluie, il sait ce qu'il veut, et son instinct est remarquable quand il s'agit de découvrir les mystères de l'esprit criminel. Les deux gosses sont malins, mais ils sont aussi frétilants que des chiots et tout aussi susceptibles de faire des sottises. Tortue est un charmeur, mais Del vous tape sur les nerfs au bout d'un moment. Joshfar et Delenda savent ce qu'ils font, il est inutile de s'inquiéter pour eux. Il est heureux que La Belle fasse partie du groupe, au cas où ils auraient des ennuis ; l'épée large à la main, c'est une véritable démonsse. Hemper est probablement surnois de naissance. C'est le genre de personne qui a toujours besoin de savoir qu'il est en train de préparer quelque chose. Il est vraisemblablement convenable car sinon, aucun Humakti ne lui tiendrait compagnie, mais il sera bon de l'avoir à l'oeil.

Maris-Protecteurs d'être les champions d'une tierce personne.

**L'Exposé** : Haloric Longfarm a décidé de mettre à profit les 2000 L qu'il a récemment confisqués à des trafiquants de brumia aux arrêts : il va parrainer quatre des participants au Concours de Garhound. L'approbation, formulée à mots, qu'Haloric a reçue du Guide de la Lumière Gaumata l'Etrange, l'a encouragé à récompenser ceux qui ont le plus contribué à amener les trafiquants de brumia devant la justice.

En conséquence, Haloric s'est choisi lui-même, ainsi que deux des miliciens qui l'ont fortement aidé à capturer les trafiquants de brumia (Lynnell Turri et Delishi Koris) et l'éclaireur Monteur de Sables qui a suivi la piste des trafiquants jusqu'à leur repaire (Joshfar Arcsauvage). Bien qu'elles ne puissent participer aux épreuves, deux autres personnes, qui ont concouru à la capture des trafiquants de brumia (Zozka Allyn et Delenda Soeurhache) sont conviées à se joindre à Haloric et au reste du contingent du Dôme Soleil ; ce sont les invités du Dôme Soleil, le temps des festivités.

**Les Huit PJ** : Ces six personnages, épaulés par les deux autres Fidèles du dôme soleil qui, à l'origine, devaient disputer le Concours de Garhound cette année (Promidius et Vathmar), constituent les huit PJ qui prennent part au scénario "Le Concours de Garhound". Au cours des épreuves mêmes, les joueurs qui incarnent Zozka et Delenda (à qui il est interdit de participer au concours) peuvent jouer le rôle de Caryllon Rafale et de Sticklebrix.

**Notes Complémentaires** : Les événements suivants sont suggérés dans le but d'entraîner les PJ dans diverses intrigues secondaires :

1. Sticklebrix s'est amouraché de Delenda. En une parodie inconsciente du comportement amoureux courtois, il tente de gagner ses faveurs, faisant montre avec fierté des divers usages

## Joshfar Arcsavage

**Monteur de Sables nomade et initié de Taureau Tempête, 24 ans**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	12	Jambe D	01-04	01-03	2/5
CON	14	Jambe G	05-08	04-06	2/5
TAI	11	Abdomen	09-11	07-10	3/5
INT	13	Poitrine	12	11-15	3/6
POU	16	Bras D	13-15	16-17	2/4
DEX	14	Bras G	16-18	18-19	2/4
APP	15	Tête	19-20	20	3/5

**Mouvement** : 3

**DEX MRA** : 3

**Points de Fatigue** : 26

**Points de Vie** : 13

**Points de Magie** : 16

**Armes et Armure** : Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 10. Fatigue 16 (26-10).

Casque et protection poitrine en cuir bouilli (PA 3/ENC 2), cuir rigide sur bras et jambes (PA 2/ENC 3).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Dague	8	45/40	1D4+2	0,5/6
Grande lance	0	55/-	1D10+monture	3,5/10
Lance 1M courte	7	68/25	1D8+1	2/10
Arc	3/9	35/-	1D6+1	0,5/5
Targe	8	10/55	1D6	3/12

**Magie de l'Esprit** (91-ENC) : Vivelame 2, Disruption (1), Mobilité 2, Protection 1, Fanatisme (1).

**Bonus et compétences** :

*Communication* +9 : Parler le Praxien 37, Parler le Pavique 24, Parler la Langue des Marchands 11, Parler le Nouveau Pélorien 11.

*Agilité* +4 : Esquiver 49, Sauter 38, Monter Sables 70, Lancer 61.

*Manipulation* +8 :

*Connaissance* +3 : Connaissance des Animaux 31, Connaissance des Humains 31.

*Perception* +8 : Ecouter 41, Scruter 60, Chercher 39, Sentir le Chaos 37, Pister 79.

*Discrétion* -3 : Se cacher 71, Déplacement Silencieux 62.

*Magie* +11 : Cérémonie.

**Armure** : Cuir bouilli sur tête et poitrine ; cuir rigide sur les membres.

**Objets magiques** : Matrice du sort Contre Magie 4 contenue dans sa dague.

**Signes caractéristiques** : Fier, Joshfar est facilement blessé par les affronts et les insultes.

La vie civilisée lui a appris à contrôler son tempérament, mais s'il reste silencieux, c'est pour mieux montrer sa rancune. Généreux, il considère l'hospitalité et la générosité comme les plus grandes vertus du monde civilisé. Il prend les cadeaux très au sérieux et aime le plaisir et le statut qu'il retire en prodiguant des dons à ses amis comme à ses ennemis. Curieux, il éprouve une fascination sans bornes pour les coutumes étranges des gens qui vivent sous des toits. C'est avec politesse qu'il se bat pour rester silencieux, quoiqu'il soit à l'évidence intéressé par les observances, rituels et habitudes religieuses des autres membres du groupe.

**Relations personnelles** : Haloric est bien trop imbu de sa personne, discourtois, et insouciant des sentiments des autres personnes. Cela dit, c'est un bon chef, et il mérite le respect.

Turri et Koris sont jeunes au titre où les gens des maisons élèvent leurs jeunes gens. Turri est magnanime et stable, à l'instar de la tortue du désert. Koris est perturbé et mal assuré ; il doit se rendre maître de sa faiblesse d'esprit ou il risque de se faire des ennemis pour rien.

Zozka parle comme une vieille radoteuse, mais sa vue est perçante et il tient compte du langage du désert. Delenda est ma précieuse compagne et mon amie pour la vie ; sa vie m'est plus chère que la mienne. La Belle et Hemper sont des étrangers, ils sont fous d'une bien étrange façon. Hemper parle comme un chaman ou un aîné, mais il ne connaît que ce qu'il a en tête.

de la Graisse de Rhino, impressionnant Delenda par ses prouesses viriles et, plus spécifiquement, en la protégeant des "attentions indésirables des autres hommes". Si un homme a le culot de la regarder, Brix a immédiatement recours à ses compétences en Coup de poing, Empoignade, et Eloquence afin d'apprendre au type les bonnes manières nomades.

**2. Dame Jezra se prend d'affection pour l'un des PJ.** Ses attentions valent au PJ l'inimitié instantanée du Duc Raus et de son contingent. Les mercenaires amicaux et/ou brutaux qui servent le Duc font de nombreuses suggestions polies, lesquelles enjoignent le PJ à se tenir à l'écart de Dame Jezra.

**3. La nuit qui suit la course de chevaux, une jeune femme se lie d'amitié avec l'un des jeunes Fidèles du Dôme Soleil.** Celle-ci est charmante et adorable, mais elle explique avec candeur qu'elle ne désire pas s'attacher de façon durable. Malgré sa moralité "libertine" (les Fidèles du Dôme Soleil apprennent que ce genre de personne ne mérite même pas d'être méprisé), le PJ la perçoit comme une incarnation terrestre d'Uleria, et se voit donc totalement excusé comme il s'entiche d'elle. Plus tard, cette jeune femme devient l'une des victimes de Daro, donnant au PJ une raison particulière de chercher à venger la mort de celle-ci.

**4. Jarst Daro ne rate jamais une occasion d'offenser et d'intimider les PJ concurrents et leurs compagnons,** espérant les pousser à l'inattention ou à des attaques personnelles imprudentes pendant le concours. Daro est l'exemple type de l'arrogant sardonique, ridiculisant les PJ en public et plus particulièrement devant les auditoires féminins, et il met leurs prouesses physiques et leur virilité au défi, de façon détournée, autant que faire se peut.



## Harada la Belle

**Mercenaire, exilée sartarite, et initiée de Humakt, 28 ans**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	14	Jambe D	01-04	01-03	4/5
CON	13	Jambe G	05-08	04-06	4/5
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	5/5
INT	15	Poitrine	12	11-15	5/6
POU	18	Bras D	13-15	16-17	5/4
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	0/4
APP	15	Tête	19-20	20	6/5

**Mouvement : 3**

**DEX MRA : 3**

**Points de Fatigue : 27**

**Points de Vie : 14**

**Points de Magie : 18**

**Armes et Armure :** Encombrement total (avec épée large et bouclier) : 13,3. Fatigue 14 (27-13,3). Jambières byzantines (PA 4/ENC 3), anneaux sur poitrine et bras (PA 5/ENC 4), casque en cuir de lama (PA 6/ENC 1,8).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Épée large	7	85/81	1D8+1+1D4	1,5/10
Ecu	8	27/72	1D6+1D4	3/12
Grande hache	6	58/45	2D6+2+1D4	2/10
Javelot	3(9)	78/-	1D8+1D2	1,5/8

**Magie de l'Esprit (104-ENC) :** Vivelame 6, Confusion (2), Coordination 2, Communication Mentale 1, Protection 4.

**Magie Divine :** Divination 2, Bouclier 2, Épée de Vérité 2.

**Bonus et compétences :**

*Communication* +12 : Parler le Sartarite 61, Parler le Pavique 39, Parler la Langue des Marchands 33, Parler le Nouveau Pélorien 25, Intimider 44.

*Agilité* -2 : Esquiver 61, Monter Cheval 37, Lancer 60.

*Manipulation* +8 : Inventer 29.

*Connaissance* +5 : Écrire le Sartarite 41, Écrire la Langue des Marchands 27, Écrire le Nouveau Pélorien 15, Écrire le Pavique 21, Connaissance des Humains 54, Connaissance du Monde 37.

*Perception* +11 : Écouter 61, Scruter 75, Chercher 59.

*Discrétion* -12 : Se cacher 21, Déplacement Silencieux 15.

*Magie* +14 : Cérémonie 38.

**Armure :** Casque en cuir de lama (lamelles), anneaux sur les bras et la poitrine, jambières byzantines.

**Dons et Interdits Magiques :** Dégâts à l'épée large doublés quand elle transperce une armure protégeant l'abdomen. "Aucune armure sur le bras gauche".

**Objets magiques :** Matrice des sorts Soins 5 et lumière 1 contenue dans le pommeau de l'épée.

**Signes caractéristiques :** Agressive, Harada a des opinions et des impulsions très marquées, qu'elle suit de façon instinctive. Elle a beaucoup de mal à supporter les ordres ou les opinions qui lui paraissent stupides. Énergique, Harada ne peut rester en place, il faut toujours qu'elle fasse les cent pas, s'agite, ou gigote, donnant souvent l'impression de ne pas écouter ce qu'on est en train de lui dire. Audacieuse, sa peur de passer pour un lâche la pousse à se précipiter dans des situations dangereuses avant que sa peur n'ait pu la paralyser sur place.

**Relations personnelles :** Haloric est arrogant et se fait un peu trop valoir. Vous aurez du mal à garder votre calme et à suivre ses ordres. Turri et Kori sont de gentils gosses, mais ne les laissez pas s'attirer (ni vous attirer) des ennuis. Zozka est un drôle d'oiseau, mais il est à l'esprit vif et ça vaut la peine de l'écouter. Les nomades ont l'air d'être dignes de confiance, et ils savent prendre soin d'eux-mêmes. Hemper est un manipulateur, et il est trop malin pour son bien, mais vous l'aimez comme un frère à cause de son humour, de son intelligence, de ses chansons et histoires, et de son esprit brillant.

taires. Parmi les nombreuses personnes qui ont répondu à l'appel du temple, Haloric a choisi les quatre qui montraient le plus de promesses : deux courriers Monteurs de Sables (**Joshfar Arcsauvage** et **Delenda Soeurhache**), et deux mercenaires vétérans étrangers (**Harada La belle** et **Skeelios Hemper**). Tous sont coriaces, doués de bon sens, et désireux de combattre le Chaos. Joshfar et Delenda sont des courriers indépendants qui livrent colis et messages dans toute la Vallée pour le compte des Lunars, des Fidèles du dôme soleil, et autres. Les officiels du temple les connaissent bien et se portent garants de leur sérieux. De plus, Joshfar est un adepte du culte de Taureau Tempête, et la haine que voue ledit culte au Chaos est respectée de tous. La belle et Hemper sont étrangers au comté. Cependant, il ne se sont fait aucune mauvaise réputation au cours des nombreux voyages qu'ils ont fait de par tout le Comté du Soleil ces dernières années. Aussi Haloric est-il content de disposer de l'épée de La belle et de l'esprit vif ainsi que des sorts et connaissances des langues de Hemper pour cette mission dangereuse.

## Descriptions des Personnages

**Haloric** (ambitieux, arrogant, original) est connu à Chomoro et dans Vallée pour son courage et son assurance. Sa famille se targue de six générations de Fils de la Lumière, et Haloric a l'intention de rendre la septième la plus célèbre de toutes. Un interdit magique lui interdit de porter une armure sur la poitrine.

**Lynnell Turri**, surnommé "Tortue" (prudent, amical, têtu) est un compagnon amical, facile à vivre, et plutôt lent de mouvement, mais les gens du coin lui prêtent la réputation d'être un athlète et un joueur de Pousser de Bouclier de premier plan.

**Delishi Koris**, ou "Del" (impulsif, sardonique, sur la défensive) est tout le contraire de Tortue : rapide, coléreux, et aigri. Cela dit, Koris et lui sont des amis d'enfance fort proches, si bien que lorsqu'ils jouent au Pousser de Bouclier ou qu'ils combattent ensemble lors des

## Skeelios Hemper

**Explorateur, exilé satarite, et initié de Lhankor Mhy, 27 ans**

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	09	Jambe D	01-04	01-03	1/5
CON	12	Jambe G	05-08	04-06	1/5
TAI	13	Abdomen	09-11	07-10	1/5
INT	18	Poitrine	12	11-15	1/6
POU	15	Bras D	13-15	16-17	1/4
DEX	10	Bras G	16-18	18-19	1/4
APP	11	Tête	19-20	20	4/5

**Mouvement : 3**

**DEX MRA : 3**

**Points de Fatigue : 21**

**Points de Vie : 13**

**Points de Magie : 15**

Armes et Armure : Encombrement total (avec épée large et bouclier) : 13,3. Fatigue 14 (27-13,3). Armure de cuir couvrant toutes les localisations (PA 1/ENC 3,5). Casque en cuir bouilli (PA 3/ENC 5).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA	
Epée large		7	55/68	1D8+1	1,5/10
Ecu	8	21/83	1D6	3/12	

**Magie de l'Esprit** (88-ENC) : Contre Magie 4, Démoralisation (2), Détecter Or (1), Dissipation de la Magie 2, Disruption (1), Communication Mentale 1, Seconde Vue (3), Miroir 1, Mobilité 3.

**Magie Divine** : Analyser la Magie (1), Connaissance (2; x2), Traduction (1; x2), Discours de Vérité (2).

### Bonus et compétences :

**Communication** +11 : Parler le Satarite 85, Parler le Pavique 61, Parler la Langue des Marchands 75, Parler le Nouveau Pélorien 69, Insulter 65, Eloquence 81, Chanter 78.

**Agilité** -4 : Esquiver 51, Lancer 25.

**Connaissance** +8 : Ecrire le Satarite 81, Ecrire la Langue des Marchands 67, Ecrire le Pavique 51, Ecrire le Nouveau Pélorien 55, Evaluer 50, Premiers Soins 75, Connaissance des Animaux 29, Connaissance des Humains 58, Connaissance des Minéraux 39, Connaissance des Plantes 32, Connaissance du Monde 63.

**Perception** +12 : Ecouter 35, Scruter 34, Chercher 61.

**Discretion** -8 : Se cacher 11, Déplacement Silencieux 15.

**Magie** +13 : Cérémonie 56.

**Armure** : Casque en cuir bouilli; cuir sur toutes les localisations.

**Objets magiques** : Cristal contenant une matrice de 5 points de magie, dissimulé dans l'amulette en cuir de Lhankor Mhy.

**Signes caractéristiques** : M'as-tu-vu, Skeelios saisit la moindre occasion d'afficher son éducation et son intelligence supérieures. Intrigant, Skeelios est toujours à la recherche d'une nouvelle approche. D'une certaine façon, c'est en cela que repose son génie créatif. D'une autre façon, c'est l'expression de son besoin compulsif d'être toujours en avance sur tout le monde. Condescendant, Skeelios fait toujours montre de compassion à l'égard des paysans moins intelligents et moins bien élevés que lui.

**Relations personnelles** : Haloric sait faire tourner les choses de façon correcte, à condition toutefois d'être bien conseillé et guidé. Turri et Koris sont des garçons de ferme impressionnables, bien que ce Koris ait un problème de quelque sorte. Zozka est plus futé qu'il ne laisse paraître, tenez-le à l'oeil pour savoir de quoi il retourne. Joshfar et Delenda valent certainement mieux que le sauvage nomade moyen. Joshfar a un esprit et une curiosité aigus, vous seriez content de lui enseigner un ou deux trucs. La Belle... elle est tout simplement merveilleuse. Elle est comme une chanson qui vanterait les meilleurs aspects de Sartar. Un jour, quand nous aurons bouté les Péloriens hors de notre terre, nous pourrons y retourner pour nous y établir.

exercices de milice, ils forment une excellente équipe.

**(Règle spéciale** : s'ils combattent avec un bouclier et une lance ou une épée, et s'ils se tiennent dos à dos ou côte à côte, Lynnell et Turri bénéficient de +20 % en attaque et parade.)

**Zozka Allyn**, ou "Zoey", (bavard, plaintif, pessimiste) est un éclaireur et commerçant entre deux âges et à la personnalité pittoresque. A en croire son bavardage incessant et ses histoires à dormir debout, il a tout visité et tout fait, mais il reste un compagnon agréable, si l'on est capable d'ignorer ses rouspétances. De plus, ils connaît les territoires frontaliers, leurs peuples et modes de vie.

**Joshfar Arcsauvage** (fier, généreux, curieux) honore toujours sa parole, ses amitiés, ses dettes, et les règles de l'hospitalité. Il s'attend à ce que les autres fassent de même. Il ne correspond pas au stéréotype du sauvage frustré et farouche que l'on associe généralement aux Taureaux Tempête. En fait, il est curieux, réfléchi et circonspect, pratique, et même prudent, du moins, du point de vue des Taureaux Tempête.

**Delenda Soeurhache** (fière, impétueuse, farceuse), fille d'un chef nomade, a préféré s'exiler de sa tribu plutôt que d'épouser la personne du choix de son père. Elle a apparemment l'habitude d'être traitée avec respect et déférence, et décidée à réussir sa vie. Joshloin l'a rejointe dans son exil, et cela fait des années qu'ils ne se quittent plus.

**Harada la Belle** (agressive, énergique, audacieuse) et **Skeelios Hemper** (m'as-tu-vu, intrigant, condescendant) sont des exilés de Sartar qui travaillent comme guides mercenaires et gardes du corps dans la Vallée des Berceaux et ce, depuis des années. Ils n'ont pas la réputation de fauteurs de troubles, et sont considérés comme des étrangers décents par les Fidèles du Dôme Soleil. Harada est un monstre d'énergie et reconnue comme étant une fine lame et une redoutable combattante. Skeelios est intelligent, bien élevé, cultivé, éloquent, astucieux, créatif, et fait un chanteur et un joueur de harpe passable. D'ailleurs, il ne laisse jamais personne l'oublier.

☪☉☽☼☾☿♁♂♆♃♄♅♆♇♈♉♊♋♌♍♎♏♐♑♒♓♔♕♖♗♘♙♚♛♜♝♞♟♠♡♢♣♤♥♦♧♨♩♪♫♬♭♮♯♰♱♲♳♴♵♶♷♸♹♺♻♼♽♾♿

## Le Comté du Soleil : Une Vue d'Ensemble

*Extrait des informations préparées par Hosghe Layemen, initié d'Irrippi Ontor, pour le Commissaire Laxarte Pourquoymor*

Les autorités de culte et d'état centralisées de la communauté du Comté du Soleil sont la conséquence des fortes traditions militaires des hommes qui ont établi ses principes fondateurs. Les colons du comté étaient des soldats mercenaires qui avaient été appelés à l'aide par Kyrem de Pavis. Celui-ci tint ensuite les terres situées au sud de Pavis sous sa domination nominale. N'ayant pas les moyens de payer les templiers, Kyrem leur offrit les terres en question.

Bien que son système d'irrigation efficace soit à la base du succès final de la colonie, les Fidèles du Dôme Soleil n'eurent jamais survécu sans leurs traditions et aptitudes militaires. Pour ce qui est de la sûreté de communication et de la défense des fortifications, les colonies étaient bien situées. La terre fut cultivée une binette dans une main, et une lance dans l'autre. Au cours des premières années, les Fidèles du Dôme Soleil se reposèrent sur des phalanges de civils et de templiers, tout en maintenant une excellente cavalerie légère. Cette dernière fut d'ailleurs l'une des causes de l'inimitié qui opposa les nomades sauvages aux Colons du Dôme Soleil, et l'un des éléments clés de leur capacité à survivre aux raids nomades. Leur cavalerie disciplinée neutralisa l'avantage que leur mobilité donnait aux nomades.

A l'époque de la Solitude de la Mise à l'Épreuve, les Fidèles du dôme soleil abandonnèrent leurs tentatives de maintenir leurs chevaux en vie et ne parvinrent jamais à s'adapter à la monte d'animaux sauvages. En conséquence, privés de cavalerie, ils furent souvent la proie des raids nomades. En même temps, le déclin de Pavis amputa le Comté du Soleil de son allié contre les

nomades. Au cours de cette période, le Comté du Soleil apprit à défendre les murs de ses villages, et se résigna à la prédation inévitable des raids nomades. Plusieurs fois le Dôme Soleil tomba aux mains des pilliers nomades, mais l'adoration de Yelmalio empêcha les pilliers de détruire la hiérarchie du culte, laquelle est le fer de lance de la force et de la constance du Comté du Soleil. Chaque fois leur culture survécut aux usurpateurs nomades, assimilant du même coup divers éléments des sociétés et traditions nomades.

L'histoire récente est marquée par deux rebondissements nouveaux : la fondation et l'épanouissement de la Nouvelle Pavis sous le règne de Dorasar, et l'avènement de la civilisation lunar dans la vallée du Zola Fel. Sous la direction avisée de trois comtes exceptionnels (Varanthis Brighthelm, Varanthis II, et Solanthos Pique-de-Fer, le comte actuel), le Comté du Soleil est entré dans une ère nouvelle de paix et de prospérité. C'est Varanthis II qui, bien qu'il fût injustement vilipendé par son peuple en raison de l'arrangement qu'il conclut avec la Commission Lunar de l'Armistice, est responsable de la constitution des alliances sociales et militaires passées entre le Comté du Soleil et l'Empire Lunar. Celles-ci garantissent la souveraineté et la sécurité de chaque partie.

Ses gouvernement et culte strictement centralisés rendent le Comté du Soleil unique parmi les cultures orlanthi. C'est cet aspect autoritaire qui a permis à la colonie de survivre et de maîtriser les nomades hostiles et l'âpre climat de la Vallée centrale. Les Fidèles du Dôme Soleil considèrent les traditions aristocratiques qui sont associées aux Daran Happan adorateurs de Yelm avec mépris. Les dirigeants ne se placent pas au-dessus du peuple, comme l'illustre leur tradition séculaire qui veut que le comte guide les boeufs et la charrue lors de la saison des semailles, au printemps.

Le Comté du Soleil est notable pour son attitude égalitaire (quoique, traditionnellement, les femmes soient limitées au

rôle subalterne d'éducation des enfants). Ni la fortune, ni la naissance n'élèvent un citoyen au-dessus des autres. A part les quelques modestes objets personnels, les richesses et les terres appartiennent toutes au culte, et sont distribuées par celui-ci à ses initiés en fonction de leur valeur et des services rendus au culte et au comté. Toute autorité et responsabilité découle du culte et de ses institutions. Les Seigneurs de la Lumière ne sont pas nobles de par leur naissance, mais de par leurs réussites. Même si ce genre de succès tient souvent de famille, un fils de fermier peut espérer s'élever à la position de Grand Prêtre, Gardien ou Guide de la Lumière.

La noblesse du culte (Fils, Guides, et Prêtres de la Lumière) et sa classe guerrière (les templiers) traitent les étrangers avec dédain et mépris. Les artisans, commerçants, et fermiers citadins du Dôme Soleil considèrent les étrangers avec une méfiance maussade et une hostilité affichée. Ces derniers doivent s'attendre à être harcelés par des officiels de moindre rang et les unités de milice qui font office de force de police dans le comté. Malgré la cordialité des relations politiques et militaires que nous entretenons avec le Dôme Soleil, les citoyens lunars eux-mêmes ne peuvent s'attendre qu'à peu de chaleur ou d'hospitalité de la part de ces gens.

Les limitations imposées à la fois par le culte et l'état sont déconcertantes et paraîtront sévères et barbares à l'observateur civilisé. La façon dont les miliciens, officiels locaux, et seigneurs du culte les font respecter est souvent arbitraire et fantasque. Un étranger qui voudrait faire preuve de fierté et de dignité au cours d'une altercation avec les autorités du Dôme Soleil doit comprendre qu'il met sa vie et sa liberté en danger. Le meilleur moyen de parer aux ennuis est encore de les éviter. Si vous avez des problèmes, adoptez une attitude d'excuse et de déférence, ou bien, si tout échoue, remettez-vous en à la merci de Yelmalio. Le fait d'en appeler à la puissance et l'influence de l'Empire Lunar risque plus d'énervier que d'intimider les Fidèles du Dôme Soleil.

# Le Concours de Garhound

## *Sept exploits à accomplir pour les prétendants de la Reine des Moissons*

### Garhound et le Festival des Moissons

Au Comté de Pavis, la ville commerçante de Garhound organise un événement unique se déroulant la semaine précédant le Festival des Moissons annuel (Jour Divin/Semaine de la Vérité/Saison de la Mer). Les fermiers de cette région descendent tous des disciples de Sir Declan Garhound, un parent du Duc Dorasor, aussi honorent-ils toujours les coutumes sarrarites de leur patrie. Chaque année, selon la tradition, une Reine des Moissons est choisie parmi les vierges des environs, et un concours ordonné afin de sélectionner un guerrier qui jouera le rôle de Mari-Protecteur lors des rites à venir.

Il est probable qu'un citadin considère le principe qui veut que plus un guerrier sera brave, plus les bontés d'Ernalda seront larges l'année suivante, comme une simple superstition pastorale. Le volubile légiste de la ville, cependant, prendra ce dernier par le bras et lui relatera les preuves que constituent la merveilleuse récolte de 1604, quand le jeune Garreth Sharpword remporta la couronne, ou encore le terrible fléau de '99, lorsqu'on découvrit que le vainqueur, Courtfront Le Tueur de Broos (un cavalier Pol Joni) avait déjà trois femmes.

### Le Défi du Prétendant

Ce qui, au début, n'était qu'une simple affaire paysanne où des fils de fermiers locaux se battaient entre eux pour remporter l'estimable prix s'est mué en un tournoi sophistiqué qui attire les guerriers expérimentés de tout Prax. Les jeunes hommes de la région participent toujours au concours, mais peuvent rarement rivaliser avec les vétérans rompus au combat qui arrivent à cheval du Comté du Soleil, de Pavis et d'au-delà afin de prétendre à la Reine des Moissons.

Le concours se compose de sept épreuves, chacune étant tenue successivement, jour après jour, durant la semaine qui précède le Festival des Moissons. La ville est bondée de fermiers venus de tout le Comté de Pavis, et de nombreux spectateurs viennent de Pavis même. D'après la rumeur, Sor-Eel lui-même sera présent cette année-ci (voir "La Main de Mélisande", pp.93 à 110)

**Eligibilité :** Le concours est ouvert à tous les célibataires initiés des dieux qu'Ernalda reconnaît pour "Maris-Protecteurs". La plupart des concurrents sont bien évidemment orlanthi, mais les prêtresses se doivent d'accepter les initiés de Yelmalio, Taureau-Tempête, et d'Argan Argar, ces déités ayant également épousé la Déesse de la Terre dans la mythologie. (Flamal, Magasta et Pa-

malt furent aussi les maris d'Ernalda, c'est pourquoi on peut présumer que leurs initiés sont, eux-aussi, en mesure de participer au concours.)

Les membres du clan des Garhound peuvent prendre part aux épreuves sans rien payer. Malgré cette organisation, les jeunes du coin se battent entre eux avant les épreuves pour savoir qui participera, et, en général, seul l'un d'eux se présente le jour des festivités. Les Orlanthe étrangers doivent faire un don d'une valeur minimale de 100 L aux prêtresses ; ce montant atteint 500 L pour les autres. Il est possible de s'inscrire au concours autant de fois que l'on veut, mais un concurrent ne pourra le remporter qu'une seule et même fois.

**Le Favori :** Une fois tous les candidats rassemblés, la jeune fille qui joue le rôle d'Ernalda peut en choisir un, son "favori". La prêtresse de Voria utilise alors son sort de Fleurs pour ceindre ses cheveux d'une superbe couronne de fleurs qui témoigne de la faveur qui lui est faite. Si le favori de la Reine gagne, cela représente le présage d'une année particulièrement fructueuse. Le favori est presque toujours orlanthi, quoiqu'il ne soit pas forcément des environs. S'il s'agit d'un étranger, Sir Davis Garhound (petit-fils de Sir Declan et propriétaire terrien principal de la région) lui remboursera le prix du don d'entrée que l'homme aura fait à la prêtresse.







### Table de Ruée

- Echec Absolu :** ajoutez +2 RA
- Echec normal :** ajoutez +1 RA
- Réussite normale :** -1 RA
- Succès Spécial :** -2 RA
- Succès Critique :** -3 RA

d'Esquiver réduit à moitié) afin d'améliorer sa prestation et ce, une seule fois. (En l'absence de compétence de Courir, on utilisera Esquiver afin d'indiquer la rapidité à pied du personnage.) Jetez les dés, consultez la Table de Ruée ci-après, et ajoutez ou soustrayez aux 20 RA de cette section.



## Monter et Chevaucher jusqu'au Portillon

**Choisir une monture :** Les chevaux qui attendent au Point B ont été fournis par les écuries de Sir Davis Garhound. Le concurrent qui termine la section de course n1 avec le nombre de RA le plus faible arrive le premier et bénéficie donc du meilleur choix de chevaux. Les candidats qui ont le même nombre de RA doivent comparer leur DEX, et ceux dont le score est le plus élevé choisissent d'abord. Si les scores de DEX sont les mêmes, jetez les dés pour savoir qui choisira en premier.

### Table Qualitative des Montures

- Canassons (3) :** +1D2-1 RA
- Montures Moyennes (4) :** Ni bonus, ni malus
- Bonne Monture (1) :** -1 RA
- Excellente Monture (1) :** -1D2 RA

Pour élire une monture, chaque participant doit faire un jet de Connaissance des Animaux ou d'Equitation (au choix du joueur). Un jet réussi autorise le concurrent à choisir le meilleur cheval encore disponible. Un jet raté signifie que le candidat reçoit un cheval tiré au hasard du lot de chevaux restant (déterminé par le MJ).

Si les aspirants sont au nombre de 10 ou moins, le choix se fera parmi dix chevaux. (S'il y a plus de 10 participants, ajoutez une monture moyenne par cavalier supplémentaire.) La valeur des 10 chevaux est donnée dans la "Table Qualitative des Montures" dressée ci-après, de même que les bonus ou malus de RA qui affectent chaque section Chevauchée de la Course Montée.

**Monter à cheval :** Un personnage vaillant pourrait tenter de monter à cheval d'un Bond Héroïque. Faites-lui faire un jet de Sauter (ou d'Equitation réduit à moitié). Si le Bond Héroïque est réussi, retranchez 1 RA du score total de cette section. S'il est raté, ajoutez 1 RA au score total de cette section. En cas d'échec absolu, rajoutez 1D4 RA. Sinon, on considère que le concurrent est monté à cheval de façon normale, sans bonus ni malus.

### Table de Chevauchée

- Echec Absolu :** +1D10 RA ; désarçonné ; 1D6-1 points de dégâts.
- Echec normal :** +1D4 RA ; chute ; 1D3-1 points de dégâts.
- Réussite normale :** -1 RA.
- Succès Spécial :** -2 RA.
- Succès Critique :** -3 RA.

**Nota :** Après un échec absolu ou normal constaté sur la Table de Chevauchée, le cavalier remonte à cheval et continue la course sans avoir à effectuer d'autres jets ni à souffrir de malus aux RA (sauf s'il est immobilisé par une blessure).

**Chevauchée :** Il faut 10 RA en moyenne pour parcourir chaque section de 100 mètres de la course. Les candidats doivent effectuer un jet d'Equitation au moins une fois par section de 100 mètres et ce, dans chacune des section de Chevauchée. Chaque fois qu'un concurrent fait un jet d'Equitation au cours d'une section de Chevauchée, consultez la Table de Chevauchée ci-après pour découvrir les bonus ou malus à appliquer aux RA. N'oubliez pas non plus de déterminer les bonus et malus applicables aux RA en fonction de

la valeur des montures (voir Table Qualitative des Montures ci-avant).



## Le Saut du Portillon

Une fois atteint le portillon de la ville (Point C), les cavaliers doivent sauter par-dessus l'obstacle qu'il représente. Normalement, cette section ne coûte aucun RA. Faites un jet d'Equitation et examinez la table suivante :

### Table de Saut du Portillon

- Echec Absolu :** La monture refuse de sauter et le cavalier est désarçonné : 2D4-1 points de dégâts, +5 RA, et le cavalier doit de nouveau essayer de sauter.
- Echec normal :** La monture saute, mais le cavalier tombe : 1D6-1 points de dégâts, +1D4 RA, mais pas besoin de resauter.
- Réussite normale :** La monture et le cavalier franchissent le portillon : ni bonus, ni malus.
- Succès Spécial :** Bon saut : -1 RA.
- Succès Critique :** Saut spectaculaire, la foule s'enflamme ! : -2 RA



## Chevaucher jusqu'au Drapeau

Cette section de course fait 100 mètres et s'étend du Point C au Point D. Elle nécessite un temps moyen de 10 RA pour être parcourue en entier. Faites un jet d'Equitation et compulsez la Table de Chevauchée (voir plus haut) pour prendre connaissance des bonus et malus à appliquer aux RA. Déterminez les bonus et malus aux RA en fonction de la valeur de la monture (voir la Table Qualitative des Montures ci-avant).



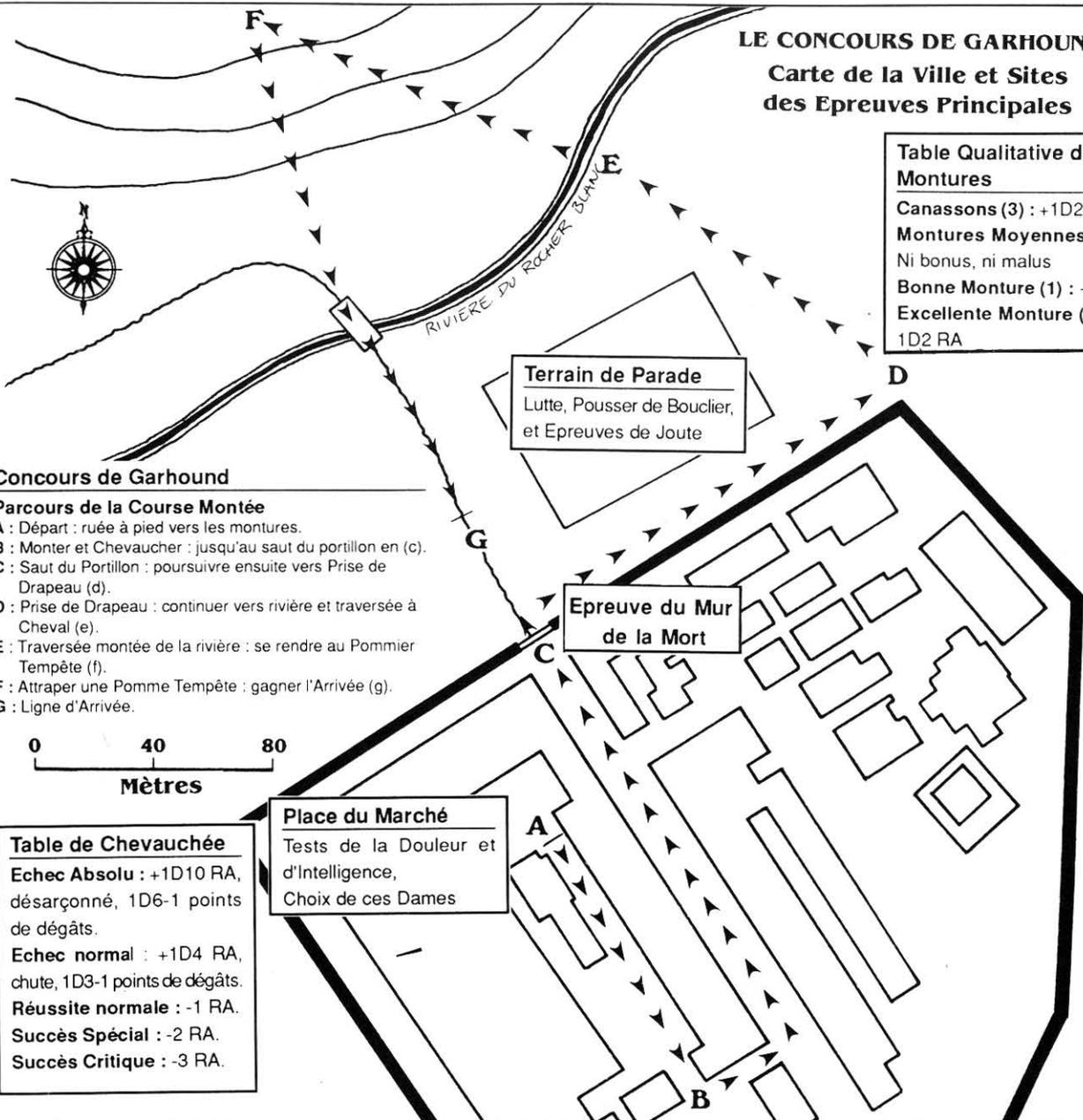
## Attraper le Drapeau

Une fois le Point D atteint, le cavalier doit attraper un petit drapeau planté dans le sol. Cette manoeuvre est extrêmement



**LE CONCOURS DE GARHOUND**  
**Carte de la Ville et Sites**  
**des Epreuves Principales**

Table Qualitative des Montures	
Canassons (3) :	+1D2-1 RA
Montures Moyennes (4) :	Ni bonus, ni malus
Bonne Monture (1) :	-1 RA
Excellente Monture (1) :	-1D2 RA



**Concours de Garhound**

**Parcours de la Course Montée**

- A : Départ : ruée à pied vers les montures.
- B : Monter et Chevaucher : jusqu'au saut du portillon en (c).
- C : Saut du Portillon : poursuivre ensuite vers Prise de Drapeau (d).
- D : Prise de Drapeau : continuer vers rivière et traversée à Cheval (e).
- E : Traversée montée de la rivière : se rendre au Pommier Tempête (f).
- F : Attraper une Pomme Tempête : gagner l'Arrivée (g).
- G : Ligne d'Arrivée.

Table de Chevauchée	
<b>Echec Absolu</b> :	+1D10 RA, désarçonné, 1D6-1 points de dégâts.
<b>Echec normal</b> :	+1D4 RA, chute, 1D3-1 points de dégâts.
<b>Réussite normale</b> :	-1 RA.
<b>Succès Spécial</b> :	-2 RA.
<b>Succès Critique</b> :	-3 RA.

**Place du Marché**  
 Tests de la Douleur et d'Intelligence,  
 Choix de ces Dames

**Tableau de Résolution de la Course**

1. La Ruée		20 RA+	___ Bonus ou malus en Courir
2. Monter et Chevaucher jusqu'au Portillon	Choisir Monture Monter à cheval Table de Chevauchée	0 RA 0 RA+ 10 RA+	___ Consulter la Table Qualitative des Montures ___ Bond Héroïque en option (-1 RA ou +1D4 RA) ___ Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
3. Saut du Portillon		0 RA+	___ Bonus ou malus de la Table de Saut du Portillon
4. Chevaucher jusqu'au Drapeau	Table de Chevauchée	10 RA+	___ Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
5. Attraper le Drapeau	Mettre pied à terre pour prendre le drapeau OU Attraper le drapeau	0 RA+ 0 RA+	___ Mettre pied à terre (1D4+1 RA) ___ Jet d'Equitation et sous DEX x 2 ; bonus ou malus aux RA
6. Chevaucher jusqu'à la Rivière	Table de Chevauchée	10 RA+	___ Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
7. La Traversée	Entrer dans l'eau Traverser sur monture Planter le Drapeau	0 RA 10 RA+ 0 RA+	___ Jet d'Equitation réussi ___ Malus aux RA pour Nager et remonter à cheval ___ Jet/Lancer ou Mettre pied à terre, bonus ou malus aux RA
8. Chevaucher jusqu'au Pommier Tempête	Table de Chevauchée	10 RA+	___ Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
9. Attraper une PommeTempête	Mettre pied à terre pour prendre un pomme pourrie Attraper une pomme verte à cheval Grimper pour cueillir une pomme mûre	0 RA+ 0 RA+ 0 RA+	___ 3 RA ___ Malus aux RA pour Scruter, DEX x 5, & Equitation ___ Malus aux RA pour Mettre pied à terre, Grimper, & TAI MRA
10. Chevaucher jusqu'à l'Arrivée	Table Chevauchée (2 fois)	20 RA+	___ Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
<b>Total</b>		<b>90 RA+</b>	<b>___ Total des bonus et malus = Score de la Course</b>









## LA LUTTE (JOUR DE L'EAU)

L'épreuve de lutte se déroule sur un ring de cinq mètres de côté et recouvert de sable. Les concurrents ne sont pas armés et doivent porter des pagnes d'étoffe ; les Orlanthis n'ont pas adopté la lutte nue des Péloriens

Les deux adversaires prennent place à chaque extrémité du carré. Au signal, le combat commence. Bien que cette épreuve soit appelée "lutte", les personnages peuvent recourir à toutes leurs compétences d'arme naturelle, y compris les arts martiaux. La magie est, elle, interdite.

Utilisez les règles d'Empoignade de *RuneQuest* p.60. Pour l'emporter, un lutteur doit soit mettre son adversaire dans l'incapacité de poursuivre la lutte, soit le pousser hors des limites du ring, soit le terrasser et maintenir au sol pendant trois rounds successifs. Il suffit de perdre une fois pour être éliminé.

A chaque round, les adversaires de chaque combat sont déterminés en tirant au sort des petits bouts de papier numérotés. La Feuille N°1 rencontre la Feuille N°2, la Feuille N°3 affronte la Feuille N°4, et ainsi de suite. Si les concurrents sont en nombre impair, celui qui reste bénéficie d'un passe-droit (c'est-à-dire qu'il ne lutte pas) pour ce tour et est donc automatiquement qualifié pour le suivant. Les soins sont dispensés gratuitement après chaque affrontement, et les compétiteurs disposent d'un temps de repos pour reprendre leur souffle (et récupérer leurs Points de Fatigue) entre chaque combat.

Si l'atmosphère de la joute est celle d'une bataille farouche et hostile, où tous les coups sont permis, et qui oppose deux prétendants guerriers, le concours de lutte représente, lui, une opposition de force et d'adresse amicale, tenue entre des compagnons sportifs et dignes de confiance. Aucune règle particulière ne décourage les comportements grossiers,

mais si cela peut permettre aux frustes combattants de gagner des combats, cela leur fait également perdre la faveur de la foule. Par exemple, un Taureau Tempête qui se jetterait un sort de Fanatisme pourrait, dans sa frénésie, continuer à rouer son adversaire de coups après l'avoir immobilisé ou sorti du ring. Ce comportement pourra entraîner des victoires dans les combats, mais attirera les huées, sifflots, et crachats de la foule. De même, les autres concurrents feront un effort particulier pour punir le mécréant. Il est également probable que l'offenseur ne marquera aucun point lors du Choix de ces Dames.

Si de nombreux PJ et PNJ participent à cette épreuve, la formule qui suit vous aidera à déterminer les vainqueurs finaux si vous ne souhaitez pas faire jouer tous les combats ni truquer les résultats :

FOR + CON + TAI + DEX + (meilleur score d'une compétence d'Attaque sans arme divisé par 5) + (meilleur score entre Esquiver et Parade sans arme divisé par 5) + (score de la compétence Arts Martiaux divisé par 2,5) + 1D20.

### ◆ Prix de l'Epreuve de Lutte

Le vainqueur de la finale remporte 3 points, et le vaincu 2. Le troisième est déterminé par un combat et marque 1 point. Le vainqueur reçoit de plus une ceinture de bronze fort décorée et sertie de pierres semi-précieuses (valeur : 500 L).



## LE TEST D'INTELLIGENCE (JOUR DE L'ARGILE)

On raconte que cette épreuve consistait autrefois en un concours de devinettes semblable à celui auquel se livrent les Seigneurs du Vent et les adeptes de Yel-

matio lorsqu'ils se rencontrent. Quoi qu'il en soit, le test d'intelligence se limite aujourd'hui à un concours de boissons et constitue l'une des épreuves les plus populaires.

Les règles sont simples. Les concurrents s'asseyent devant une longue table et boivent des tournées de bière se succédant les unes aux autres jusqu'à ce qu'ils soient ivres morts. La dernière personne à rester consciente l'emporte et marque trois points, l'avant-dernière personne à rouler sous la table marque deux points, et l'avant-avant-dernier en marque un. Le fait de vomir entraîne les vociférations moqueuses du public mais pas la disqualification.

La bière consommée lors de ce concours est brassée dans la région à partir de l'orge. Elle a délibérément été coupée avec de l'eau afin de ramener la Virulence de sa teneur en alcool à 2 par pinte (un demi-litre). De cette façon, le tournoi peut durer plus longtemps. Les Points de Virulence s'accumulent dans le système du buveur tant qu'il continue à boire. Chaque Point de Virulence Alcoolique cumulé réduit d'un point les pourcentages de succès des jets de dés faits par le buveur (jets de compétence, de magie, d'NIT, et de CON compris, jet de Chance exclu).

Chaque fois que les Points de Virulence Alcoolique cumulés excèdent un multiple des points de vie actuels du concurrent, le joueur de ce dernier doit réussir un jet sous 5 x CON - Virulence Alcoolique cumulée.

Au premier jet de dés raté, le participant sent une vague de nausée l'envahir. Il est pris de légers vertiges, mais aucun autre effet ne se manifeste. S'il subit un échec absolu, il perd immédiatement connaissance.

Au second jet de dés raté, il se sent mal. Si le résultat du jet raté est supérieur à deux fois le jet sous 5 x la CON diminuée, le buveur perd connaissance au lieu d'être malade. Si le jet est un échec absolu, le buveur est d'abord malade, puis il s'effondre inconscient.

Quand les réductions de pourcentage dues aux Points de Virulence Alcoolique cumulés font passer le jet sous 5 x la

CON du concurrent à zéro ou moins, celui-ci s'évanouit.

### ◆ Prix du Test d'Intelligence

Les sages de Lhankor Mhy sont chagrinés à l'idée que leur Test d'Intelligence ait dégénéré en beuverie. Néanmoins, ils continuent d'offrir au vainqueur un entraînement au Temple de Lhankor Mhy bon pour une valeur de 500 L. Le tonneau de bière d'orge fourni par les brasseurs locaux est peut-être plus apprécié encore que l'entraînement gratuit. La foule assoiffée s'attend à ce que ledit tonneau soit mis en perse la nuit même, quand le vainqueur boira à sa victoire.



### LE MUR DE LA MORT (JOUR DU VENT)

Pour cette épreuve, chaque concurrent doit longer une partie du mur de la ville sans arme et sans armure. Les sorts et effets magiques sont interdits. Pendant que le candidat se déplace, un archer doué d'une compétence en tir à l'arc de 95 % lui décoche 15 flèches. Ces flèches spéciales dites "flèches lentes" peuvent être Esquivées ou Parées avec le Bras. On considère que le bras d'un personnage a 3 points d'armure. Les flèches infligent 1D6 points de dégâts si elles atteignent leur cible, mais n'empalent pas. Lorsque le concurrent est devenu incapable de poursuivre, il est disqualifié. Il peut également abandonner quand bon lui semble.

Les participants peuvent tenter d'attraper ces flèches lentes. Chaque flèche saisie au vol oblige l'archer à en tirer une de moins sur les 15 initialement prévues. Pour se saisir d'une flèche, le joueur doit d'abord annoncer son intention de le faire. Il doit ensuite réussir un jet d'Esquiver. Si tel est le cas, il doit tenter d'attraper la flèche. S'il rate son jet, il est touché. Pour essayer d'attraper une flèche, il lui faut effectuer un jet de









vers le Duc Raus leur interdit de rester un an à Garhound, mais ils pourront garder les prix qu'ils veulent. (Les PJ sont des mercenaires exercés de Raus, ou alors, les frais d'inscription leur sont offerts comme prime de recrutement, subordonnée au fait d'entrer au service du Duc Raus.)

†‡△□X☉ :: III R∞△★ШDℵ♣⊕⊗

## Le Concours comme Intrigue Secondaire

L'autre approche consiste à utiliser le Concours de Garhound en toile de fond à une intrigue différente et conçue par le MJ. Les PJ pourraient alors choisir de participer aux épreuves en tant qu'activités secondaire tout en poursuivant d'autres objectifs. Un joueur dont le personnage ne participe pas à une épreuve donnée se laissera facilement convaincre de jouer un des concurrents PNJ. Ces diversions pourraient même s'avérer le clou de la soirée. Voici quelques exemples d'intrigues qui intègrent cette approche :

- ◆ Sir Davis Garhound apprend l'existence d'une conspiration contre la vie de Sor-Eel. Cet assassinat risque d'entraîner de terribles représailles de la part de l'administration lunar en place à Pavis. Aussi Sir Davis engage-t-il des aventuriers chevronnés afin qu'ils débusquent les conjurés et protègent Sor-Eel, le tout sans attirer l'attention sur eux ou sur la menace qu'ils doivent éliminer.
- ◆ Les soupçons de Sir Davis ont été éveillés par l'attitude outrageusement confiante de l'important contingent lunar. Sir Davis suspecte Sor-Eel d'appuyer un des concurrents et d'avoir conçu quelque plan visant à faire tourner la chance en faveur de son agent. Les PJ sont engagés afin d'apprendre le nom du compétiteur en question, de découvrir la façon dont Sor-Eel envisage de tricher. Ils doivent aussi contrecarrer les plans de Sor-Eel par des moyens respectables ou non.

◆ Lors d'un scénario précédent, les PJ ont rencontré l'un des participants ou personnages notables (par exemple, l'adepte de Taureau Tempête Stikklebrixx). Ils lui ont rendu service (comme empêcher un marchand de rouler Stikklebrixx ou la clientèle d'une taverne de le tuer après qu'il eut fait montre d'une façon particulièrement flamboyante de sa muse dipsomane). En guise de remerciement, le concurrent ou notable convie les PJ à l'accompagner à Garhound pour le concours et à y être ses invités.

‡△□X☉ :: III R∞△★ШDℵ♣⊕⊗

## Le Concours comme Scénario Isolé

Ce scénario peut également se jouer sous forme d'un tournoi. Les joueurs endossent alors la personnalité des six aspirants principaux (Carylon Rafale, Promidius, Vathmar Allweather, Myrrhyn Calmetempête, Stikklebrixx, et Jarst Daro; voir pp.103 à 108 pour leur feuille de personnage). S'il faut plus de six personnages, ou si le MJ désire en garder quelques-uns sous forme de PNJ, il devra créer d'autres PJ pour que ses joueurs puissent choisir leur rôle.



*Le Barbare, la Belle, et la Bête*  
Skittlebrixx, brave pol joni et adepte de Taureau Tempête, Mélisande, Reine des Moissons et adepte d'Ernalda, Jarst Daro, mystérieux étranger et adepte d'Argan Argar













- ◆ Un étranger à l'allure peu recommandable offre au PJ compétiteur une forte somme d'argent pour qu'il "se couche" en feignant le KO lors d'une épreuve. Cette rencontre pourrait se reproduire plus tard.
- ◆ Promidius, le candidat du Dôme Soleil, utilise son torque magique pour choisir le meilleur cheval de monte de l'épreuve. De plus, il bénéficie, en secret, d'un bonus de +40 % à sa compétence d'Equitation quand il porte le torque. A moins que l'un des PJ n'accuse Promidius, personne ne le soupçonne d'avoir recours à la magie interdite. S'il est confronté au témoin, il admettra ses torts et acceptera d'être disqualifié d'une âme égale.
- ◆ Si l'occasion se présente, Myrrhyn Calmetempête tente de voler le cheval de l'un des PJ concurrents en pensant qu'il est meilleur que le sien.
- ◆ Skittlebrixx essaie de frapper le cheval d'un adversaire de Ralentissement s'il estime pouvoir le faire sans être vu. S'il est pris sur le fait, il prétendra ne pas savoir que la magie offensive était interdite.
- ◆ Seul Myrrhyn descendra de cheval afin de ramasser le drapeau. Les autres essaieront tous d'attraper leur drapeau à dos de cheval.
- ◆ Quelle que soit sa position dans la course, Cary grimpe au pommier tempête. Promidius et Vathmar cherchent tous deux des fruits pourris (dans le but de montrer leur mépris pour les fruits du vent). Myrrhyn et Jarst préférèrent se saisir d'une pomme fraîche, mais cela dépendra de la place qu'ils occupent dans la course. Skittlebrixx prend une pomme pourrie et se met immédiatement à la manger, puis il en prend une autre et la met de côté.
- ◆ Au cours des festivités qui suivent l'épreuve, un des compagnons de beuverie des personnages s'excuse car, dit-il, "c'est à moi d'aller garder l'ar-

bre". Si les joueurs parviennent à le distraire ou à s'en débarrasser, les fruits du pommier tempête peuvent être librement cueillis.

- ◆ Lors du festin, on peut observer que Vathmar refuse avec ostentation un plat de volaille rôtie.
- ◆ Nombre des gars du coin se plaignent en marmonnant de la façon dont les troupes de Sor-Eel ont essayé de s'imposer à leurs petites amies. "Surpayés, surexcités, et trop présents" résume assez bien le fond de leur ressentiment.



## Le Jour du Gel : La Joute

### ◆ Ce que Disent les Prêtresses

Les époux et prétendants d'Ernalda se battaient souvent entre eux afin de montrer lequel était le plus grand guerrier. La chance vous est maintenant offerte de démontrer votre valeur de combattant par cette joute. A la fin de cette dernière, les prêtresses annoncent que le reste du festival devrait à présent se dérouler de façon harmonieuse car tous les concurrents auront eu leur content de discordes et de combats.

A l'origine, cette épreuve était également disputée à pied, mais les Orlanthi l'ont adaptée pour en faire une joute montée.

- ◆ Le corps d'une des filles du carnaval est trouvé dans un champ, horriblement mutilé (en fait, en partie dévoré). Les doigts accusateurs indiquent Vathmar, lequel s'est vanté de dormir à la belle étoile. Le Connétable Leach examine le cadavre et en conclut que la jeune fille a été attaquée par une bête sauvage ou par une engeance du chaos. Cependant, lorsque la prêtresse de Chalana Arroy inspecte la dépouille au temple, elle remarque que les marques de morsures laissent penser à une dentition humanoïde. La rumeur veut que la jeune fille ait été victime d'une attaque d'ivrogne. Ce

genre de scandale est plutôt rare à Garhound, mais lorsqu'il se produit, on l'associe généralement, et injustement, aux Monteurs de Sables parfois indisciplinés. (Le coupable est Jarst daro, qui n'a su résister à sa faim.)

- ◆ Dame Jezra, la fille du Duc Raus, s'entiche d'un PJ non-concurrent. Elle lui envoie une dame d'honneur porteuse d'une invitation à la rejoindre dans la loge de son père et ce, afin de lui "expliquer les aspects les plus subtils de l'art de la joute." Le Duc Raus se montre hostile, considérant le PJ comme un invité indésirable, tandis que sa fille taquine et courtise son galant toute l'après-midi. Elle le convie à revenir le lendemain, mais laisse entendre qu'elle aime les cadeaux, les "babioles divertissantes" comme elle les appelle. Ce qu'elle entend par "babiole" comprend en fait tout ce qui est rare, cher, et chic. De tels objets sont à l'évidence difficiles à dénicher dans un bled comme Garhound, à moins que l'acheteur ne soit prêt à dépenser une somme astronomique ou à s'essayer en tant que voleur.
- ◆ Grâce au torque magique, le cheval de Promidius combat pour lui lors de la joute. Cela surprend tout le monde, les chevaux n'étant pas supposés être formés au combat.
- ◆ Skittlebrixx n'utilise pas de selle afin de démontrer la supériorité inhérente des techniques de monte nomades.
- ◆ Si Vathmar est désarçonné, il se rue immédiatement hors du champ de joute afin de se mettre à l'abri.
- ◆ Cette nuit-là, une rixe éclate dans la taverne L'A Toute Blinde. Elle oppose les soldats lunars de la garde personnelle de Sor-Eel ayant quartier libre aux gars du coin. Elle est réprimée avec l'arrivée du connétable et de cinq miliciens de forte carrure comme ceux-ci se mettent à taper dans le tas. Ce sont les citoyens qui ont commencé, mais Sor-Eel et le Commissaire lu-



## Carylon Rafale, le Gars du Coin

### Initié d'Orlanth ; Humain, 17 ans.

Parmi ses pairs, Carylon a gagné le droit de participer aux épreuves lors du tournoi officieux qu'organisent les jeunes hommes de Garhound avant le Concours. Bien qu'il soit extrêmement admiratif devant les autres concurrents, à l'expérience plus grande, Cary est jeune et sûr de lui. Il bénéficie, de plus, du soutien de la foule.

### Rumeurs

\* Cary et Mélisande sont amoureux l'un de l'autre et les prêtresses espèrent fortement qu'il l'emportera. Si tel est le cas, la récolte sera exceptionnelle l'année prochaine. (Vrai).

\* Il est pratiquement certain que Mélisande choisira Cary pour "favori". Si cela se produit, son père sera furieux. Les Vanneur et les Rafale sont à couteaux tirés depuis des années. (Vrai).

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	15	Jambe D	01-04	01-03	8/6
CON	16	Jambe G	05-08	04-06	8/6
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	8/6
INT	13	Poitrine	12	11-15	8/8
POU	18	Bras D	13-15	16-17	8/5
DEX	16	Bras G	16-18	18-19	8/5
APP	12	Tête	19-20	20	8/6
<b>Mouvement : 3</b>		<b>DEX MRA : 2</b>			
<b>Points de Fatigue : 31</b>		<b>Points de Vie : 16</b>		<b>Points de Magie : 18</b>	

**Armes et Armure :** Encombrement total (avec épée et bouclier) : 29,5. Fatigue 1 (31-29,5). Armure de plaques (PA 8/ENC 25).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Épée large	6	41/37	1D8+1+1D4	1,5/15
Ecu	7	27/40	1D6+1D4	3/12
Grande lance	0	40/-	1D10+1+monture	3,5/10
Coup de pied	8	43/37	1D6+1D4	0/8
Coup de poing	7	43/41	1D3+1D4	0/8 (3)
Empoignade	7/4	37/41	1D6+1D4	-

**Magie de l'Esprit (114-ENC) :** Longue Vue 1, Vivelame 1, Soins 2, Protection 1, Disruption (1).

**Compétences :** Courir 65, Sauter 54, Equitation 56, Connaissance des Animaux 08, Esquiver 26, Chanter 32, Nager 37, Arts Martiaux 04, Grimper 66, Chercher 61, Lancer 42.

**Langues :** Pavique 33/00, Langue des Tempêtes 03/00.

**Armure :** Armure prêtée et remise en état par le clan des Garhound. Si la prestation de Cary est bonne, Sir Davis dit qu'il pourra la garder.

**Objets magiques :** Etant le Champion local, Cary s'est vu offrir divers objets, le temps du concours, par ceux qui lui veulent du bien :

- \* Une patte de chat porte-bonheur, qui réduit les risques d'un Echec absolu de moitié.
- \* Un cours complet sur les chevaux, donné dans l'écurie de Sir Davis (augmente sa compétence de Connaissance des animaux de 50 % lorsqu'il s'agit de choisir une monture).
- \* L'épée large de son frère Horton, laquelle a été enchantée par la magie d'Humakt (PA ajoutée).
- \* Une matrice du sort Endurance 1 gravée dans un bracelet de force en étain.
- \* Un ruban à cheveux de Mélisande.

Leach, afin de ramener l'ordre. Une fois la bagarre terminée, la rumeur se répand que Sor-Eel a menacé de laisser un contingent de troupes supplémentaire en ville après le concours, dans le but de maintenir l'ordre, si ce genre d'incident devait se reproduire.

## Le Jour d'Argile : Le Test d'Intelligence

### ◆ Ce que Disent les Prêtresses

Les prétendants d'Ernalda cherchaient à s'impressionner les uns les autres de par leurs facultés intellectuelles, aussi tenaient-ils souvent des concours de devinettes. Comme ils buvaient et festoyaient, chacun tentait de faire mieux que ses compagnons en posant les charades les plus malicieuses ou en portant les toasts les plus gracieux. Vous aussi vous pouvez faire montre de votre esprit lors du Test d'Intelligence.

(Les astucieux adeptes de Taureau Tempête, qui perdaient continuellement lors des luttes cérébrales, se mirent à amener toujours plus d'alcool au concours de devinette de Garhound. Ceux des adeptes de Lhankor Mhy dont la nature est bon enfant admettent que, bien que le Test d'Intelligence moderne soit une parodie du concours original, le public préfère très largement la version actuelle.)

◆ Un autre corps est découvert dans la campagne. Lui aussi a été brutalement mutilé. La prêtresse de Chalana Arroy examine le cadavre et déclare que l'agression subie est similaire à celle du meurtre précédent. Si un PJ suggère qu'il peut s'agir de l'attaque d'un ogre, la prêtresse, pensive, confirme que cette hypothèse est plausible. Les citoyens sont maintenant révoltés car il s'agit là d'une fille du coin et non d'une danseuse itinérante. Cela dit, la rumeur continue à faire peser les soupçons sur les soldats ou les auxiliaires lunars. (Une fois que Jarst a goûté au sang, sa soif devient insatiable.)

## Promidius, du Comté du Soleil

### Initié de Yelmalo ; Humain, 17 ans.

Le jeune Promidius est le compétiteur officiel de Yelmalo, choisi parmi les nouveaux initiés recrutés au Comté du Soleil cette année. Il affiche l'arrogance hautaine d'un Seigneur du Soleil sans en avoir les compétences. Pendant son séjour, il est soigneusement isolé au sein du contingent du Dôme Soleil.

### Rumeurs

\* Si Promidius n'était pas le neveu du Comte Solanthos, jamais il n'aurait été choisi pour le Concours. (Faux).

\* Ce sale petit mordilleur de coussins n'a été choisi que parce qu'il est le nouveau petit ami du Comte. (Faux).

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

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 27

Points de Vie : 16

Points de Magie : 18

**Armes et Armure :** Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 34. Fatigue -7 (27-34). Armure de plaques (PA 8/ENC 25).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M	7	32/29	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	8	30/69	1D6	7/18
Grande lance	0	28/-	1D10+1+monture	3,5/10
Epée courte	7	30/30	1D6+1	1/10
Coup de poing	8	32/28	1D3	0/8 (3)
Empoignade	8/5	37/41	1D6	-

**Magie de l'Esprit** (113-ENC) : Lumière, Détecter Or, Longue Vue, Lanterne 1, Coordination 1 (réduit le RA de 1), Réparation, Disruption.

**Compétences :** Courir 29, Sauter 31, Equitation 35, Connaissance des Animaux 07, Danser 59, Esquiver 28, Nager 15, Scruter 40, Lancer 35.

**Langues :** Pavique 32/16, Langue du Feu 02/00.

**Armure :** Armure dorée (et empruntée).

**Dons et Interdits Magiques :** Compétence de Danser améliorée, "toujours dire la vérité".

**Objets magiques :** Promidius dispose de l'objet suivant, prêté par son temple :

\* Un torque doré qui confère au porteur l'aptitude de parler aux chevaux comme par Communication Mentale. Cependant, lorsqu'il le porte, son utilisateur ne doit pas revêtir d'armure sur les jambes. En conséquence, promidius ne se servira du torque que lors des deux premières épreuves.

◆ Vathmar prend une chambre à l'auberge de la Bête Troquée.

◆ Si Cathilion est content de la prestation de la veille du PJ, il l'aborde à nouveau. L'officiel aimerait que le PJ soit son "coursier" pour le reste du tournoi et lui donne une petite bourse emplie de cinq Roues d'or en remerciement.

◆ Dans son enthousiasme, Skittlebrixx se présente à l'épreuve déjà bien éméché. Cependant, il est bien protégé pour avoir mangé une pomme tempête verte.

◆ Au cours de la beuverie, Vathmar ne cesse de dire qu'il est regrette l'absence de trolls dans les environs, "pas-que j'adore tuer ces zoorak zoorani de trolls, hips !"

◆ Lasse de son galant du moment, Dame Jezra invite un autre PJ à l'accompagner à un banquet organisé par les lunars, ce soir à la Bête Troquée. Si le PJ accepte, le Duc Raus, furieux, lui offrira secrètement 150 Roues pour qu'il quitte la ville le soir même. Le PJ repoussé, peut penser que Raus a interdit à Jezra de le revoir. Aussi il se peut qu'il affronte Raus et provoque une scène.

◆ Si le nouvel amant de Jezra ignore les menaces de son père et se rend au banquet, Jezra fera tout son possible pour s'assurer qu'ils soient pris *en flagrant délit* à un moment ou à un autre de la soirée, avec un peu de chance par le Duc mais aussi par le PJ répudié.

## Le Jour du Vent : Le Mur de la Mort

### ◆ Ce que Disent les Prêtresses

À l'époque des Grandes Ténèbres, quand le chaos balayait le monde, les maris d'Ernalda durent se frayer un chemin au travers du chaos mordant et des vents hurlants pour la rejoindre et la défendre. Vous devrez souffrir un accueil piquant et des coups amers pour vaincre et re-

trouver la Reine des Moissons qui attend au-delà du Mur de la Mort.

◆ Skittlebrixx paraît une nouvelle fois couvert de Graisse de Rhino, mais les juges lui demandent de l'enlever s'il veut participer à l'épreuve.

◆ Vathmar tente de s'attirer quelques lauriers supplémentaires en attrapant les flèches qui lui sont tirées dessus. Il arrête au bout de trois traits saisis au vol ou dès qu'il est touché alors qu'il tentait d'empoigner une flèche.

◆ Les Aigles du Dôme Soleil affrontent la IXème Cohorte des Démons Rouges lunar lors d'un match de Pousser de Bouclier tout à fait furieux du fait de la rancune qui l'a occasionné. L'action se déroule sur le Terrain de Parade devant une grande foule aux opinions partisans. Les Lunars remportent une courte victoire.

◆ Les victorieux Démons Rouges défient ensuite quiconque voudra les braver. Krogar Wolfhelm, l'Orlanthi, se rue dans toute la ville à la recherche d'hommes capables de former une équipe à même de battre les Lunars à leur propre jeu. Les PJ qui correspondent à cette description sont abordés, surtout s'ils n'éprouvent aucune affection pour l'Empire.

La partie de Pousser de Bouclier peut être jouée par le MJ et les joueurs. Les Lunars sont tous des vétérans endurcis dont les compétences varient entre 50 et 75 %, et dont l'armure protège toutes les localisations avec un PA 8. Il s'agit bien plus que d'un simple match, la partie prend en effet un sens politique et offre aux Sartarites opprimés une occasion d'embarrasser leurs oppresseurs sans crainte de représailles. Si les Lunars gagnent, leurs serviteurs et eux-mêmes affichent leur victoire par des fêtes qui durent toute la nuit. Leurs railleries pourraient amener les perdants amers à livrer bataille. Par contre, si c'est l'équipe locale qui l'emporte, la foule déjà fort agitée devient carrément hystérique !

## Vathmar Allweather, du Comté du Soleil

**Initié de Yelmalio ; Humain, 20 ans.**

La vanité arrogante de Vathmar provient de l'exceptionnelle vigueur (CON) dont Yelmalio lui a récemment fait don. Il ne fait pas partie du cortège officiel du Dôme Soleil et en nourrit une rancœur pour ne pas avoir été choisi comme candidat. Il a dépensé l'argent de sa rançon de culte pour prendre part au Concours et a parié l'argent qui lui restait sur sa victoire dans l'épreuve du Test de la Douleur. Pendant le festival, Vathmar dormira à la belle étoile, en apparence pour montrer de quoi il est capable, mais en réalité parce qu'il est fâché.

### Rumeurs

\* Avant que Yelmalio lui ait accordé son don, Vathmar était un moins que rien, ce qu'il redeviendra lorsqu'il brisera ses interdits magiques. (Cette phrase s'appliquant à tout le monde, elle en perd presque tous sens.)

\* "ne jamais chercher à s'abriter de l'orage" : voilà la seule et véritable raison pour laquelle ce Yelmalien prétentieux doit dormir dehors ! (Faux.)

\* Si Vathmar est doué d'une telle vigueur, alors pourquoi reste-t-il à l'écart de toutes les filles ?

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	15	Jambe D	01-04	01-03	3/6
CON	21	Jambe G	05-08	04-06	3/6
TAI	10	Abdomen	09-11	07-10	6/6
INT	13	Poitrine	12	11-15	6/8
POU	08	Bras D	13-15	16-17	3/5
DEX	12	Bras G	16-18	18-19	3/5
APP	09	Tête	19-20	20	4/6

**Mouvement:** 3

**DEX MRA :** 3

**Points de Fatigue :** 28

**Points de Vie :** 16

**Points de Magie :** 08

**Armes et Armure:** Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 16. Fatigue 12 (28-16). Haubert d'écailles (PA 6/ENC 4,8), casque et membres en cuir bouilli (PA 3/ENC 2,8), casque en cuir souple & rembourrage (PA 1/ENC 0,3).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M	7	59/33	1D8+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	30/69	1D6+1D4	7/18
Grande lance	0	39/-	1D10+1+monture	3,5/10
Coup de pied	8	50/37	1D6+1D4	jambe
Coup de poing	8	32/28	1D3	0/3 (3)
Empoignade	8/5	37/41	1D6	-

**Magie de l'Esprit (42-ENC) :** Vivelame 2, Détecter Or 1, Soins 1, Disruption (1), Vigueur 1 (augmente le total de PV jusqu'à 17).

**Compétences :** Courir 32, Sauter 41, Equitation 72, Connaissance des Animaux 14, Esquiver 40, Eloquence 23, Nager 25, Scruter 66, Passe-passe 38, Lancer 52.

**Langues :** Pavique 30/30, Langue du Feu 07/00.

**Armure :** Haubert d'écailles, cuir bouilli sur membres, casque en cuir bouilli matelassé.

**Dons et Interdits Magiques :** CON augmentée (8 points), "rester chaste durant chaque semaine de la Vérité", "ne jamais manger la chair des oiseaux", "ne jamais laisser un cheval souffrir inutilement", "ne jamais parler ni apporter d'aide aux trolls de quelque manière que ce soit", "ne jamais utiliser de hache", "ne jamais porter d'armure non-métallique sur la poitrine", "ne jamais utiliser d'autre bouclier que le bouclier d'infanterie", "ne jamais fuir ni se rendre au adorateurs de Zorak Zoran". Vathmar évite toujours les trolls.

## Myrrhyn Calmetempête, le Collaborateur Lunar

**Initié d'Orlanth ; Humain, 32 ans.**

Myrrhyn a tourné sa veste pour servir les Lunars. Il fait ses dévotions au temple de l'air de Pavis, où Faltikus le Bon, un sympathisant lunar, préside une congrégation peau de chagrin. Myrrhyn s'est inscrit sur l'ordre du gouverneur Sor-Eel, lequel lui a promis de grandes richesses s'il gagne. Le Connétable de Garhound étant son agent, Sor-Eel espère affaiblir le pouvoir politique de Sir Davis dans la région. Myrrhyn est bel homme, si ce n'est que son visage est grêlé. Il a reçu la visite d'esprits, et il est probable qu'il quitte le culte un de ces jours. Son équipement est dépourvu de runes ou de tout autre signe.

### Rumeurs

- \* Il a payé son inscription avec des argents impériaux fraîchement battus. (Vrai).
- \* Myrrhyn Calmetempête est l'un des "hommes de Faltikus". (Plus ou moins vrai. S'il est l'homme de quelqu'un, c'est celui de Sor-Eel.)
- \* Je l'ai vu boire avec deux soldats lunars de la garnison la nuit dernière. (Vrai. Il s'agissait en fait d'agents lunar en train de lui donner ses dernières instructions.)

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

**Mouvement : 3**

**DEX MRA : 3**

**Points de Fatigue : 28**

**Points de Vie : 17**

**Points de Magie : 13**

**Armes et Armure :** Encombrement total (avec épée large et bouclier) : 29,5. Fatigue -2 (28-29,5). Armure de plaques (PA 8/ENC 25).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Épée large	7	72/49	1D8+1+1D4	1,5/10
Targe	8	30/69	1D6+1D4	3/12
Grande lance	0	66/-	1D10+1+monture	3,5/10
Faucille	8	25/19	1D6+1D4	0,5/6
Coup de poing	8	43/41	1D3+1D4	0/8 (3)
Empoignade	8/5	37/41	1D6+1D4	-

**Magie de l'Esprit (75-ENC) :** Longue Vue 1, Endurance 3, Confusion (2), Soins 2, Mobilité 3, Vivelage 3, Contre Magie 2.

**Compétences :** Courir 39, Sauter 29, Equitation 66, Connaissance des Animaux 24, Esquiver 33, Eloquence 32, Nager 08, Grimper 76, Scruter 68, Chercher 58, Lancer 39.

**Langues :** Pavique 52/16, Langue des Tempêtes 16/00, Nouveau Pélorien 36/08.

**Armure :** Plaques.

**Objets magiques :** Pour s'assurer que son homme l'emportera, Sor-Eel lui a prêté les objets suivants :

- \* L'armure de Myrrhyn.
- \* Une tablette de Soins 6, cachée dans le pommeau de son épée.
- \* Un morceau de pierre de lune, lequel émet 8 PM (16 lors de la Pleine Lune).
- \* Un conte de qualité à raconter aux dames (voir le tour d'Arestis au cours de l'épreuve du "Choix de ces Dames").

- ◆ Cette nuit-là, lors des réjouissances, un PJ voit Jarst s'éclipser en compagnie d'une jeune femme. Ils semblent tous deux fort ivres (elle, du moins, l'est ; lui l'est à peine, mais juste assez pour risquer de prendre un nouveau repas). Cela n'a rien d'inhabituel pour une nuit comme celle-ci, mais le couple se dirige vers les champs. Si les PJ les suivent, Jarst abandonne la fille et disparaît pour refaire surface le lendemain lors de la nouvelle épreuve. Si les PJ ne les suivent pas, un nouveau cadavre écharpé (que les PJ peuvent identifier comme étant celui de la femme qui accompagnait Jarst) est découvert dans la matinée.

- ◆ Si les PJ rapportent les soupçons qu'ils nourrissent à l'égard de Jarst Daro au connétable ou aux prêtres et prêtresses du culte des Porteurs de Lumière, ces derniers insistent avec réticence sur le fait que Daro doit pouvoir aller au bout du concours. Son exclusion risque de nuire au rituel. Cela dit, les prêtresses affligées admettent que les conséquences de sa victoire (s'il gagne) seraient désastreuses pour Garhound.



## Le Jour du Feu: Le Test de la Douleur

- ◆ **Ce que Disent les Prêtresses**  
Les épreuves endurées lors des Grandes Ténèbres furent horribles. Seuls ceux dont la force et l'endurance étaient des plus élevées auraient pu survivre pour protéger Ernalda. La chance vous est maintenant offerte d'éprouver votre force et votre endurance au plus haut degré par le Test de la Douleur.
- ◆ Doutant de ses chances de victoire, et peu désireux d'endurer des souffrances sans bonne raison, Promidius fait exprès de manier sa marmite brûlante avec maladresse et la laisse tomber comme par accident vers le début de l'épreuve.



## Jarst Daro, le Mystérieux Etranger

### Initié d'Argan Argar ; Ogre, 29 ans.

Tout de noir vêtu, Jarst Daro se présente devant les prêtresses juste avant que la première épreuve ne débute, paie les frais d'inscription, et exige de pouvoir concourir. Scandalisant la foule, il annonce qu'il est adepte du culte d'Argan Argar ! Néanmoins, la mythologie fait de ce dieu ténébreux l'un des Maris-Protecteurs, aussi les prêtresses d'Ernalda n'ont-elles d'autre choix que d'accepter. En fait, Jarst Daro est un ogre qui espère pervertir et polluer le festival des moissons de sa présence. S'il remporte le concours et épouse la Reine, il n'en sortira que du mal pour Garhound lors de l'année suivante.

### Rumeurs

\* Il arrive tout juste du désert ! (Vrai.)

\* Il est évident que ce Jarst Daro est un agitateur envoyé par les Lunars afin de semer le trouble dans Garhound. (Faux. Jarst agit de sa propre initiative, aussi torturée soit-elle.)

\* Même les agents lunars de la ville se grattent la tête pour savoir qui est ce type ! (Vrai.)

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	23	Jambe D	01-04	01-03	4/6
CON	17	Jambe G	05-08	04-06	4/6
TAI	16	Abdomen	09-11	07-10	6/6
INT	12	Poitrine	12	11-15	6/8
POU	15	Bras D	13-15	16-17	4/5
DEX	10	Bras G	16-18	18-19	4/5
APP	17	Tête	19-20	20	0/6

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 40

Points de Vie : 17

Points de Magie : 15

**Armes et Armure** : Encombrement total (avec lance 2M) : 15,2. Fatigue 25 (40-15,2). Hautbert en plomb (PA 6/ENC 7,2), cuir bouilli matelassé sur membres (PA 4/ENC 6).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 2M	5	53/35	1D10+1+1D6	2/10
Bouclier simple	7	30/46	1D6+1D6	1/8
Grande lance	0	35/-	1D10+1+monture	3,5/10
Bâton de combat	5	86/78	1D8+1D6	1,5/8
Coup de poing	7	56/45	1D3+1D6	0/4 (3)
Empoignade	7/4	37/41	1D6+1D6	-

**Magie de l'Esprit** (82-ENC) : Disruption (1), Lame de Feu (4), Contre Magie 1, Dissipation de la Magie 2, Miroir 3, Soins 1.

**Compétences** : Courir 55, Sauter 41, Equitation 40, Connaissance des Animaux 08, Esquiver 54, Eloquence 32, Séduction (Courtisan) 32, Arts Martiaux 12, Grimper 45, Scruter 50, Chercher 50, Nager 31, Lancer 29.

**Langues** : Esrolien 82/50, Pavique 32/00, Nouveau Pélorien 24/00, Langue des Marchands 22/00, Langue Sombre 22/00.

**Armure** : Hautbert en écailles de plomb, cuir bouilli sur les membres, aucun casque.

**Objets magiques** : Jarst Daro possède une Boule de Queues qui, si elle était découverte, lui vaudrait l'inimitié immédiate de tous les nomades. Cette Boule de Queues a été conçue par un chaman associé au culte de Cacodémon. Composée de quatre queues, une de bison, une d'impala, une de sable, et une de grand lama, cet objet enchanté contient quatre esprits de pouvoir (POU 12, POU 11, POU 07, POU 03) que Daro utilise pour actionner ses sorts.

**Traits Chaotiques** : Aucun.

◆ L'un des agents lunars que les PJ ont pris en train de corser les tonneaux de bière peut être remarqué comme il mise une grosse somme sur la victoire de Myrrhyn Calmetempête dans cette épreuve. L'agent regagne ensuite le pavillon du gouverneur et tend le billet à Sor-Eel.

◆ Carylton Rafale se met à chanter la balade interdite : "Vent Froid sur Sartar", ce qui exaspère les Lunars mais impressionne les dames. La foule tout entière se joint à lui lors de la dernière strophe, et Krogar Wolfhelm pleure visiblement. Sor-Eel fulmine.

*A quoi bon notre jeunesse puisqu'elle vieillit ?  
Quelle joie pour l'oeil qui ne peut voir ?  
Quand souffle le vent frais, éclatent les rires, et  
poussent les fleurs,  
Mais que seul nos fleuves sont libres.*

◆ Promidius danse avec grâce mais de façon trop "yelmite" au goût de ces dames.

◆ Vathmar dresse de façon expansive la liste de ses exploits "extraordinaires", commençant chacune de ses déclarations de la sorte : "Je ne suis pas homme à me vanter, mais...". Mélisande et ses compagnes soupirent avec lassitude et baillent.

◆ Jarst Daro conte une histoire pleine d'esprit traitant de l'audience inhabituelle qu'il eut avec la fameuse Demi-vierge de Rhigos. Les dames l'adorent, mais les Fidèles du Dôme Soleil rougissent de façon évidente et murmurent leur désapprobation.

◆ Skittlebrixx raconte la blague du marchand d'Issaries et de la fille du fermier. Bien qu'elle a beaucoup de succès autour des feux de camps des nomades, son manque de subtilité n'est pas apprécié en ce lieu.

◆ Au moment même où Myrrhyn Calmetempête avance d'un pas pour commencer son récit, une femme fort laide se précipite sur lui et l'embrasse en proclamant son amour sans fin d'une voix de fausset. Il s'agit en fait



d'Agrestis, le bouffon de Sor-Eel, travesti en femme. La foule rit comme Agresti est ramené vers les stands.

Au cours de cet intermède, le rusé Agrestis en a profité pour lancer Mentir sur Myrrhyn. Grâce à ce sort, le conte que Myrrhyn narre aux dames est irrésistible ! (Le sort de Mentir de Myrrhyn lui donne un score automatique de 80 en jeu de rôle si la formule de verdict est utilisée, ce qui l'assure pratiquement d'une première place.)

Mais quel récit Myrrhyn fait-il ? Si vous cherchez des obscénités médiévales,

vous ne trouverez pas mieux que le *Décaméron* de Boccace (assurez-vous de prendre une traduction moderne et non-expurgée). Le MJ n'aura aucun mal à dénicher un conte plein d'esprit, parmi la centaine disponible, qui lui plaise et qui puisse être résumé à ce moment de la partie. Essayez par exemple "Troisième Jour, Premier Conte" en donnant le rôle du protagoniste à Myrrhyn. Dans cette histoire, Masetto de Lamporecchio se fait passer pour muet et devient le jardinier d'un couvent où toutes les nones rivalisent entre elles pour le mettre dans leur lit.

Si vous utilisez la formule que nous vous proposons pour compter les points de cette épreuve, le score pour le jeu de rôle des PNJ est de 70 pour Cary, 28 pour Promidius, 20 pour Vathmar, 52 pour Jarst, 8 pour Skittlebrix, 80 pour Myrrhyn (avec le sort de Mentir, sinon 40 seulement).

✱	Y	□
Jour Savage	Semaine de la Vérité	Saison de la Terre



## LA CONCLUSION DU FESTIVAL

### ◆ Ce que Disent les Prêtresses

Les cérémonies de fermeture du festival honorent le prétendant vainqueur et sa future femme. Elles rappellent, de plus, leurs obligations religieuses aux spectateurs pour l'année à suivre. Ensuite, un banquet est donné en plein air, offert par le temple des Porteurs de Lumière. De nombreux spectateurs choisissent de faire la fête entre eux dans les tavernes et auberges de Garhound, ou encore en compagnie d'amis et de parents qui habitent en ville.

Au coucher du soleil, la fièvre du festival est retombée et les rues de Garhound ont presque retrouvé leur ambiance habituelle. Les voyageurs en provenance d'endroits plus éloignés comme la Nouvelle Pavis et le Dôme Soleil pourront passer la nuit en ville et prendre le chemin du retour dans la matinée, mais, à l'exception des amis et compagnons du vainqueur du concours, ripaille et ribote perdent leur vigueur.

◆ A moins que leur homme ne gagne, Sor-Eel et son entourage se mettent brusquement en route. Myrrhyn Calmetempête accompagne le contingent lunar comme celui-ci retourne à Pavis. Sor-Eel devra concevoir de nouvelles stratégies pour faire baisser l'influence du clan des Garhound.



Le Choix de ces Dames

◆ Le vainqueur épouse Mélisande, la Reine des Moissons, et leur union est consommée avec de nombreuses réjouissances lorsque le Festival des Moissons atteint son paroxysme.

1. Si Carylton est le nouveau Champion de Garhound, la fête qui suivra sera joyeuse et sans retenue.

2. Si c'est Skittlebrixx qui devient Champion, la ville sera ivre jusqu'à plus soif en quelques jours à peine.

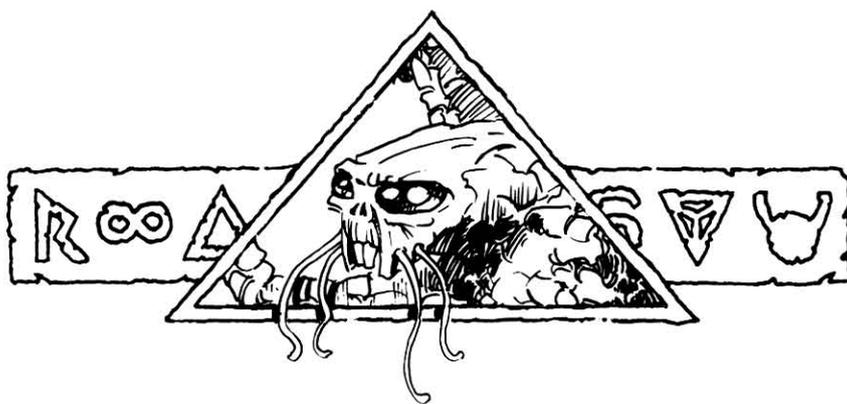
3. Si l'un des Fidèles du Dôme Soleil l'emporte, les festivités se poursuivront, mais d'une façon plus protocolaire et plus réservée.

4. Si le nouveau Champion s'appelle Myrrhyn Calmetempête, Sor-Eel et son contingent restent en ville pour

festoyer et ce, bien plus longtemps que les habitants de Garhound ne le souhaiteraient. Myrrhyn, l'homme de main de Sor-Eel, devient un sujet d'irritation constant pour Sir Davis et la famille Garhound au cours de la période où il exerce ses fonctions de Champion. Le gouverneur exploite cette friction à son avantage.

5. Si c'est l'ogre Jarst qui obtient la main de Mélisande, la foule adopte une attitude de deuil. Les perspectives sont lugubres pour Garhound: la ville et le district qui l'entoure souffrent terriblement d'une grande sécheresse qui s'abat sur eux l'année suivante. Les récoltes sont perdues, et le bétail est stérile.

◆ Si le vainqueur est l'un des PJ, la réaction du public dépendra de l'impression qu'il aura faite et des vertus qu'il aura affichées lors du concours. S'il s'est montré beau joueur et qu'il a respecté les rituels et les traditions mythiques qui sous-tendent le festival, les habitants de Garhound le considéreront avec amitié comme un parent et concitoyen. S'il doit sa victoire à la tricherie et la brutalité, et s'il a raillé les fondations du concours en les traitant avec mépris ou indifférence, ils se conduiront envers lui avec la même courtoisie réservée et la même hostilité voilée qu'ils affectent pour les forces d'occupation lunars.





Là, le premier messenger apprit que les Passeurs étaient partis en patrouille. Son rapport fut donc laissé aux mains des officiels du temple de Chomoro. A leur tour, ceux-ci envoyèrent un rapport de routine au Dôme Soleil, en amont du fleuve, et attendirent le retour de l'unité de milice en patrouille. Le compte-rendu du second messenger, traitant de la présence de pillards broos à Chapeau-Lapin, atteignit Chomoro avant que la milice ne soit revenue de patrouille. Alarmées, les autorités de Chomoro déléguèrent un courrier urgent au Dôme Soleil afin d'y demander assistance. A peine ledit courrier eut-il quitté la ville que l'unité de milice regagna Chomoro (cinq jours après que le premier rapport fut parvenu à Chomoro et huit jours après que les Monteurs Bisons eurent attaqué Chapeau-Lapin) et se mit immédiatement en marche vers Chapeau-Lapin. Elle s'arrêta à Wyoh en chemin afin de recueillir les témoignages des réfugiés et d'obtenir deux hommes de la région pour leur servir d'éclaireurs. Enfin, la milice repartit pour Chapeau-Lapin. Depuis, on n'a plus entendu parler ni de la milice, ni des deux éclaireurs de Wyoh, et les gens du coin ont trop peur pour envoyer qui que ce soit voir ce qui se passe à Chapeau-Lapin.

Le temps écoulé depuis la disparition de la milice dépend de l'accroche de scénario utilisée. Si les PJ doivent être réunis à Helmbold ou au Temple du Dôme Soleil avant d'être détachés, ils pourront arriver à Chapeau-Lapin au cours de la deuxième semaine suivant l'attaque des Monteurs de Bisons.

Si les PJ sont des chasseurs de trésor étrangers et à la recherche de la Couronne de Yamsur, quatre à huit semaines auront passé depuis la première attaque et nul Templier ni milicien du Dôme Soleil n'aura encore été délégué, les divinations indiquant clairement qu'aucun des miliciens ou éclaireurs disparus n'ont survécu.

De plus, le risque de maladies causées par les souillures broos supplante les avantages que l'on pourrait retirer d'une réaction rapide.



### Accroches destinées aux PJ issus du Comté du Soleil

- ◆ Un jeune et ambitieux templier, suivant en cela les traces de son père, lequel fut un fameux templier au cours des années précédentes, demande depuis longtemps au comte de lui accor-

der une possibilité d'avancement au rang d'acolyte. Solanthos convoque le templier en question au Hall de Réception du Temple du Dôme Soleil, et lui décrit la situation de Chapeau-Lapin avant d'ajouter :

"Sauvegardez ce village et protégez-le des nomades et de l'ordure chaotique. Lorsque vous m'aurez notifié que la ville est sûre, je vous enverrai des hommes afin de travailler les terres de Chapeau-Lapin, et vous pourrez ensuite vous considérer comme le seigneur des lieux. Je ferai également part au temple de mon avis favorable quant à votre demande de statut d'acolyte et ce, immédiatement après votre message.

"Vous pouvez choisir de commander la demi-file de milice active de votre choix, ou, si vous préférez, assembler votre propre demi-file en recrutant des hommes encore en service ou non. Si vous réussissez dans votre mission, je fais la promesse que chacun de vos hommes recevra une parcelle de terrain de la Ferme Chapeau-Lapin qu'il pourra travailler comme la sienne. Ce sera à vous de décider des parcelles, et de leurs tailles respectives, que vos hommes mériteront."





Le templier pourra être un PJ ou, plus probablement, un PNJ. Les PJ, quant à eux, formeront soit une demi-file de la milice composée de huit hommes, soit le rassemblement de divers PJ miliciens sélectionnés pour leurs habilités particulières. Si le templier est un PJ, voyez la concession de seigneurie de la p. 129.

- ◆ Une demi-file de PJ miliciens est détachée à Helmbold auprès des Glorieux, l'unité de Sonny Eclat. La rumeur atteint Boldhelm selon laquelle une unité de milice cantonnée à Chomoro devrait avoir terminé sa mission depuis longtemps et est portée disparue. L'unité a été déléguée afin de questionner les fuyitifs ayant survécu à propos des raids que les Monteurs de Bisons et les Broos ont effectués sur la colonie de Ferme Chapeau-Lapin. C'est un Sonny indifférent qui propose d'envoyer un rapport au Dôme Soleil et d'attendre les ordres. Cependant, plusieurs des miliciens disparus sont des amis des PJ. Sonny accepte avec réticence d'autoriser les PJ à se rendre à la Ferme Chapeau-Lapin pendant que lui attend ordres et renforts. Une variante de cette amorce fait des PJ une unité de milice arrivant à Chomoro pour prendre la relève de la milice active en poste dans la ville. Quand ils gagnent les lieux, ils découvrent que les gars de Chomoro sont partis explorer les environs de Chapeau-Lapin et qu'ils auraient dû rentrer depuis longtemps.
- ◆ Ayant reçu un message lui indiquant que l'unité de milice de Chomoro n'a toujours pas regagné la ville, le Capitaine de la Lumière Invictus consulte les devins du temple, puis assemble à la hâte un groupe composé des templiers, miliciens, et autres spécialistes les plus appropriés aux circonstances. Prenant en compte les rapports qui font part de pillards Monteurs de Bisons, il choisit des gens versés dans l'art de traiter avec les nomades et les langages et coutumes de ceux-ci. Un guérisseur de Chalana Arroy est particulièrement qualifié pour s'occuper

des sources de maladies dont les broos sont porteurs. L'une des réponses divinatoires, "La Bouche attend dans la pierre", peut laisser entendre l'existence d'un lien avec le culte de Krarsht. Aussi les nomades amicaux du culte de Taureau-Tempête pourront-ils également être désirés pour leur expertise et le zèle qu'il montrent à combattre le Chaos.

- ◆ Lors de son voyage habituel au Dôme Soleil, afin de recopier les passages du *Livre Jaune* d'Hector les plus récents, l'adepte d'Irippi Ontor présente gracieusement à Hector la copie du document du Devin Lucien. Celui-ci traite de la Couronne de Yamsur. (Voir "Une Enquête sur les Trésors Perdus", p.130.) Hector rapporte le contenu de ce document à Solanthos, lequel demande au temple de faire quelques divinations supplémentaires à ce sujet. En réponse à la question : "Où est la Couronne de Yamsur ?", la réplique est : "*Dans les ténèbres, sous la terre supprimée*". Il est significatif de constater que cette réponse est identique à celle obtenue à une question précédemment posée : "Où se trouve la menace la plus importante pour la sécurité de la Ferme Chapeau-Lapin ?" Déduisant l'existence de liens entre les troubles concernant la Ferme Chapeau-Lapin et l'affaire de la Couronne de Yamsur, le comte demande à Laertès Coatilon, le Guide de la Lumière, de former un groupe discret et aux talents variés afin qu'ils aillent explorer les mystères de la Couronne de Yamsur et de la malédiction de la Ferme Chapeau-Lapin. Ce groupe pourra être formé de PJ uniquement, ou se voir imposer la présence d'érudits et de religieux maladroits, mais dont les relations sont influentes. Ceux-ci donneront joyeusement aux PJ l'ordre de les suivre dans ces longs et ténébreux tunnels gluants. Là-dessus, ces PNJ se mueront en des fardeaux pleurnichards, compassés, et vulnérables qu'il leur faudra protéger à tout prix.

- ◆ En réponse aux divinations faites à propos du templier qui commandait l'unité de milice disparue envoyée à la Ferme Chapeau-Lapin, le temple reçoit le message suivant : "*Péri... vengé... maîtrise dans la bouche qui attend*." Le comte ayant correctement associé "la bouche qui attend" à Krarsht et "maîtrise" au templier disparu (son Don étant maîtrise à la Lance), il convoque un puissant groupe de héros des environs au Hall de Réception du temple. La veuve et les enfants du templier sont présents quand le comte charge les PJ de retrouver le corps du défunt héros afin qu'il puisse être incinéré avec tous les honneurs qui lui sont dûs. Bien sûr, toute trace des oeuvres de Krarsht à Chapeau-Lapin devront être complètement détruites.

∞△★Ш02⊕⊗⊗⊗●†‡  
**Accroches destinées aux PJ étrangers au Comté du Soleil**

- ◆ En réponse à une divination adressée à Yelmatio et demandant : "Lequel de tes serviteurs devrait-il diriger la mission de la Ferme Chapeau-Lapin ?" les prêtres du temple obtiennent l'é énigmatique phrase : "*Des ténèbres les Porteurs de Lumière emportent la couronne*". Les devins intrigués réfléchissent à ce message et concluent avec réticence que Yelmatio estime que les Porteurs de Lumière sont les plus à même (ou encore, ceux qu'il préfère) de remplir cette tâche. Là-dessus, le comte fait rassembler tous les adeptes des Porteurs de Lumière du comté, et les détache à la Ferme Chapeau-Lapin.

**Version A :**  
 Plus tôt dans la campagne, le MJ a trouvé un prétexte pour presser un PJ Porteur de Lumière d'accepter le document intitulé "Une Enquête sur les Trésors Perdus" (voir p.130). Ce PJ est conduit devant le comte, lequel lui révèle les mots exacts de la divination qui l'a poussé à appeler les Porteurs de Lumière à "librement offrir" leurs





sont modestes pourront vaincre le Coloquours et tenter d'explorer les tunnels krarshti. Cependant il serait sage pour eux de faire demi-tour et de partir chercher des renforts quand ils apprendront la puissance à laquelle ils doivent faire face. Un groupe plus faible peut s'attendre à de nombreux morts lors de l'affrontement final avec Polybius et ses créatures.

Pour débarrasser la Ferme Chapeau-Lapin de sa corruption chaotique, des personnages plus puissants, doués de meilleurs compétences sont nécessaires. Obtenir le soutien d'un ou deux personnages de rang acolyte ou runique serait une sage précaution.

**La Couronne de Yamsur :**

Certains MJ pourront estimer que la Couronne de Yamsur est bien trop précieuse pour être trouvée aussi facilement, enterrée comme elle l'est sous l'autel dédié au Chaos qui se trouve dans la hutte du chef (voir "Tête-de-Citrouille, le Coloquours", p.117, et "La Couronne de Yamsur", p.131). Tête-de-Citrouille aura donc pu déplacer son autel du Chaos et son trésor sous terre, anticipant en cela son occupation du complexe Krarshti qui est sur le point d'être abandonné. L'un des tunnels qui partent du Grand Hall constituerait un endroit logique pour installer son lieu de dévotion au Chaos Primaire.

**Joueurs débutants à RuneQuest :**

Les joueurs qui débutent à *RuneQuest* risquent de ne pas sentir l'absolue terreur qu'éprouvent la plupart des Gloranthiens lorsqu'ils sont confrontés à des créatures du Chaos, pas plus qu'ils ne comprendront à quel point un monstre doté de traits chaotiques peut être bizarre et meurtrier. Le fait d'allouer un PNJ expérimenté aux PJ vous permettra d'exprimer, par sa bouche, les manifestations d'effroi et d'horreur appropriées lorsque des Escargots Dragons, des têtes de fantômes thanatari, et des krarshtkids feront leur toute première apparition. De même, un PNJ de ce type pourra donner des indications utiles aux PJ condamnés telles que

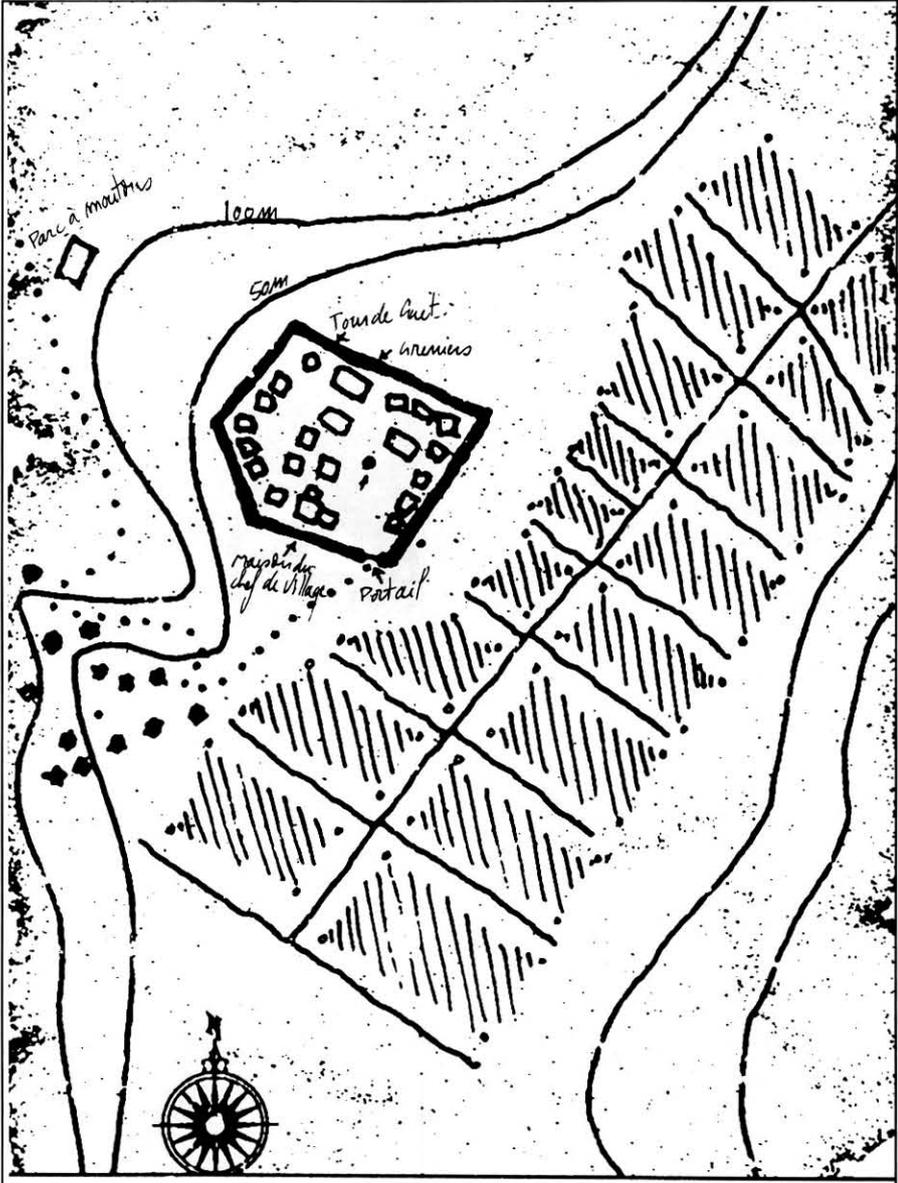
"Courez !" lorsqu'ils seront attaqués par un fantôme en combat spirituel, ou encore "p-p-p-peut-être que c'est seulement un de ses traits chaotiques qui d-d-d-donne l'impression qu'il est invulnérable !" Ce genre d'informateur PNJ pourra être un initié compétent comme Haloric Longfarm (voir p.74), capable de sauver le groupe du désastre, ou bien un simple Spectateur Innocent dont le rôle sera de se plaindre de ne jamais revoir sa femme et ses enfants, d'hurler de terreur quand le chaos sera rencontré, puis de paniquer et de fuir si les PJ se montrent naïvement optimistes quant à leurs chances de survie.



**LA PÉRIPHÉRIE DE LA FERME CHAPEAU-LAPIN**

Voir la carte de la Ferme Chapeau-lapin. Consultez le paragraphe "Maladies" dans *RuneQuest*, p.80.

A Chomoro, il est facile de traverser le Zola Fel à gué, sauf lors des crues où les pêcheurs de la région et leurs bateaux pourront être amenés à prêter main forte. La route orientale qui mène de Chomoro à Chapeau-Lapin s'étend sur 10 kilomè-



**Les Réfugiés de Chapeau-Lapin**













## Escargot Dragon

(Voir *RuneQuest* p.231.)

Une Créature du Chaos, Contrôlée par Polybius

		Localisation	Mêlée/Missile	Points
FOR	27	Coquille	01-08	16/9
CON	18	Corps	09-14	4/9
TAI	22	Tête	15-20	4/11

INT 02

POU 10

DEX 07

Mouvement : 1

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 45

Points de Vie : 20

Points de Magie : 10

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Morsure	7	56/-	1D6+2D6	-

**Traits Chaotiques :** Semble invulnérable jusqu'à ce qu'il ait été tué ; coquille de 16 points ; régénère 1D2 PV par round de mêlée et ce, dans toutes les localisations.

**Apparence :** La tête et le corps sont semblables à ceux d'un calmar géant, avec des yeux comme des soucoupes et un bec acéré. De petits tentacules à l'aspect sinistre battent violemment l'air comme la bête se fend pour mordre, mais les aventuriers ignorent que ceux-ci sont pratiquement inoffensifs. Laissez-les quand même décider de parer ou d'esquiver les tentacules. Si elle est en difficulté ou si elle est attaquée à distance par un tir de flèches, la créature fait jaillir son encre (portée de cinq mètres) et plonge sous la surface. L'encre n'a aucun effet immédiat, mais rend toute personne ainsi peinturlurée irrésistiblement délicieuse pour les krashkids.

le son ou le mouvement. L'escargot dragon est magiquement contrôlé par Polybius, qui le considère comme son animal familier.

### D. Le Crâne Fantôme Fou

Le courant souterrain qui, autrefois, creusait la caverne naturelle (Emplacement C) a été détourné par un barrage en pierre afin de pénétrer dans le tunnel krashkid orienté au sud-est. Après avoir descendu un sillon peu profond qui mène par le sol à l'Emplacement E, il tombe bruyamment dans la salle d'alimentation des krashkids située en contrebas.

Des centaines de pièces de monnaie d'argent sont empilées sur le lit à sec d'un ancien bassin, à l'Emplacement D, et brillent d'un éclat terne à la lumière des lampes. Enterrée dans un petit puits situé sous les pièces, une tête tranchée contient un Crâne Fantôme Fou. Quand les pièces sont touchées, le visage parcheminé, de couleur cadavérique, lance

un regard mauvais à travers la pile de pièces. Il faut un round au fantôme pour prendre une forme corporelle, puis il passe à l'attaque. Cette tête a été laissée en ce lieu par un émissaire Thanatari qui négociait avec les Krashki afin de ravitailler son culte en victimes. Comme ils ne purent parvenir à un accord, Polybius servit son invité en pâture à son escargot dragon familier. Le Crâne Fantôme Fou attaque quiconque (y compris Polybius) touche les pièces, mais est incapable de poursuivre sa victime à plus de 10 mètres au-delà de la tête tranchée à laquelle il est lié.

#### LE CRANE FANTOME FOU

INT 0, POU 10

Points de Vie : 5

Le sort Libérer Fantôme (Voir *Les Dieux de Glorantha* p.130) peut délivrer un crâne fantôme fou. Le rituel de Lhankor Mhy qui consiste à écraser des têtes peut également servir. La tête doit être pulvérisée (réduite à 0 PV) tandis que la psalmodie suivante est déclamée :

*Au nom du Savoir Absolu,  
J'arrache cet instrument à Thanatar,  
Afin de confondre sa présence  
Dans le complot de l'être  
Et de hâter la fin du chaos.  
Va-t-en, esprit, rencontrer le destin de  
ta volonté !*

Le récitant doit faire un jet sur le Tableau de Résistance en opposant son POU à celui du fantôme. S'il réussit, le fantôme est libre de retourner au Monde Inférieur. Si le récitant ne parvient pas à surmonter les PM du fantôme, il pourra réessayer le round d'après. Pendant ce temps, le fantôme poursuit ses attaques en combat spirituel.

### E. Le Petit Puits d'Alimentation

L'eau déviée du courant souterrain tombe dans le trou situé à l'Emplacement E avec un grand bruit d'éclaboussure. Polybius a dérouté le courant afin qu'il s'écoule dans le puits d'alimentation central du Grand Hall. Bien que le tunnel s'élargisse légèrement en cet endroit, l'ouverture qui se découpe dans le sol est difficile à percevoir. Les personnages qui se déplacent dans le noir sans aucune source de lumière risquent de trébucher et de tomber dans le trou. Ceux qui scrutent le sol à l'aide d'une source de lumière devraient pouvoir le déceler. La cheminée descend en un à-pic de 9 mètres pour gagner une caverne sphérique de cinq mètres de diamètre, et dont les surfaces rocheuses sont recouvertes de prazim fétide. Ceux qui ont la malchance de choir dans ce trou s'empêtrèrent complètement dans cette gadoue et suffoquent pour mourir en leur CON + 10 rounds, à moins qu'il ne leur soit porté secours. Ce puits servait autrefois à nourrir les jeunes krashkids, mais n'est plus utilisé depuis que le sanctuaire a été abandonné.

Une dizaine de petits conduits, d'un mètre de diamètre, mène de la salle sphérique aux ruches des krashkids. L'un de ces conduits rejoint le puits d'alimentation principal du Grand Hall (Emplacement J). Le courant souterrain dérouté



coule le long de ce boyau. Les autres galeries bifurquent trois fois avant de se terminer en des salles sphériques qui mettent en évidence de nombreux sacs larvaires de krarshtkids vides.

## F. Un Krarshtkid

(Voir la description ci-après.)  
 Un krarshtkid attend calmement dans ce passage. S'il était achevé, ce tunnel finirait par rejoindre un autre tunnel krarshti, quelque part dans le Comté du Soleil. Le krarshtkid peut être surpris par derrière s'il est abordé en silence. Un bruit, quel qu'il soit, alertera la créature qui se retournera et attaquera.

Le krarshtkid se battra à mort, ou jusqu'à ce que les aventuriers se replient au-delà de l'Emplacement E. Elle répondra gaiement aux missiles à longue portée et aux sorts par des crachats de pratzim.

## G. Le Krarshtkid Mort

Les restes d'un krarshtkid et de son ennemi humain gisent en ce lieu, enlacés dans une étroite mortelle et finale. La milice du Comté du Soleil avait découvert la Vieille Entrée (Emplacement A) menant aux souterrains des Krarshti, et venait juste de descendre dans le but de les explorer quand Tête-de-Citrouille leur tendit une embuscade.

Ils furent tous Harmonisés, exception faite du capitaine. Celui-ci se retira dans les profondeurs de la cheminée quand il s'aperçut que ses troupes étaient condamnées. Il erra dans les tunnels jusqu'à ce qu'il rencontrât le krarshtkid. Yelmalio lui avait fait le don de maîtrise de la lance, et il utilisa son arme pour tuer l'horreur chaotique. Sa fidèle lance empara la poitrine de la bête. Malheureusement, le capitaine était tellement enduit de pratzim qu'il mourut d'asphyxie peu après le combat.

Le krarshtkid, le capitaine, et l'équipement de ce dernier sont liés les uns aux autres par des bandes de pratzim gluant. La langue du krarshtkid est toujours fermement enroulée autour de la lance qui l'a tué.





d'alimentation des krarshtkids. Surgissant des ténèbres au centre du trou se dresse un énorme pilier de pierre. Son sommet est au même niveau que celui du sol, dont il est séparé par une brèche de trois mètres. Si le pilier est lisse et poli, l'autel qui occupe son faite est incrusté des traces de sacrifices couvrant plusieurs siècles. Dessinant une bouche volumineuse et pourvue de dents, l'autel a été importé par morceaux d'un autre repaire krarshti situé à Tarsh. Il n'a pas encore été utilisé en ces lieux. Cependant, si un non-Krarshti le touche il le profanera et devra résister à une attaque de POU 18 ou perdre un point de POU permanent. Le bord du puits est protégé par un sort de Sauvegarde 1, les sauvegardes étant entassées dans des niches sis un mètre plus bas environ.

Un grand filet délicatement tissé avec des cheveux humains s'étale sur le trou de trois mètres qui sépare le sol de l'autel. Il a été conçu de façon à être fragile et instable, ceci afin de rappeler aux adorateurs qui s'approchent de son autel que la tolérance de Krarsht à l'égard des attentions que lui portent ses disciples est fragile et instable. Un personnage sans encombrement aucun et d'une TAI de 10 au maximum pourra traverser le filet avec prudence et sans risque. Chaque point de TAI supérieur à 10, et chaque tranche de six points d'encombrement transportés entraînent 5 % de chance additionnels que le filet se rompe et fasse tomber l'aventurier dans le puits. Par exemple, un personnage de TAI 15 et revêtant 6 points d'encombrement aura 30 % de "chance" de transpercer le filet.

Le puits fait 12 mètres de profondeur. Les parois sont lisses mais recouvertes de pratzim fétide et gluant. Le courant souterrain détourné s'écoulant par les ruches des krarshtkids situées sous le Petit Puits d'Alimentation (Emplacement E), a rempli le fond du puits d'une eau profonde de trois mètres. Celle-ci dissimule un gorp.

Dans le coin sud-ouest de la salle, en partie recouvertes d'un grand morceau de feutre noir, se trouvent trois grosses caisses en bois, un palan, et une torche

éteinte. Bien qu'elle soient vides, les caisses sont toutes marquées d'une rune de Lune peinte au pochoir sur leurs flancs, ainsi que l'inscription : "Bureau d'Intendance et d'Origine, Bout du Monde." Sur des sceaux en papier brisés lors de l'ouverture des caisses l'on peut lire : "Frais de Douane Payés". C'est dans ces boîtes que l'autel des Krarshti a été transporté. Les écrits qu'elles portent laissent suggérer une corruption à haut niveau.

A moitié caché dans les ténèbres, un balcon hideusement façonné en forme de bouche est suspendu sur le mur ouest de la salle, à 12 mètres au-dessus du sol. Derrière, un court passage conduit aux quartiers particuliers de Polybius (Emplacement K). Une échelle de corde est rangée sur le balcon et attachée à l'une des dents.

Même une forte source de lumière ne pourra éclairer les hauteurs et plafond du hall, et c'est là que le familier de Polybius se cache. A moins d'être repéré, le monstre attend les instructions de son maître avant de passer à l'attaque.

Utilisez les caractéristiques du krarshtkid données plus tôt, mais notez que Polybius peut faire appel aux points de magie de son familier, percevoir par ses sens, et autre. (Voir le sort de sorcellerie Créer un Familier de *RuneQuest* p.127 pour les aptitudes d'un familier.)

## K. La Chambre de Polybius

Cette petite pièce constitue les appartements de Polybius. Au centre s'ouvre le conduit d'aération, lequel mène plus bas (Emplacement H).

A côté, une échelle de corde longue de 20 mètres est fermement fixée. L'autre accès à cette chambre se fait par une porte en chêne massif sise dans le mur ouest. Elle est équipée d'un mécanisme de serrure complexe, mais Polybius en a perdu la clef (voir le trésor de Tête-de-Citrouille). Si elle est ôtée avec précaution, la serrure vaut 110 L (le double si la clef est incluse).

Le sol est couvert d'une gadoue à base de pratzim. Dans un coin, une natte en paille recouverte d'un petit bout de couverture fait office de lit. Dans un autre coin, un grand tonneau est ouvert ; il est plein d'une eau qui sent incroyablement mauvais. Sept grosses caisses sont disposées autour du fût, et elles sont toutes empreintes des runes lunars du commerce. Elles renferment un assortiment d'objets inhabituels :

**Caisse 1 :** Contient des biscuits de pain azyne en quantité suffisante pour assurer un ravitaillement de plusieurs mois. Ils proviennent de la marine de Pharaon et représentent la nourriture actuelle de Polybius.

**Caisse 2 :** Vide.

**LE GORP**

(Voir *RuneQuest* p.231.)

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	0	Corps	01-20	01-20	0/16
CON	15				
TAI	17				
INT	01				
POU	07				
DEX	0				
<b>Mouvement : 1</b>					
<b>Points de Fatigue : n/a</b>		<b>Points de Vie : 16</b>		<b>Points de Magie : 07</b>	
<b>Armes</b>	<b>RA</b>	<b>Att/Par %</b>	<b>Dégâts</b>	<b>ENC/PA</b>	
Envelopper	1	100/-	8 points d'acide	-	
<b>Trait Chaotique : Non détectable par la magie.</b>					











Lapin en vidant sa "prison des débiteurs" de leurs divers petits malfaiteurs, canailles, et délinquants.

Bien que le village s'appelle Ferme Chapeau-Lapin, la concession terrienne fait légalement partie du fief des "Oreilles Dorées". Selon la norme du Dôme soleil, le fief du culte appelé Oreilles Dorées est plutôt grand : plus de 55 carrés. Nota : Les territoires du Dôme Soleil sont typiquement divisés en des formes qui se rapprochent le plus possible de la rune de la Terre ; un "carré" est égal à un hectare. Cela dit, le gros de cette étendue n'est que désert ou bad-lands, et est presque totalement dépourvu de valeur agricole. Néanmoins, la découverte de la rivière souterraine qui coule dans les cavernes pourrait bien amener une nouvelle erre de prospérité à la Ferme Chapeau-Lapin. Qui dit prospérité dit impôts. Quand les aventuriers se seront confortablement installés, les collecteurs d'impôts feront leur apparition et demanderont aussi bien les impôts de cette année que de la précédente.

La concession de seigneurie d'Oreilles Dorées est reproduite ci-après. Ce document est écrit sur du vélin de bonne qualité, de cette encre d'or qui est réservée à l'usage personnel du comte. L'une des copies est donnée aux aventuriers et l'autre est conservée par le comte. L'acte

est rédigé dans une Langue de Feu soignée, et toute demande de traduction serait considérée comme grossièrement insolente.

Les aventuriers ne peuvent vendre ni disposer de leur terre de quelque autre façon car elle appartient au culte, représenté en cela par le comte. A moins que les personnages ne perdent leur titre (par exemple, en manquant de vivre sur place ou en quittant le culte de Yelmalio), le comte honorera les termes de la concession. Bien que les testaments n'aient aucune valeur légale au Comté du Soleil, les Fidèles du Dôme Soleil conservateurs s'en tiennent au vieux proverbe : "trois prélèvements vérifient la coutume". Si le fief d'Oreilles Dorées paye ses impôts pendant trois années consécutives, elle devient virtuellement la propriété des aventuriers, et ils pourront la transmettre à leurs héritiers sans rencontrer d'obstacles. Remplir ses obligations d'imposition pendant trois années de suite risque de ne pas être aussi facile qu'il y paraît, étant donné la rapacité des collecteurs d'impôts, les caprices des éléments, et l'hostilité des nomades.

∴|||R∞△♣Ш02♣△♀G▽W

**La Couronne de Yamsur**

Ce trésor antique fut porté par Arintheus le Splendide, qui combattit et périt à Lu-

nebouillon, dans les lignes lunars. Quand le Seigneur du Soleil tomba, la couronne fut perdue dans le chaos qui suivit. Plus tard, un broo qui pillait les cadavres retrouva l'objet, mais celui-ci passa par plusieurs mains avant de finir dans celles de Tête-de-Citrouille. Ce petit serre-tête en or et extrêmement orné est dépourvu de qualités magiques intrinsèques. C'est son caractère antique qui le rend inestimable: La tradition veut que la couronne fut d'abord arborée par Yamsur le Splendide, le héros du Comté du Soleil qui mena ses conducteurs de char à une mort incendiaire lors de la Guerre des Tueries Draconiques de 1100 ST.

Diverses organisations souhaitent retrouver la couronne et offrent de grosses récompenses : les autorités lunars (5 000 L), la famille d'Arintheus (500 R, mais il vous faudra ramener la couronne à Yuthuppa pour réclamer la récompense), et le Temple du Dôme Soleil local (100 R).

Lucien le Devin, du Temple de Lhankor Mhy, est également intéressé par cet objet. Un indice précieux de l'endroit où se trouve la couronne peut être relevé dans un document qu'il a rédigé plusieurs saisons plus tôt. Suite à une dispute de faction, Lucien a quitté le Temple de Lhankor Mhy de Pavis et est actuellement Devin Chef dans la Citadelle Blanche assiégée.







alors la malchance de se retrouver en prison avec pour seule perspective leur prochaine exécution en combat rituel.

⊗⊙∴|||℞△△Ш02⊕⊗⊙⊖⊗

### L'Architecte

**Laxarte Pourquoyomor** est un jeune officier lunar en poste à Pavis. Il est passionné d'architecture et montre un intérêt tout particulier pour les bâtiments construits dans le style dara happan. Il a récemment visité le Temple du Dôme Soleil et, malgré le dur traitement qu'il a subi, il a été impressionné par les édifices qu'il a vu (voir "Le Journal de Laxarte", p.20-24). Laxarte a entendu parler du Vieux Dôme Soleil mais s'en est vu interdire l'accès par le comte. Néanmoins, ce contretemps n'a nullement atténué son enthousiasme juvénile, aussi souhaite-t-il engager un groupe d'aventuriers qui soit capable de tracer des cartes afin de prospecter le complexe et d'en établir les plans.

En ce qui concerne l'argent, Laxarte ne dispose pas de gros moyens, mais il promet d'offrir sa faveur aux personnages.

En tant que neveu du gouverneur lunar et membre d'une famille lunar influente, Laxarte se targue de bénéficier de l'attention des grands et des puissants.

●↑↑△□⊗⊙∴|||℞△△Ш02

### L'Exilé

**Karin Kareetha** est une Bison qui vient d'être expulsée de sa tribu. En effet, Karin a tué une chauve-souris crâne durant la saison de la mer, brisant en cela l'un des tabous les plus importants de son clan. Le fait qu'il s'agisse d'un accident importe peu à son chef, et Karin doit expier sa faute. Pour cela, elle a reçu ordre d'emmener un totem chauve-souris dans le sanctuaire où les crânes se réfugient pour se protéger du soleil. Elle devra ensuite se prosterner devant ces chauve-souris crânes en implorant leur pardon.

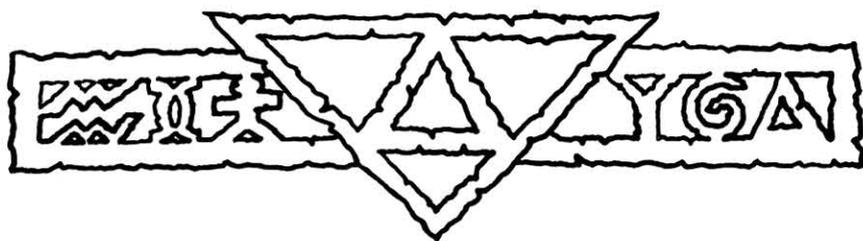
Karin a suivi les chiroptères jusqu'aux ruines situées au coeur du Comté du Soleil, mais elle craint d'y entrer sans l'aide de comparses. La civilisation lui étant étrangère, elle recherchera des amis Bisons afin qu'ils l'épaulent dans sa quête.

△□⊗⊙∴|||℞△△Ш02⊕⊗

### Les Gens du Coin

**Les habitants de la région** évitent autant le Vieux Dôme Soleil que la Tour de Solinthor car ils pensent que ces endroits sont hantés. Ils associeront probablement les calamités récentes (perte de bétail, une disparition, ou bien une maladie) à ces derniers. Les chefs de village pourraient se rendre compte, après que leur milice locale, saisie de superstition, aura refusé d'enquêter, que les étrangers sont les seules personnes à être suffisamment braves pour découvrir ce qui se trame. Pour les remercier, ils leur offriront des produits de leurs récoltes ou l'hospitalité (et peut-être même de la brumia).

Les pontifes de la région feront sagement remarquer que les calamités récentes n'ont rien à voir avec les ruines hantées, mais qu'elles auraient plutôt été causées par un prédateur, une bande de broos ou de trollinets des environs, ou de quelque autre chose de tout aussi terrestre. Et peut-être même ont-ils raison.



# Le Vieux Dôme Soleil

## *Echos, Poussière et Esprits Surgis du Passé du Comté du Soleil*

Le Vieux Dôme Soleil gît au cœur des terres agricoles, à l'est et à plusieurs heures de marche du temple contemporain. Pendant de nombreuses années le site actuel a été dénommé "Le Nouveau Temple", mais le passage des siècles a fait disparaître presque tout souvenir du Dôme Soleil abandonné, et les étrangers ont activement été dissuadés de s'y rendre.

De nos jours, le nouveau temple est tout simplement appelé "Le Temple".



### **INFORMATIONS RÉSERVÉES AU MJ**

#### **L'Histoire Officielle**

*Cet exposé est connu de tous les initiés du culte du Dôme Soleil local, et peut être glané dans les archives du culte ou de source Lhankor Mhy. Les habitants de la région considèrent le site avec une crainte révérencielle et superstitieuse, aussi l'évitent-ils.*

Le vieux temple fut abandonné par le culte du Dôme Soleil peu après 1100 S.T., après que leur célèbre régiment de chars, Les Essieux Dorés, eut rejoint l'Invincible Horde Dorée afin de piller la Passe du Dragon. Nul ne survécut au

massacre de la Guerre des Tueries Draconiques, pas même leur héroïque commandant Yamsur le Splendide (premier fils du comte d'alors, Zebrokhith l'Arc). A la mort de ce grand Héros, le temple fut balayé par un tremblement de terre, et le sol fut déchiré par une fissure qui parcourut toute la longueur du sanctuaire. Suite à ces mauvais augures, le temple fut promptement abandonné. Il fut impossible d'instituer de nouveaux prêtres ou d'exécuter les rites importants jusqu'à ce qu'un nouveau temple fût érigé, quelque six ans plus tard.

#### **L'Histoire Secrète**

*Seuls certains prêtres apprennent la vraie histoire, et même eux ne connaissent pas toute la vérité.*

La fissure qui marqua le temple ne fut pas causée par un séisme. Loin dans la Passe du Dragon, Yamsur le Splendide gisait près de son char roussi. Carbonisé par les souffles des dragons, il était en train de mourir. Autour de lui se trouvaient les restes fumants de son régiment autrefois plein de fierté, brûlés jusqu'aux cendres par le pouvoir magique des dragons. Yamsur était à peine conscient, et pourtant il battait l'air des bras à la recherche de sa fidèle lance. Alerté par le mouvement, un dragon surgit au-dessus de lui. Au moment même où la bête inspirait, Yamsur en appela à son dieu, Yelmalio, le priant pour que son corps pût

reposer dans les terres du soleil. Yelmalio avait été humilié par la défaite de ses templiers pleins de morgue, aussi avait-il décidé de ne pas répondre à leurs supplices, lesquelles imploraient leur salut, de toute la journée. Son cœur fut ému par la requête de Yamsur, car le Fils de la Lumière ne priait pas pour sa vie, mais pour que ses cendres soient ensevelies en toute sécurité. Yelmalio revint sur sa décision. Cependant, pour cacher sa honte, il ramena les restes sous les voûtes dépourvues de soleil du Temple du Dôme Soleil afin que son père Yelm ne puisse jamais avoir vent de son déshonneur.

A l'instant où Yelmalio fit ses merveilles, le dragon lâcha son souffle de feu sur la forme prostrée de Yamsur, le tuant sur le coup, chauffant son corps au blanc. Quand cette écume de flammes bouillonnante apparut dans la voûte du temple, l'air se dilata sous l'effet de la chaleur, et les vapeurs, comprimées de toute part par la pierre, détruisirent le plafond de la voûte pour se répandre dans le temple. Le torrent de gaz sulfureux engloutit les prêtres qui officiaient aux cérémonies, les tuant aussitôt. Bouleversés et privés de leurs chefs, les Fidèles du Dôme Soleil furent le temple dans la panique.

Il fallut attendre quelques mois pour que de rares âmes courageuses y retournent et apprennent la vérité. Entre-temps, la peur qu'exerçait cet endroit sur la popu-



lation était devenue si grande que personne ne voulait plus s'y rendre. D'ailleurs, il ne furent pas encouragés à le faire, car Zolan, le second fils de Zebro-kith, saisit l'occasion d'élever un nouveau Temple du Dôme Soleil sur ses propres terres, à quelque distance de là. Le vieux Temple du Dôme Soleil fut, comme l'exigent les rituels, purifié par le feu, muré, et évité par tout un chacun.

### Le Secret de la Voûte

Cent ans plus tard, un vampire emménagea dans le temple abandonné en compagnie de son petit entourage. Un peu plus tard, pris d'une crise de paranoïa, le vampire détruisit sa congrégation. Il se sent en sécurité, à présent, sous la voûte sans soleil et dans laquelle lui seul peut entrer sous sa forme gazeuse.



### Les Gardes du Vieux Dôme Soleil

La "Vieille Garde", la Xème file de milice yelmite active, bivouaque en permanence dans les Résidences des Invités du Vieux Dôme Soleil. Leur tâche consiste à protéger le temple des pillards et des intrus. La peine qu'encourent les étrangers entrant dans le Vieux Dôme Soleil est la mort et ce, par ordre du comte. La méthode d'exécution habituelle est, comme la milice aime à l'expliquer, l'écartèlement. La règle veut que les intrus faits prisonniers soient amenés au nouveau Dôme Soleil afin de recevoir la justice du comte.

Les sentinelles ne sont pas particulièrement vigilantes cependant, si ce n'est lors des rares occasions où un supérieur vient les inspecter. On sait que le poste du Vieux Dôme Soleil est une tâche tranquille, et que les miliciens et leur chefs, à l'instar des fermiers de la région, croient que les ruines sont hantées. Bien qu'ils pourront poursuivre des pillards au-delà des murs, ils n'entreront dans le temple même qu'avec une extrême réticence. La nuit, il ne leur arrive que très rarement d'entrevoir une bonne raison de quitter leurs baraquements.



Si le corps de garde situé sur le flanc sud est vide, l'âtre de la loge du portier sert souvent de latrines aux soldats lors de leurs patrouilles. Ce que ceux-ci ignorent, c'est qu'une cavité d'un mètre de profondeur est dissimulée derrière le briquetage de la cheminée. Elle renferme le magot du portier, que celui-ci n'a pas osé emporter. Il faut obtenir un Succès Critique lors d'un jet de Scruter, un Succès Spécial lors d'un jet de Chercher, ou une réussite normale à un jet d'Artisanat : Maçonnerie pour remarquer les brèches qui s'ouvrent dans le mortier.

Le trésor secret du portier consiste en 13 R et en trois petits objets de cérémonie qu'il a volés au culte au cours de ses années de service. Il s'agit d'un bougeoir (ENC 0,25; 400 L), d'un encensoir (ENC 1; 1 500 L), et d'un petit gobelet (ENC 0,25; 400 L) incrusté de 27 pierres semi-précieuses (d'une valeur de 1D10 L chacune).

#### 4. Le Temple

Le grand Dôme Soleil se conformant exactement aux idéaux yelmaliens, il représente encore une vision impressionnante et ce, en dépit des ravages du temps et du fait que le feuillage d'or qui recouvrait le dôme a été ôté lors de la désacralisation du temple. Une grande déchirure fend le dôme, suffisamment large pour laisser passer des personnages de TAI 09.

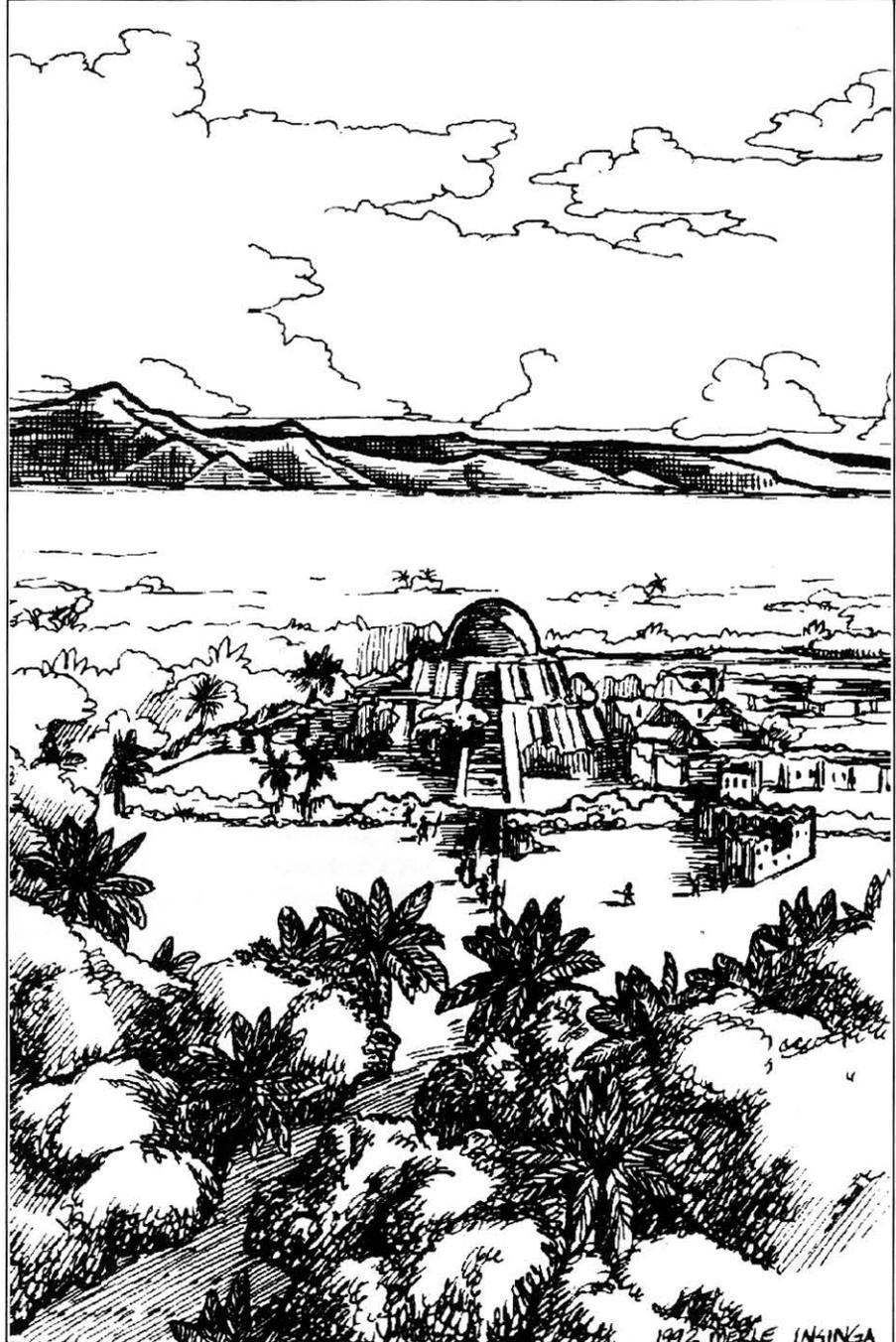
Les entrées conduisant au temple supérieur ont été murées, et la seule façon d'y accéder (en dehors du trou qui perce le toit) consiste à démolir cet ouvrage. Une telle tâche demanderait trois jours de travail effectué à l'aide de bons outils de maçon.

Lorsqu'une ouverture aura été pratiquée, l'intérieur restera sombre et empreint d'une odeur de moisi. Les murs sont noirs de suie, celle des feux purificateurs. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière, mais l'on peut voir une fissure, large de deux centimètres et demie s'étendre du coin nord-est au coin sud-ouest. Celle-ci mène à la grande voûte sise en-dessous : la demeure du vampire. (Voir "La Crypte du Vampire",

p.140, pour une description de la crypte et de son vampire.)

Quand il a été abandonné, le temple a été vidé de tout objet de valeur, et les statues qui restent ont toutes été dépourvues des bijoux et pierres précieuses qui les paraient. Les statues de la plupart des déités solaires forment un cercle dans la pièce, et chacune est couverte d'un drap de coton. L'une d'elle gît au sol près de son piédestal. Une inspection révèle aux adeptes du culte de la Lumière qu'elle re-

présente Nysalor. Le fait de la remettre sur son socle réactive l'ancien sort de Sauvegarde VI laissé par les prêtres afin de protéger cet endroit. La statue de Nysalor est l'une des sauvegardes utilisées pour ce sort. Elle a été renversée par le vampire afin de briser le sort il y a des siècles de cela. Les autres sauvegardes sont placées à chaque coin de la pièce. Le vampire a suspendu son écu en fer, ainsi que son cimenterre en fer, à l'une des statues solaires. Dissimulées par le drap



Le Vieux Dôme Soleil : Des Ruines Hantées



## Le Vampire de la Crypte, ex-humain, âge : séculaire.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	32	Jambe D	01-04	01-03	8/8
CON	30	Jambe G	05-08	04-06	10/8
TAI	11	Abdomen	09-11	07-10	14/8
INT	12	Poitrine	12	11-15	23/10
POU	-	Bras D	13-15	16-17	11/6
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	9/6
APP	03	Tête	19-20	20	16/8

Mouvement : 4/5/7/9

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 62

Points de Vie : 21

Points de Magie : 17

**Attaques :** Encombrement total (avec cimenterre et bouclier) : 4,5. Fatigue 57 (62-4,5).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Cimenterre en fer	7	199/138	1D6+2+2D6	1,5/15
Ecu en fer	9	96/168	1D6+2D6	3/18
Morsure	8	137/-	2D6 + drainage Fatigue	
Toucher	8	160/-	1D4+2D6 + drainage des PM	
Fasciner	1	auto	inoffensif pendant 1 tour complet	

**Compétences :** Se cacher 230, Esquiver 103, Déplacement Silencieux 202, Sauter 167, Grimper 130, Scruter 178, Ecouter 396.

**Magie de l'Esprit :** Il a tout oublié.

**Magie Divine de Vivamort :** Communion Extatique (Adoration Vivamort) XXVI, Divination V.

**Magie Divine à utilisation unique :** (absorbés sur des victimes innombrables au cours du millénaire) Croissance Accélérée I, Analyser la Magie I, Aveuglement I, Oeil de Chat I, Engance du Chaos I, Griffe Tranchante I, Appeler les Nuages I, Forger Roue I, Commander Chèvres I, Chant du Réconfort II, Paternité I, Créer Fissure II, Ecraser I, Détecter la Vérité I, Attirer Animal I, Couler I, Chaleur de la Terre I, Lucidité Erotocomateuse III, Extension III, Accélérer Chariot I, Cacher Richesses I, Eclair II, Verrou II, Folie I, Lien Mental I, Réflexion I, Restaurer la Santé (FOR) I, Yeux de la Rivière I, Sauf I, Sceller Blessure I, Seconde Bouche I, Casser I, Bouclier V, Bouclier de Ténèbres I, Vue de l'Ame I, Parler aux Troupeaux I, Sueur Acide I, Epée de Vérité III, Message du Vent I, Peau de Loup I.

**Langues :** Langue Sombre 60/60 (il a oublié toutes celles qu'il a connues autrefois).

**Esprits :** Le vampire a spirituellement annihilé son esprit allié en même temps que le reste de son entourage, il y a longtemps de cela.

**Enchantements :** Le vampire est complètement nu, mais son corps est entièrement recouvert d'un fin filigrane de tatouages porteurs d'enchantements d'armure, conçus à l'aide du POU de ses disciples, à l'époque où il était encore actif. Il est extrêmement difficile (-25 %) de Scruter les tatouages sous les siècles de crasse qui durcissent la peau du vampire.

**Trésor :** Les restes carbonisés du char de Yamsur, qui servent de cercueil au vampire, seraient considéré comme un trésor antique par les Yelmaliens. Le reste de ses objets de valeur sont dissimulés dans l'armurerie (Emplacement 9). Le vampire lui-même a oublié qu'il les avait caché en cet endroit.



## LA CRYPTÉ DU VAMPIRE

La crypte a été fermée bien avant que le temple soit abandonné, et l'entrée originale est bloquée par des tonnes de terre et de pierre. Il faudrait engager des travaux énormes pour dégager l'accès à la voûte. C'est la raison pour laquelle le vampire l'aime autant. Il est le seul à pouvoir s'y rendre, prenant une forme gazeuse pour se glisser par la fissure du sol.

Le vampire dort dans un cercueil taillé dans les restants carbonisés du char de Yamsur. Il l'a empli d'une terre qu'il a fait passer, particule par particule, par la crevasse. Les trésors que les fondateurs ont pu cacher en cet endroit ont été détruits quand la salle a explosé quelque 500 ans plus tôt.

## Le Vampire

Le vampire ne se rappelle pas son nom : il est très, très vieux et était déjà mort-vivant quand les rois d'Or Dragon se mirent en route pour piller la Passe du Dragon. Il ne peut se souvenir d'où il est originaire, ni des actes qu'il a commis lors de sa vie de mortel. Il a oublié toutes les langues qu'il parlait autrefois à part la Langue Sombre, qui est celles des vampires. L'unique plaisir du vampire est son état de mort-vivant. Il se complait dans la vie éternelle, se moquant (quoiqu'il ne les comprennent plus vraiment) des races mortelles qui sont maudites par la mort. Il passe des années entières dans sa crypte secrète, sûre, et silencieuse, n'en sortant que pour se nourrir. Alors que d'autres adeptes de Vivamort se sont servi de leur immortalité de façon à devenir des seigneurs puissants et craints, l'ego essentiellement égoïste et introspectif de ce vampire lui a permis de se satisfaire de la simple possession de ce que peu d'autres peuvent avoir : une existence sans âge et sans mort.

Le vampire surgit pour assaillir qui-conque pénètre dans le périmètre du tem-



### SQUELETTES, Gardiens du Trésor du Vampire

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	11	Jambe D	01-04	01-03	0/1
TAI	13	Jambe G	05-08	04-06	0/1
DEX	11	Abdomen	09-11	07-10	0/1
		Poitrine	12	11-15	0/1
		Bras D	13-15	16-17	0/1
		Bras G	16-18	18-19	0/1
		Tête	19-20	20	0/1

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : NA

Points de Vie : NA

Points de Magie : 1

**Attaques :** Les squelettes sont dénués de points de fatigue car ils ne s'épuisent jamais.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Glaive	7	55/55	1D6+1	1/10
Ecu	8	21/55	1D6	3/12

**Compétences :** Esquiver 55.

**Armure :** Aucune.

**Maladie :** La moelle des os de chaque squelette s'est depuis longtemps décomposée en poudre. Aussi ; lorsqu'une localisation est détruite, elle tombe en poussière. Le fait d'inhaler cette poussière expose la victime à Pourriture d'Articulation (jet sous 5 x CON ; s'il est raté, ajouté 1 point permanent au RA de base).

Cochez les localisations détruites.

d'un jet de Scruter, un succès spécial lors d'un jet de Chercher, ou une réussite normale lors d'un jet d'Artisanat : Maçonnerie et ce, uniquement lorsque les squelettes ont été enlevés. Cet endroit met également en éveil la compétence Taureau Tempête de Sentir le Chaos. Une fois que la dalle a été ôtée, on peut voir une grande cavité.

Au sommet du butin gît une magnifique toge rouge cramoisi qui tombe en poussière si elle est déplacée. C'est la robe que la maîtresse du vampire portait le jour où il a absorbé sa vie et celle de ses disciples. Sous la toge se trouve sac huilé qui contient l'armure du vampire. Façonnée de plaques d'argent et ternie au noir, elle porte les images infâmes et atterrantes du culte de Vivamort. Cette armure a été conçue pour une TAI 11. Elle ne pourrait en aucun cas être revêtue en compagnie de personnes décentes.

Une petite boîte sertie de plomb est enfoncée tout au fond du trou. Elle est dépourvue de serrure. Elle déclenche des alarmes si un sort de Détecter Chaos lui est jeté dessus, et elle réagit à un sort de Détecter Magie. Elle renferme le petit cadavre desséché d'un étrange animal semblable à un oiseau, lequel est muni de deux jeux de griffes acérées et d'écaillés. Ce sont les restes du basilic du vampire. Cette bizarrerie pourrait rapporter un maximum de 1 000 L dans un temple de la Connaissance, et intéresser les sorciers, les alchimistes, ou encore les assassins.

La boîte contient également une petite cassette faite de bois lourdement laqué et impudemment marqué des runes du Chaos, de la Magie, et de la Mort. A l'intérieur gît, sur un lit de paille, un oeuf oblong et jauni par l'âge. Il s'agit de l'infâme oeuf de coq, lequel peut donner naissance à un basilic. L'oeuf est bien évidemment pourri à présent, et sa coquille est extrêmement fragile.

Le fait même de toucher l'oeuf le casse, à moins d'effectuer un jet sous 1 x DEX. Il est presque aussi risqué de ramasser la boîte (3 x DEX), et il faut réussir un jet de Chance par tour pour la transporter sans briser l'oeuf. Si la coquille est percée, son contenu putride est exposé à



## BUNAN PUCE, Esprit des Ténèbres sous Forme de Trollinet

(Voir *RuneQuest* p.181 et *Les Monts Arc en Ciel* p.92)

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	14	Jambe D	01-04	01-03	0/1
CON	-	Jambe G	05-08	04-06	0/1
TAI	11	Abdomen	09-11	07-10	0/1
INT	13	Poitrine	12	11-15	0/1
POU	28	Bras D	13-15	16-17	0/1
DEX	17	Bras G	16-18	18-19	0/1
APP	10	Tête	19-20	20	0/1

Mouvement : 5

DEX MRA : 2

Points de Fatigue : NA

Points de Vie : POU

Points de Magie : 28

**Attaques :** Les esprits des ténèbres sont dénués de points de fatigue car ils ne s'épuisent jamais.

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Bâton de combat	5	66/66	1D8+1D4	1,5/8
Arbalète moyenne	2	66/-	2D4+2	
Toucher	7	99/-	Peur	

(comme pour les Ombres)

**Compétences :** Esquiver 87, Ecouter 66, Se cacher 66, Déplacement Silencieux 66, Sens des Ténèbres : Scruter 66, Sens des Ténèbres : Chercher 66.

**Langues :** Langue Sombre 66/00.

**Objets magiques :** Un compas en étain. Cet objet pourrait atteindre 5 000 L auprès des Sages Gris, car il est sorti de ce monde et n'indique plus le Trou de Magasta.

**Aptitudes Spéciales :** Capable de se transporter par téléportation entre les ombres (voir ci-avant). Toute créature vivante dont la peau entre en contact avec celle de Bunan Puce doit résister à ses Points de Magie ou subir une attaque de Peur semblable à celle d'une Ombre (Voir *RuneQuest* p.179). Bunan Puce ne contrôle aucunement ce pouvoir.

moralise pas, quoiqu'il continue à l'éviter. Il est capable de se déplacer par téléportation entre deux ombres quelconques, à raison d'une fois par round. Cette action lui coûte 1 PM. Il peut aussi se transporter par téléportation sur l'Autre-monde d'où il vient et ce, de façon instinctive. Cela dit, si tel est le cas, il ne pourra revenir avant 1D20 heures.

Cette entité rôde à la suite des intrus, cherchant à savoir qui ils sont et ce qu'ils sont. Elle déteste et craint instinctivement les adorateurs de la lumière et pourra même tenter de leur faire du mal. Bunan a peur des autres créatures des ténèbres (telles que les trolls) à moins qu'il ne découvre qu'elles sont plus faibles que lui.

## 11. La Bibliothèque

Les fenêtres de la bibliothèque ont été murées et ses grandes portes en bronze, condamnées au mortier. Aussi cette pièce est-elle l'une des plus sûres du Dôme Soleil. Il faut deux jours de labeur pour se frayer un chemin jusqu'aux portes en bronze si l'on dispose des outils adéquats. Celles-ci sont extrêmement solides et encaisseront 75 points de dégâts avant de céder. Les renforcements de bronze donnent l'équivalent de 7 PA aux portes. A l'intérieur, la bibliothèque se trouve dans l'état qu'elle a été laissée, car il s'agit d'un des rares endroits du temple à avoir échappé aux feux rituels de purification. Le vieux bibliothécaire ayant interdit

l'accès de la pièce aux prêtres, il a été emmuré vivant. Des centaines de parchemins et des dizaines de livres ornent les murs, mais la plupart ont été ravagés par l'âge. Nombreux sont ceux qui tombent en miettes au toucher. Les seuls ouvrages dignes d'être sauvés sont tous écrits dans la Langue du Feu vernaculaire de l'époque, et auraient une valeur considérable pour le comte ou un temple de Sages.

L'on peut remarquer, parmi les volumes, un compte rendu contemporain de la vie d'Arinsor, le premier comte, écrit sur des plaques en or (ENC 4; 9 000 L). Enchaîné à un bureau, un grand et ancien manuscrit traite des terres du Dôme Soleil sous le règne du Comte Kolyth le Cor (1005-1093). Il comprend une liste de toutes les tours de retraite du Comté du Soleil du moment, y compris celle dans laquelle le poète Solinthor fut emprisonné, un peu plus tard (voir "La Tour de Solinthor"), p.147-151). Dans un recoin, délicatement posé sur un coussin, un magnifique parchemin de vélin est scellé par de somptueux embouts en or (ENC 1,4; 1 000 L chacun). Il fait partie d'un compendium concernant les traditions du culte de Yelmadio, et sa lecture augmente les compétences de Cérémonie et de Connaissance du Culte de Yelmadio de 1D4 x 5 %, à concurrence de 75 % au maximum. Il s'agit là d'un héritage d'une valeur inestimable pour le culte de Yelmadio.

Les autres livres dignes d'intérêt comptent un manuel qui décrit l'entraînement des griffons, un dictionnaire de Langue du Feu incomplet, un traité sur les stratégies guerrières du Dôme Soleil (malgré son caractère vétuste, il devrait conserver une certaine importance pour l'armée lunar), et les schémas de la grande baliste de Harpon.

La bibliothèque dispose toujours de ses installations d'origine, y compris un grand lustre plaqué or. Les cordes qui le maintenaient accroché au plafond se sont depuis longtemps putréfiées, aussi gît-il épars sur le sol. Si elle est récupérée et réparée, cette pièce d'antiquité pourrait bien valoir jusqu'à 1 000 L. Les autres éléments de mobilier intéressants comprennent des meubles finement exécutés (bureaux, chaises, etc) et une











trise, il resta impassible lorsqu'il reçut les rapports qui faisaient état des débordements et atrocités commis par le comte. En particulier, il ne fit rien lorsque, selon les rituels, les membres de la famille de Belonni furent étranglés et calcinés devant la congrégation et ce, malgré leurs suppliques. Quelques années plus tard, Zeoluz fut remplacé par un comte plus clément, et Solinthor joua politique de démissionner. Il partit dans une tour de retraite pour y attendre la mort... mort qu'il continue d'attendre.

L'âme de Belonni et de sa famille, qui furent victimes de la suffisance de Solinthor, siège aux pieds de Yelm et implore et supplie ce dernier de ne jamais laisser Solinthor entrer dans Son Manoir Céleste. Impénétrable, comme toujours, Yelm a décidé qu'à la mort de Solinthor, son âme pourrait se réincarner et ainsi obtenir une nouvelle chance de gagner Son ultime contentement dans le cycle spirituel. Cependant, Yelm a sévèrement décrété que Solinthor disposerait du temps nécessaire à la contemplation de la tragédie particulière que ses méfaits ont entraînée. Ainsi Solinthor est-il resté sur terre bien après son heure, torturé par le caractère incertain et cruel (mais juste) de son sort.

La Tour de Solinthor est toujours saine malgré son âge antique. Quand il s'y est retiré, Solinthor a été emmuré vivant, et la porte d'entrée porte toujours les traces noircies des feux purificateurs. De forts vieux enchantements d'armure ont été gravés dans le panneau, mais ils sont si érodés depuis le temps que, même s'ils apparaîtront sous l'effet d'un sort de Détecter Magie, ils n'offrent plus aucun point de PA. La seule voie d'accès reste l'ouverture qui déchire le toit de la tour.

Solinthor attend à l'intérieur, assis dans la position du lotus, fixant le soleil de ses sinistres orbites vides et depuis longtemps atrophiées. Des siècles d'exposition aux vents et à la lumière crue du soleil ont transformé son corps en une enveloppe sèche et flétrie. Seule sa tête, qui est tournée vers le soleil, peut encore

bouger. A l'instar du tournesol, le crâne desséché suit tous les jours la course de Yelm dans les cieus tandis que la gorge sèche de Solinthor prononce d'une voix grinçante un mélange de prières qu'il ne comprend plus. Parée des vêtements en lambeaux des Prêtres de la Lumière, la liche prie devant un petit brasero allumé que des siècles d'utilisation ont noirci. La source des flammes éternelles du brasero provient des salamandres de Solinthor, salamandres qu'il peut appeler à volonté.

La liche tient une réplique du Globe d'Autorité d'une main, et le Sceptre de l'Ordre de l'autre. Il s'agit du premier jeu d'emblèmes royaux de remplacement à avoir été créé par les Prêtres du Comté du Soleil. Ces reliques ne peuvent être utilisées que par le Comte Consacré et le Guide de la Lumière du Comté du Soleil, ou par leurs représentants librement désignés. Ces restrictions d'utilisation sont différentes de celles en vigueur pour le jeu dont dispose actuellement le Temple du Dôme Soleil (voir p.19). Solinthor n'a plus accès aux sorts contenus dans les deux objets, ce qui ne diminue en rien leur signification rituelle.

L'importance rituelle du Globe gratifie son porteur d'un bonus de +10 % dans la compétence rituelle yelmaliennne de son choix. Si le Globe est utilisé en conjonction avec le Sceptre de l'Ordre, le bonus total est alors de 25 %. Le Globe renferme les matrices des sorts suivants : Séduction 4, Commander Esprit de Culte I (x4), Extension X, Lien Mental X, et Lumière Solaire I (x6). Le Sceptre contient les sorts qui suivent : Blocage Mental IX, Bouclier VII, Lance du Soleil I (x2), Invocation Esprit de Culte I (x2), Dispersion de la Magie VII.

Ces reliques appartiennent de droit au Comte du Comté du Soleil. Malheureusement, aucun des deux objets n'est l'original que ce dernier recherche, bien qu'ils soient plus anciens que ceux qu'il possède dans l'instant présent. (Le sort des Globe d'Autorité et Sceptre de l'Ordre originaux demeure un mystère.) Le

Globe a un ENC de 2,75 et une valeur brute de 1 650 L. Le sceptre, lui, a un ENC de 3,25 et son métal vaut 1 950 L à lui-seul. En tant qu'artefacts, ces reliques valent cinq fois plus cher aux yeux d'un collectionneur, et coûtent sa vie à son propriétaire si un officiel du Dôme Soleil le surprend en possession de l'un des emblèmes.

Un grand sac de cuir gît au sol. A l'intérieur se trouve un grand rouleau de vélin, taillé dans la peau d'un serpent géant, et long de huit mètres. Tous les poèmes de Solinthor (y compris les sept que recherche Galana Harrapa) sont écrits sur le parchemin, en Langue de Feu, et selon une calligraphie minuscule et particulière (voir "Les Hymnes Perdus de Solinthor" à la p.151).

Ce document pèse ENC 7 et vaudra dans les 2 000 L auprès d'un culte de Sages. Un officiel du Dôme Soleil montrera un intérêt plus que poli pour cet article, et plus particulièrement pour la façon dont son propriétaire l'a acquis. La peine habituellement encourue pour le pillage des tours de retraite est la mort.

Une fois par semaine, la VIème Escouade de Milice (Les Mangeurs de Poussière) effectue sa patrouille près des tours de retraites qui bordent Souffle d'Or. Ils évitent la Tour de Solinthor car ils la croient vide et craignent qu'elle ne soit hantée. Toutes les deux semaines, le Jour du Vent uniquement, une caravane de ravitaillement visite les tours de retraite habitées pour approvisionner les prêtres qui y méditent. En général, la caravane de ravitaillement est constituée de plusieurs mulets de charge et d'un caravanier, d'un jeune Fils de la Lumière ou d'un jeune initié, et de deux ou trois miliciens. Ils évitent la Tour de Solinthor et ce, pour les mêmes raisons que l'escouade de la milice.

### **L'Accueil que Solinthor Réserve aux Invités Surprises**

Le sort de Sanctification de Solinthor couvre une aire de deux mètres autour de la tour. Ledit sort est plutôt élaboré, et



## Les Hymnes Perdus de Solinthor

### NVIII Yelm s'occupe de Yelmalio, le Fils du Soleil

"O Yelm vivant, lors de ses cortèges festifs,  
Tout ce que tu as fait danse devant toi,  
Ton fils vivant se réjouit, son cœur est joyeux,  
O Yelm vivant qui chaque jour naît dans le ciel :  
Il engendre son auguste fils,  
Yelmalio, Fils du Soleil,  
Qui revêt le manteau de la beauté de son père.  
Même lui, ton fils, qui te satisfait,  
Porte ton nom."

### NXCIII Soutien Universel de Yelm

"Quand tu t'es levé tu vis,  
Quand tu te couches ils meurent ;  
Car tu es la longueur même de la vie,  
Et par toi les hommes vivent."

### NCCLXXXV Domination Universelle de Yelm

"C'est toi qui as créé le ciel lointain pour t'y élever,  
Afin de contempler tout ce que tu domines.  
Brillant sous la forme de Yelm vivant qui est tienne,  
Naissant, étincelant, t'éloignant avant de revenir.  
Tous les yeux peuvent voir devant eux,  
Car tu es le Yelm du jour qui illumine la terre,  
Quand tu es parti,  
Et que tous les hommes, sur le visage desquels se voit ta lumière,  
se sont endormis,  
Tu es toujours présent dans mon cœur."

### NCCCXXIX Révélation de Yelm aux Prêtres

"Seuls tes Prêtres de la Lumière te connaissent.  
Tu les as rendu sages  
Pour tes desseins et par ta puissance."

### NCDLXXI Les Saisons de Yelm

"Tes rais nourrissent tous les jardins ;  
Quand tu te lèves ils prospèrent ; ils poussent près de toi.  
Tu crées les cinq saisons, afin que toutes tes créations s'épanouissent,  
Les mois d'hiver qui leur apportent la fraîcheur,  
Et la saison du Feu afin qu'elles puissent te goûter."

### NCDXCIX Yelm la Nuit, et l'Homme

"Quand tu te couches dans l'horizon céleste occidental,  
La terre est baignée de ténèbres semblables à la mort.  
Les hommes dorment dans leurs salles :  
Leur tête emmitoufflée,  
Leurs narines bouchées.  
Tu es parti, et les ténèbres se sont établies ;  
Dans lesquelles toutes les bêtes s'avancent en rampant."

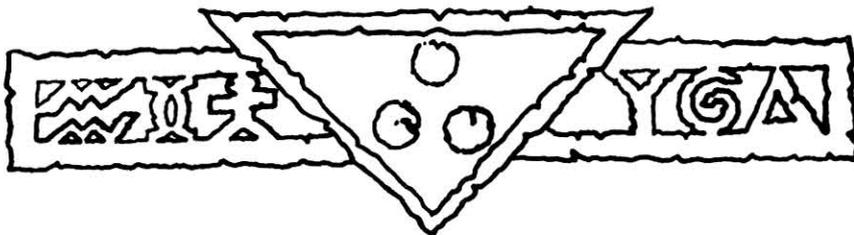
### ND (Sans Titre)

"Les ténèbres couvent,  
Le monde est silencieux,  
Yelm, lui qui a créé les hommes, se repose, se repose sur l'horizon  
qui est sien.  
Les jeunes lions rugissent après leur proie,  
Et cherchent la nourriture des dieux."

Les jets réussis suggèrent qu'il vaut peut-être mieux ne pas s'attarder en ces lieux où Yelm a choisi d'afficher l'impressionnante splendeur de son visage. Six minutes après la disparition du por-

tail, une Lance du Soleil spectaculaire s'échappe du ciel et frappe la tour, effaçant complètement sa partie supérieure sur neuf mètres de hauteur. Les curieux qui sont restés sur place comme observa-

teurs sont glorieusement pulvérisés. Si les aventuriers tuent Solinthor au cours de la nuit, la manifestation céleste et la destruction de la tour se produisent le lendemain à midi.







fre une prime pour toute tête de broo qui lui sera rapportée. Par la suite, des récompenses similaires sont offertes pour les bandes voraces de trollinets, de babouins, de newtlings, de canards, et autres animaux nuisibles de moindre importance.

## L'Epidémie !

Une peste virulente et inattendue frappe le comté. Les aventuriers pourront se voir détachés auprès de Guérisseurs de Chalana Arroy afin de les escorter dans le voyage qu'ils entreprennent. Ceux-ci, en effet, vont parcourir tout le pays dans le but de soigner les malades et de les convaincre de se détourner de Malia. Le comte pourra également ordonner aux PJ de remonter le mal à sa source.

## Les Sept Mercenaires

Le conseil d'un village isolé décide d'engager un groupe d'aventuriers-mercenaires afin que ceux-ci les protègent des sauvages pillards nomades qui, chaque année, viennent leur voler leurs récoltes, piller leurs modestes biens, et agresser leurs femmes. Comme ils ne peuvent se permettre d'engager des professionnels

(trop chers), ils doivent chercher assistance auprès des mercenaires indépendants de la vallée dont la réputation est mauvaise, qui manquent d'expérience, occupent un rang inférieur, sont mentalement instables, ou dont le coeur est noble et charitable.



## UNE BONNE ANNÉE

### Trafic de Brumia

Les aventuriers se retrouvent mêlés au commerce illégal de la brumia, contre leur gré ou non. Peut-être se font-ils engager comme hommes d'escorte d'une caravane sans savoir que la cargaison qu'ils convoient est constituée de la drogue interdite. Cela dit, il est possible qu'ils sachent très bien ce qu'ils font, pour être poussés dans leurs derniers retranchements par le besoin impérieux de réunir une très forte somme d'argent. Dans tous les cas, qu'ils soient innocents ou non, ils risquent de faire connaissance avec la justice des Fidèles du Dôme So-

leil, ou avec celle, plus sévère encore, de leurs contacts du monde de la pègre.

## Taxes Rurales

Les fermiers du Dôme Soleil versent leurs impôts en nature (en orge), quoique certaines obligations doivent être payées en pièces d'or. La perception des impôts est cédée à certaines personnes dignes de confiance, lesquelles sont habilitées à soustraire un impôt supplémentaire à tous les contribuables. Les aventuriers sont engagés pour garder le chariot de la perception et le protéger des fermiers mécontents, des nomades, des bandits, ou des voleurs comme il effectue sa ronde dans le district. Sinon, les PJ pourront incarner les voleurs eux-mêmes, lesquels envisagent d'attaquer un chariot de perception et ses défenseurs.

## Le Filon de Lassiter

Tous les habitants du Comté du Soleil ont entendu parler de la légendaire mine d'or que le pisteur du désert Lassiter est censé avoir trouvée au cours du siècle dernier. L'une des nombreuses cartes qui se proposent de conduire à la mine, laquelle est tapie dans les profondeurs du







# RuneQuest



JOUEUR

### CARACTÉRISTIQUES

Originale Actuelle

FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TAI	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
POU	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### INFORMATIONS PERSONNELLES

Nom de l'aventurier

Race

Pays/Clan

Age  Féminin  Masculin

Origine sociale

Culture

Religion

Occupation

### TÊTE

PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_ ; \_\_\_\_\_

### BRAS D.

PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

### BRAS G.

PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

### ABDOMEN

PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

### POITRINE

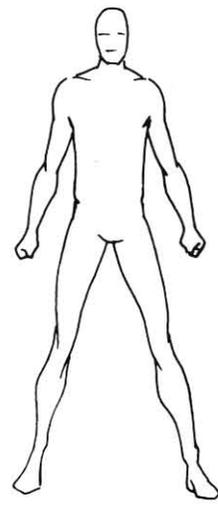
PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

### JAMBE D.

PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_ ; \_\_\_\_\_

### JAMBE G.

PV \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_ ; \_\_\_\_\_



### ATTRIBUTS PRINCIPAUX

BONUS AUX DÉGÂTS .....

MOUVEMENT .....

DEX MRA .....

TAI MRA .....

MÊLÉE MRA .....

Points de Fatigue :

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52		

Points de Vie :

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52		

Tableau de Localisation (humanoïde)

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

Points de Magie :

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12	13	14
15	16	17
18	19	20
21	22	23
24	25	26
27	28	29
30	31	32
33	34	35
36	37	38
39	40	41
42	43	44
45	46	47
48	49	50
51		

### MAGIE

INT libre

Sorts connus

<input type="checkbox"/>	Cérémonie (05)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Enchantement (00)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Invocation (00)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Durée (00)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Intensité (00)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Multisort (00)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Portée (00)	<input type="checkbox"/>

### ARMES

mod. A %  mod. P %

Arme \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

Dégâts \_\_\_\_\_

MR \_\_\_\_\_ A %  \_\_\_\_\_ P %

Arme \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

Dégâts \_\_\_\_\_

MR \_\_\_\_\_ A %  \_\_\_\_\_ P %

Arme \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

Dégâts \_\_\_\_\_

MR \_\_\_\_\_ A %  \_\_\_\_\_ P %

Missile \_\_\_\_\_ Por. \_\_\_\_\_

Dégâts \_\_\_\_\_

Vit. Charg. \_\_\_\_\_ A %  \_\_\_\_\_ P %

Missile \_\_\_\_\_ Por. \_\_\_\_\_

Dégâts \_\_\_\_\_

Vit. Charg. \_\_\_\_\_ A %  \_\_\_\_\_ P %

Bouclier \_\_\_\_\_ PA \_\_\_\_\_

Dégâts \_\_\_\_\_

MR \_\_\_\_\_ A %  \_\_\_\_\_ P %

### COMPÉTENCES

<b>Agilité</b> <input type="text"/>	<b>Connaissance</b> <input type="text"/>	<b>Discretion</b> <input type="text"/>
Canoter (05) <input type="checkbox"/>	Artisanat (10) <input type="checkbox"/>	Dépl. Silencieux (10) <input type="checkbox"/>
Equitation (05) <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Se Cacher (10) <input type="checkbox"/>
Esquiver (05) <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	<b>Manipulation</b> <input type="text"/>
Grimper (40) <input type="checkbox"/>	Arts Martiaux (00) <input type="checkbox"/>	Dissimuler (05) <input type="checkbox"/>
Lancer (25) <input type="checkbox"/>	Con. des Animaux (05) <input type="checkbox"/>	Inventer (05) <input type="checkbox"/>
Nager (15) <input type="checkbox"/>	Con. des Humains (05) <input type="checkbox"/>	Jouer d'un Instrument (00) <input type="checkbox"/>
Sauter (25) <input type="checkbox"/>	Con. des Minéraux (05) <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
<b>Communication</b> <input type="text"/>	Con. du Monde (05) <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Baratin (05) <input type="checkbox"/>	Con. des Plantes (05) <input type="checkbox"/>	Passe-Passe (05) <input type="checkbox"/>
Chanter (05) <input type="checkbox"/>	Evaluer (05) <input type="checkbox"/>	<b>Perception</b> <input type="text"/>
Eloquence (05) <input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire une Langue (00) <input type="checkbox"/>	Chercher (25) <input type="checkbox"/>
Parler une Langue _____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Ecouter (25) <input type="checkbox"/>
Propre Langue (30) <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Pister (05) <input type="checkbox"/>
_____ (00) <input type="checkbox"/>	Navigation (00) <input type="checkbox"/>	Scruter (25) <input type="checkbox"/>
_____ (00) <input type="checkbox"/>	1 <sup>er</sup> Soins (10) <input type="checkbox"/>	





*Runequest*® est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill Games, publié en français par Oriflam  
Copyright © 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés.  
Copyright © 1992 pour "Sun County" par Avalon Hill Games  
Édité en français par ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz sous le titre  
"Les Guerriers du Soleil"

Traitement des disquettes en photocomposition : TNI

Imprimé en France

IMPRIMIS - Tél. 87.32.15.66

# RuneQuest

## LES GUERRIERS DU SOLEIL

Tout deux avaient traversé les périls de Prax la désertique pour rencontrer Solanthos Pique de Fer, Fils de la Lumière, maître du comté du Soleil et de ses templiers mercenaires, les terribles Guerriers du Soleil. C'est avec plaisir qu'ils avaient contemplé le dôme d'or scintillant de leur temple. Ce temple forteresse signifiait la fin des épreuves qu'inflige Prax aux voyageurs étrangers.

La gloire séculaire et la vaillance de ces adorateurs de Yelmahio étaient bien réels. Ils seraient de précieux alliés dans la Guerre des Héros, maintenant proche. Du moins si le comte honorait sa parole. L'homme et la femme, héros inséparables, reprenaient leur quête. Leur prochaine étape serait Pavis en amont de la rivière des Berceaux. Là des amis, des Sartarites en exil, les attendaient.

Ce supplément pour *RuneQuest* contient les éléments suivants :

- L'histoire du Comté, ses habitants, le gouvernement et ses lois.
- L'art de la guerre des Guerriers du Soleil, les fameux templiers mercenaires.
- Les prêtres et seigneurs runiques de Yelmahio et leurs puissantes reliques.
- La description complète du Temple du Dôme Soleil.
- Le culte de Yelmahio.
- Le Journal de Jaxarte, ou la découverte du comté par un émissaire lunaire.
- Des rencontres multiples, habitants, faunes et créatures monstrueuses.
- Les données nécessaires pour mener une campagne dans le comté et quatre aventures :
  - Le Défi de Garhound.
  - La Main de Mélisande.
  - L'Ombre du chaos.
  - Le Vieux Temple du Soleil.

Puisse Yelm bénir ses fils pour les siècles et les siècles.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *RuneQuest*, pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN : 2-906897-37-X

Prix : 210 F