

UNIVERSITY OF THE SAHARA  
RuneQuest

# Les Secrets Oubliés



▼▼●†✠△□×○∴|||∞△夫Ⓜ⊙㊦Ⓨ⊗Ⓩ∴|||∞△夫Ⓜ⊙㊦Ⓨ⊗Ⓩ∴|||∞△夫Ⓜ⊙㊦Ⓨ⊗Ⓩ∴

# RuneQuest™

---

## Les Secrets Oubliés

**Greg Stafford - Sandy Petersen**

---

**Traduction**  
**Philippe Dohr**

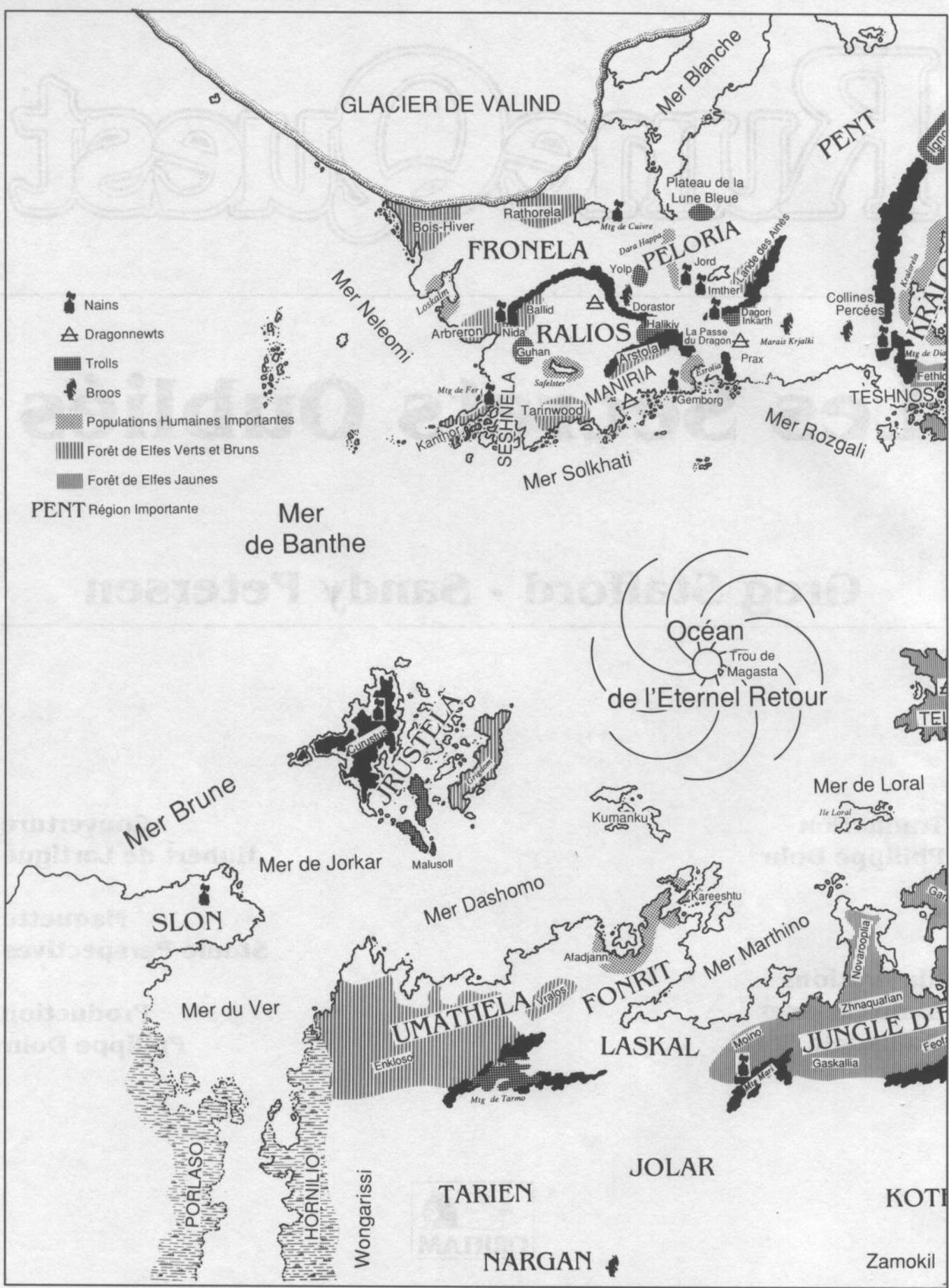
**Couverture**  
**Hubert de Lartigue**

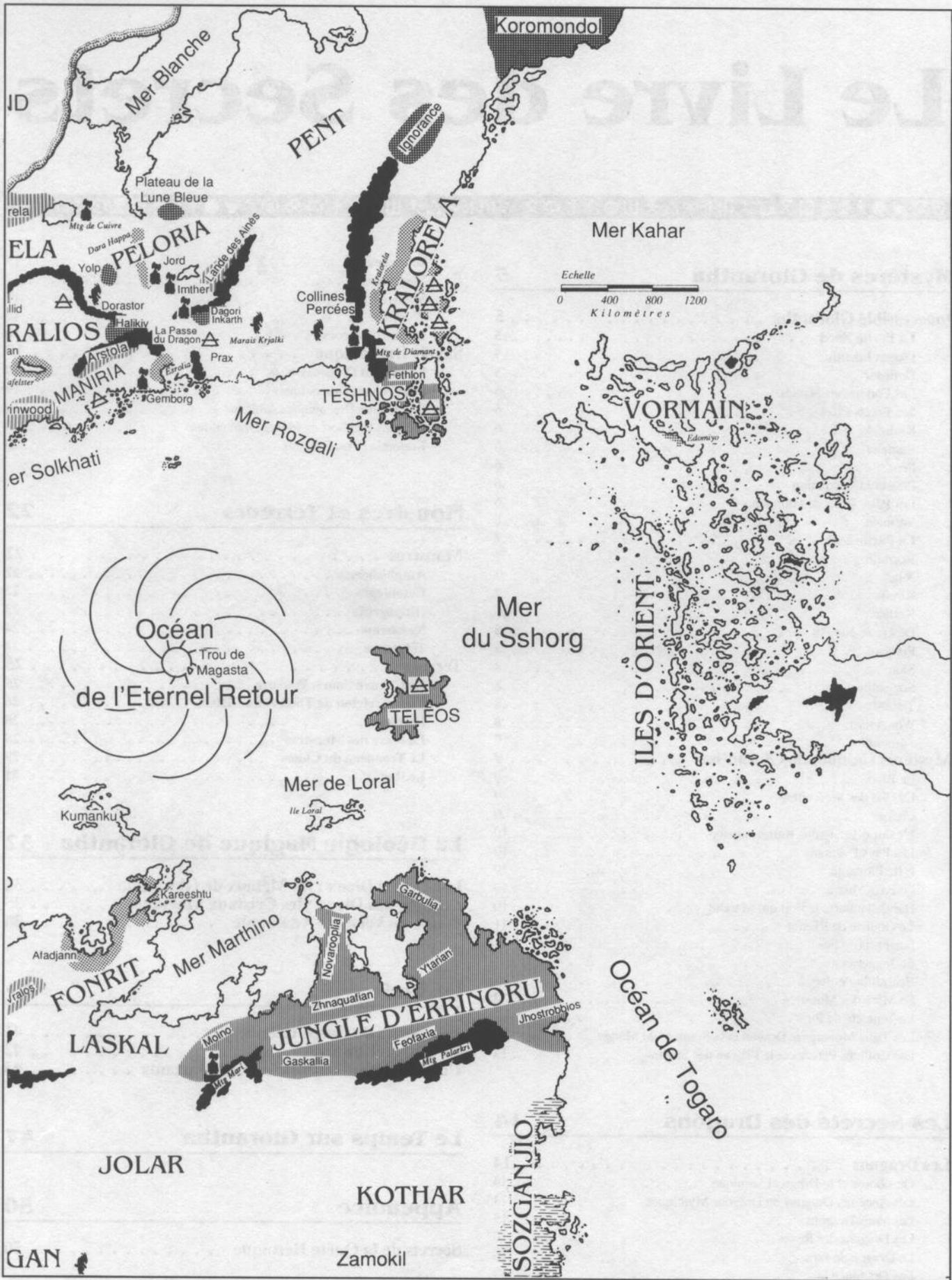
**Illustrations**  
**Alain Gassner**  
**Guillaume Sorel**

**Maquette**  
**Studio Perspectives**

**Production**  
**Philippe Dohr**









# Le Livre des Secrets



## Mystères de Glorantha 5

### Inaccessible Glorantha 5

- La Partie Nord** ..... 5
- Dagori Inkarth ..... 5
- Dorastor ..... 5
- Les Fortresses Naines ..... 6
- Les Forêts Elfes ..... 6
- Kralorela ..... 6
- Ramalia ..... 6
- Pent ..... 6
- Prax et la Désolation ..... 6
- Les Pays Trolls de Glorantha ..... 6
- Vormain ..... 6
- La Partie Sud** ..... 7
- Hornilio ..... 7
- Jolar ..... 7
- Kimos ..... 7
- Kothar ..... 8
- Désert de Nargan ..... 8
- Porlaso ..... 8
- Slon ..... 8
- Sozganjio ..... 8
- Tarien ..... 8
- Wongarissi ..... 8
- Zamokil ..... 9

### Mystères Uniques de Glorantha 9

- Le Bloc ..... 9
- La Cité des Merveilles ..... 9
- Charg ..... 9
- L'Oeuf d'Érangalos Karastomabor ..... 10
- Les Pays Evanouis ..... 10
- L'Île Flottante ..... 10
- Le Pays Volant ..... 10
- Harajallenburg, le Fort qui Marche ..... 10
- Le Gouffre de l'Enfer ..... 11
- Les Forts de Fer ..... 11
- Le Juggernaut ..... 11
- Brithos la Perdue ..... 11
- La Mère des Monstres ..... 12
- La Tempête de Pir ..... 12
- Les Trois Montagnes Dragon et le Sommet du Monde ..... 12
- Les Collines Percées et le Plateau des Statues ..... 13

## Les Secrets des Dragons 14

### Les Dragons 14

- Ouroboros et le Dragon Cosmique ..... 14
- Les Ancêtres Dragons ou Dragons Mythiques ..... 14
- Les Vrais Dragons ..... 15
- Les Dragons des Rêves ..... 16
- Le Dragon de Jarn ..... 16
- Les Dragonewts ..... 17

- Dinosaures ..... 17
- Magisaures ..... 17
- Vouivres ..... 17
- Wyrmes ..... 18
- Serpents Dragons ..... 18
- Savoir Draconique 19**
- Les Routes Dragonewts ..... 19
- Les Collines Draconiques ..... 19
- Professeurs Draconiques Amicaux ..... 19
- Présoins : un Sort de Magie Draconique ..... 20
- Kralorela et les Dragons ..... 20

## Monstres et Terreurs 22

### Monstres 22

- Amphisboena ..... 22
- Catoblepas ..... 22
- Hippogriffe ..... 23
- Nasobeme ..... 24
- Têterouge ..... 24

### Terreurs 25

- La Chauve-Souris Pourpre ..... 25
- Cwim, rejeton de Thed et du Diable ..... 26
- Hydres ..... 28
- La Mère des Monstres ..... 28
- Le Troupeau du Chaos ..... 29
- Le Roc ..... 31

## La Géologie Magique de Glorantha 32

- Les Os des Dieux : les Métaux de Glorantha ..... 32
- Le Sang des Dieux : les Cristaux Magiques ..... 35
- Pierre de Vérite et Adamante ..... 38

## Le Ciel 41

- Catégories de Corps Célestes ..... 41
- Le Ciel de Glorantha ..... 42
- Une Liste des Corps Célestes Importants ..... 43

## Le Temps sur Glorantha 47

## Appendice 50

- Secrets de la Quête Héroïque ..... 50



# Mystères de Glorantha

Dans cette partie, nous apporterons des éclaircissements sur quelques uns des plus mystérieux êtres, lieux et objets de Glorantha. Pendant des éons, chacun d'entre eux a été le sujet de nombreuses spéculations de la part des érudits. Les descriptions ci incluses sont brèves et n'ont pas pour objectif d'offrir une analyse exhaustive. Bon nombre des sujets abordés sont dignes d'un chapitre entier. Des suppléments futurs sur Glorantha les traiteront plus en détail. Notre intention ici est de vous apporter un large panorama des secrets de Glorantha.

Nous commencerons par un survol des pays mystérieux et des phénomènes étranges de Glorantha.



## INACCESSIBLE GLORANTHA

Toutes les parties de Glorantha ne sont pas complètement détaillées. Les maîtres de jeu y trouveront néanmoins un intérêt puisqu'ils pourront en faire provenir des personnages étranges. Ces contrées sont susceptibles d'être visitées par la suite mais pour l'heure la seule création d'individus aux coutumes bizarres est suffisante pour débiter. Ils peuvent être élaborés à partir de détails présentés à propos de ces endroits étranges.

Généralement, ces régions de Glorantha sont inaccessibles. Si on se renseigne à

leur propos, la plupart des gens répondront que "personne ne va là bas". Néanmoins, connaissant les joueurs, ils seront tentés d'aller y faire un saut.

Une autre solution consiste à introduire des personnages non joueurs provenant de ces contrées, plutôt qu'y résidant. Les joueurs auront moins envie de s'y rendre et cela vous évitera de vous retrouver en complète contradiction avec les informations que nous livrerons sur ces régions dans de futures publications. Les contrées ci dessous répondent à ce cas de figure. Vous pouvez en faire provenir des personnages mais n'y faites s'y dérouler aucune aventure. Les conséquences pourraient par la suite se révéler fâcheuses.

Dans les descriptions de ces endroits, vous trouverez quelques détails qu'aucun habitant n'est en mesure de connaître. Ils peuvent être utilisés par le maître de jeu afin de dégager le cadre de la région. Bon nombre de ces lieux sont interdits ou complètement reculés. Afin de préserver le mystère et l'élément de surprise des joueurs lorsqu'ils s'y rendront, nous vous suggérons que seuls les maîtres de jeu aient accès à cette partie.



## La Partie Nord

La majorité des contrées de la partie nord de Glorantha sont décrites dans le supplément Genertela. À l'intention du maître de jeu, voici quelques informations complémentaires sur les endroits les plus obscurs et sauvages des pays du nord.

À l'heure actuelle, n'importe quel humain peut y pénétrer. Quoiqu'il en soit les étrangers seront surpris par l'hostilité des natifs ou du terrain.

## Dagori Inkarth

Il s'agit du plus ancien des royaumes trolls sur le Monde de la Surface. Il a été visité par le passé aussi bien par des armées que par d'intrépides aventuriers. Pourtant, il s'agit toujours d'un lieu étrange et hostile, d'un endroit dangereux et très peu connu en dépit des cartes et histoires circulant à son propos. Les individus qui y pénètrent sont considérés comme des fous téméraires et leur réputation ne tarde pas à se répandre et à s'accroître.

## Dorastor

Au sud est de Péloria, on peut trouver un royaume chaotique. S'il s'agit toujours d'une menace potentielle pour le monde, ce ramassis d'intrigues et de désorganisation l'empêche de se concrétiser.

Personne ne se rend de sa propre volonté dans Dorastor, y compris les formidables groupes lunars familiers du Chaos. Dorastor est simplement trop dangereux. Si la nature perverse de ses habitants monstrueux ne suffit pas à décourager les explorateurs, il faut également savoir que toute cette contrée est instable dans sa nature physique même. Aucune carte ne peut être dressée d'un pays où une montagne peut apparaître en une seule nuit, où un lac boueux disparaît sans avertis-



sement pour révéler un désert difforme de poussières vivantes et hostiles, où une chaîne de colline se soulève et s'affaisse sur elle même comme si une créature souterraine était prise d'une quinte de toux.

Ralzakark, le roi broo de Dorastor, est un demi dieu du Second Age. Il connaissait personnellement Gbaji et fut abattu au combat par Arkat Roitroll. Il fut ramené à la vie par les Erudits de l'Ambigu qui n'ont pas voulu croire à sa nature maléfique. Ils lui servent aujourd'hui d'esclaves. Il règne en maître absolu sur son domaine, en tout cas sur les terres susceptibles d'être dirigées. Son pouvoir s'arrête aux frontières de Dorastor car aucun broo en dehors de ces terres ne connaît son règne. Il est cruel et ambitieux mais suffisamment patient pour ne pas gaspiller ses ressources en conquêtes futiles tant que son heure n'a pas sonné.

### Les Forteresses Naines

Comme la plupart des non humains, les nains n'ont pratiquement plus de contacts avec l'humanité. Quelques places maintiennent un commerce ancestral mais la plupart des humains n'ont jamais fait que pénétrer dans les antichambres extérieures des domaines des nains. Reportez vous également à Slon, ci-dessous.

### Les Forêts Elfes

Généralement, les humains ne pénètrent pas dans les forêts elfes. Ces bois gigantesques sont jalousement gardés et, dans la plupart des cas, sont inhabitables pour les hommes.

Des humains exceptionnels ou d'autres entités peuvent visiter des forêts elfes. Ce supplément est conçu pour permettre aux personnages joueurs de devenir ces individus exceptionnels, s'ils en ont l'occasion. Nous ne désirons pas dévoiler tous les secrets mais plutôt fournir suffisamment d'informations au maître de jeu pour que celui-ci les explore au fur et à mesure de sa campagne. C'est à lui de déterminer jusqu'à quel point il désire se rendre.

### Kralorela

Kralorela est un vestige d'un âge ancien. Ses dirigeants ont toujours mené une politique isolationniste qui ne fut brisée qu'une seule fois par les Erudits de l'Ambigu, il y a des éons. Conséquence de cette ancienne incursion, tous les étrangers à Kralorela sont considérés comme des Erudits de l'Ambigu et leurs incursions dans le royaume sévèrement contrôlées.

Depuis l'Ouverture, ceux-ci sont quasiment tous rejetés. La cité de Fanzow reste la seule exception notable comme indiqué dans Genertela.

Kralorela, comme la plupart des pays de Glorantha, possède des éléments en commun avec les pays terrestres. Kralorela est l'équivalent gloranthien de Cathay ou la Chine légendaire.

### Ramalia

Ramalia est une contrée isolée par des bois et des marécages sur la côte sud de Genertela. Il s'agit du reste dégénéré d'une civilisation antérieure à la Clo-sure. Les premiers habitants furent submergés par les réfugiés provenant des terres en perdition de Slontos. Les ancêtres des Ramaliens, qui fuyaient leur contrée engloutie par les eaux, inculquèrent à leurs descendants une peur et une haine irraisonnées de la mer ou de toute chose en provenant.

L'ancienne religion de Hrestol et de Malkion est devenue le jouet du gouvernement. Si chacun est obligé de participer au culte, seuls les sorciers corrompus et cupides en tirent profit ; d'ailleurs la majorité du bas peuple ne croit plus en la religion.

En fait, la populace révère le culte barbare et ancestral de Mralot, le dieu sanglier, et celui de Zorak Zoran dont les racines trolls sont déniées au profit d'une apparence humaine. Le gouvernement est l'un des plus oppressifs au monde, exploitant les paysans avec une sauvagerie incessante. Tous les naufragés ou marchands errants sont immédiatement dénoncés aux seigneurs de guerre qui éliminent rapidement les intrus.

### Pent

Pent reste une terre inconnue pour tous, hormis ses habitants, pour la bonne et simple raison que personne n'y voit l'intérêt de s'y rendre. De temps à autre, quelques caravanes de marchands lunars la traversent, guidées par la Tribu des Cheveux Rouges. Néanmoins, elles restent rares et inhabituelles. Parallèlement, la plupart des habitants de Pent ne connaissent strictement rien au monde qui s'étend au delà de leurs frontières.

### Prax et la Désolation

Prax et la Désolation sont trop grands et hostiles pour que les étrangers en aient à ce jour percé tous les secrets. Les nomades sont parfaitement adaptés à ces conditions de vie épouvantables. Ils vivent dans l'ignorance totale du monde extérieur, croyant que la Passe du Dragon est l'endroit où le soleil se couche et Kralorela, l'endroit où il se lève.

### Les Pays Trolls de Glorantha

Les pays trolls sont arides, désertiques, maudits par des conditions météorologiques détestables et hantés par des hordes de trollinets affamés. Les extérieurs y pénètrent rarement. Reportez vous également à Dagori Inkarth, ci-dessus, pour plus de détails.

### Vormain

Vormain ne se trouve pas sur Genertela mais constitue un archipel de la mer de Kahar, à l'est de Kralorela. Vormain est constitué d'une société complètement repliée sur elle-même ayant interdit la visite d'étrangers depuis des siècles. Seuls les pirates qui en sont originaires et les adorateurs de Tsankth, le dieu barracuda, quittent ses rivages. Rumeurs et mensonges abondent sur son compte, mais personne ne sait réellement à quoi ressemblent ses habitants hormis au travers d'expériences de seconde ou troisième main dans les îles extérieures. En tout cas, de petites bandes quittent parfois Vormain, taisant leur histoire mais sem-



peut s'accomplir. Les Kimotiens disent que lorsqu'ils auront conquis les Gorgors, ils graveront tout Kimos afin d'en faire une formidable sculpture dont le but n'a pas été révélé.

Du fait des éléments sans cesse perturbés, guidés (ou égarés suivant son point de vue) par les adorateurs, la région change radicalement d'aspect et d'une façon qui devrait nécessiter des âges géologiques. Chaque carte est rapidement dépassée. De plus, les natifs considèrent les étrangers comme une menace, des démons, au mieux des victimes de sacrifice.

**Kothar**

Les plaines à l'est de Pamaltela sont connues sous le nom de Kothar. La culture de ce pays est inconnue. Les quelques manuscrits parlant de la région ont été écrits par des cartographes avides du Second Age. Ils parlent d'une société semblable à celle des Doraddi, les résidents de Jolar affirmant descendre de lignées originaires de Kothar. Néanmoins, aucun témoignage visuel ne vient confirmer cette affirmation qui pourrait fort bien être fausse, surtout depuis que les résidents de Taluk Mormadak déclarent que Pamalt est issu de leur pays et non de Kothar. Le peuple-chariot Kresh et ses origines sont à la base d'une autre affirmation douteuse. Les Kresh ne sont jamais mentionnés dans les anciens documents et affirment provenir de Kothar. Serait-il possible qu'ils se soient ainsi répandus en quelques siècles ?

On possède quelques noms de contrées, mais à l'exception des régions les plus larges, on ne sait pas ce qu'ils signifient. Par exemple, Kadikatu de Lelo peut aussi bien être le nom d'une oasis, d'un clan, d'une lignée, d'un lieu sacré ou d'une société secrète.

Les peuples Kresh se déplacent dans de gigantesques chariots, errant généralement dans la région ouest de Jolar. On ne le connaît en dehors de Jolar uniquement au travers de rumeurs persistantes et dans Jolar, du fait des récents discours de guerriers Vangono, recrutant pour une "guerre légendaire contre des ennemis magiques".



**Désert de Nargan**

La partie centrale sud de Pamaltela n'est qu'un gigantesque désert sans vie, de quelques 4 000 kilomètres de large. Des parties de Nargan sont infestées d'horribles entités chaotiques comme des broos monstrueux et solitaires, possédant deux fois plus de traits chaotiques que l'engeance normale.

**Porlaso**

La côte ouest de la Mer du Ver est formée par Porlaso, une région non cartographiée au sud de Slon. Elle fut une fois visitée par un humain inconnu sur le "Bateau-vol". Elle est surtout connue au travers d'anciens poèmes qui la compare de façon défavorable à Hornilio.

**Slon**

L'Ile des Nains est interdite à tous les étrangers. Les régions sud, moins bien gardées et protégées, n'offrent guère d'intérêt aux éventuels intrus. Ses natifs humains sont trop simples et ses dinosaures trop dangereux pour intéresser marchands et explorateurs.

**Sozganjio**

Sozganjio est un pays marécageux recouvrant entièrement la côte est de Pamaltela. Si l'on pense que ce marais atteint une taille gigantesque, personne ne le connaît réellement y compris les

humains qui y vivent. Dans cette immensité, trois royaumes humains différents se sont établis sur des îles isolées de terre ferme. Tous sont persuadés être les derniers survivants de l'espèce humaine anéantie à la venue du Grand Marais. De temps à autre, un individu de ce pays décide de le quitter pour toujours afin de se rendre compte par lui-même si le monde n'est vraiment plus qu'un immense marécage. Ceux qui se dirigent vers le sud meurent dans ce marais infini et empli de miasmes. Ceux qui tournent leurs pas vers l'est ne découvrent que la chaude mer de Togaro. Ceux qui se rendent au nord ne rencontrent que des marécages encore plus dangereux sur des centaines de kilomètres. Enfin, ceux qui se dirigent vers l'ouest découvrent Kothar ou Zamokil.

**Tarien**

Tarien forme la partie ouest des immenses plaines de Pamaltela. On pense que sa culture est similaire à celle de Jolar en moins matérialiste et moins bien installée. Néanmoins, Tarien n'a jamais plus été exploré par des étrangers depuis l'époque des Erudits de l'Ambigu. Ce que l'on en raconte est surtout basé sur des rumeurs et des suppositions plutôt qu'une réelle connaissance.

**Wongarissi**

Wongarissi se trouve sur la partie ouest de la plaine de Pamaltela. Ses terres s'é-



## L'Oeuf d'Erangalos Karastomabor

Flottant à quelques mètres au dessus de la surface de la terre, des eaux ou des montagnes, cet immense oeuf a intrigué les philosophes et mystiques de Glorantha depuis le début du Temps. On ne sait pas s'il existait déjà avant l'apparition du Temps. Aucune information le concernant n'a été découverte dans les écrits préhistoriques ou les mythes. Son origine et sa raison d'être sont inconnues.

L'oeuf atteint cinquante mètres de haut et est parfaitement symétrique dans le plan vertical. Il est plaisant au toucher. Il dégage une douce chaleur et vibre légèrement sous les doigts, en fait une sensation extrêmement érotique. Seuls les dragonewts, dont les moeurs sexuelles sont inconnues, ne sont pas sujets à cette sensation. L'oeuf est apparemment indestructible et toutes les tentatives qui ont été faites en ce sens par diverses créatures n'en ont même pas abîmé la surface. Des approches plus délicates, comme l'écriture ou la peinture, ont également échoué. Le moyen utilisé tombe alors en poussière quelle que soit sa nature. La couleur de l'oeuf dépend de la race le regardant. Il apparait bleu pâle aux humains, rouge moyen aux elfes, jaune-orange pâle aux nains, bleu-pourpre brillant aux trolls, noir aux dragonewts, vert éclatant aux newtlings, vert pâle aux centaures, rouge éclatant aux canards, et ainsi de suite.

L'oeuf est apparu pour s'évanouir ensuite plusieurs fois au cours de l'histoire et on l'a aperçu dans plusieurs parties du monde. Sur Genertela, on l'a vu durant le Troisième Age dans la Passe du Dragon, Kralorela, Pent, Sylila, Sentanos, Jonatela ; sur l'île de Teleos, au dessus des mers de Mathino et Solkanthi ; sur Pamaltela il est apparu dans Kareeshtu, Laskal et Elamle. D'autres apparitions n'ayant pas été enregistrées sont sans doute intervenues. Il demeure de 17 à 100 jours au même endroit avant de devenir rapidement immatériel. On ne sait pas s'il demeure sur le plan immatériel, aucune documentation complète n'ayant été rassemblée. Des chamans ont rapporté avoir vu des formes similaires sur le plan spirituel



mais ce lieu abonde en formes et couleurs variées et aucune conclusion ne peut être tirée de cette observation.

Les théories les plus courantes sont les suivantes : un oeuf de Vrai Dragon non éclos, un module d'observation des nains, l'oeil des dieux, un morceau de l'Aiguille, une manifestation du monde spirituel sur le plan matériel, une partie d'un dieu mort ayant survécu, un message effectué en un sens qui n'est plus connu depuis longtemps sur Glorantha.

### Les Pays Evanouis

Quelques régions possèdent une réalité moins substantielle qui apparait et disparaît en phase avec le reste de Glorantha. Ces contrées sont rares et connues sous de nombreux noms différents dans plusieurs régions. Si ces pays paraissent similaires, ils ne semblent avoir aucun rapport l'un avec l'autre. Ils entrent et se retirent de Glorantha à une vitesse différente et la plupart en sont plus souvent absents que présents.

Les Prairies Cachées des Désolations de Prax sont de ce type. Un autre exemple bien connu reste le Château Bleu où les

dieux lunars menèrent leur combat pour se faire accepter des anciens dieux.

### L'Île Flottante

On sait qu'une île flotte au dessus des océans de Glorantha. Elle est appelée Kylerela ou pays de Kylera. Cette fille de la terre a été bannie du corps de sa mère lorsqu'elle fut convaincue de porter une incarnation du Bouffon. Gata lui ordonna d'avorter. Kylera refusa et s'enfuit sur les mers qui l'aiderent avec amour. L'île est étrange. Ses lois et caractéristiques sont inhabituelles comme la Montagne Chantante, les Canaux de l'Erotisme et la Cité Sans Nourriture ni Péché. Certains disent qu'elle est actuellement perdue dans la Mer des Brumes de Kahar. D'autres affirment qu'elle est invisible et peut être découverte n'importe où.

### Le Pays Volant

Une vaste terre vole lentement et avec majesté dans le ciel de Glorantha. Il s'agit de la demeure d'un groupe d'immortels. Ces derniers seraient les enfants de dieux ou de mortels exceptionnels ayant appris le secret de la vie éternelle. Cette terre est généralement dissimulée par une vaste tempête ou d'épais nuages. Son ombre plonge dans les ténèbres les pays survolés, à l'exception d'un point de lumière aveuglante et chaude d'à peu près cinq kilomètres de large. Un grand prêtre de Dayzatar, ayant réussi à contempler le Pays Flottant, a affirmé qu'il s'agissait d'un vaste bassin transparent où nagent les poissons d'or du soleil. Garanmador, un héros orlanthi qui contribua à la chute de l'Empire des Amis des Wyrms, s'y est rendu pour s'emparer de l'Épée des Cinq Malédictions. On dit qu'il s'y serait retiré. La rumeur veut que l'apparition du Pays Flottant apporte le désastre à tout ce qui se trouve dans son ombre.

### Harajallenburg, le Fort qui Marche

Durant le Temps des Dieux, les nains créèrent de nombreuses machines de guerre étranges. Pour combattre les



Homme Rouges de Varsellinville, ils fabriquèrent une armée de ces choses monstrueuses. On sait qu'il en existe encore un exemplaire dans Genertela. Ses habitants sont morts depuis longtemps. Harajallenburg est un grand château d'à peu près 80 mètres carrés. Il est fait de gigantesques blocs de pierre modelée. Ses murs extérieurs atteignent 20 mètres de haut. Il possède une tour ronde renforcée à chaque coin, un donjon central et d'autres fortifications typiques d'un château élaboré. Huit jambes, deux par coin, lui permettent de se déplacer. Il parcourt normalement à peu près 10 kilomètres par jour. Néanmoins, on dit qu'il est capable de courir à la vitesse d'un cheval. L'entrée en est particulière. Elle se trouve sous le plancher en pierre. Pour pénétrer dans Harajallenburg par la porte, il faut marcher 30 mètres sous la structure. Là, un escalier en colimaçon permet d'atteindre la cour externe. Par le passé, le château écrasait ou éliminait les visiteurs indésirables.

L'intérieur du château, à la différence de ses murailles, est extrêmement décoré. De plus, ses machineries automatiques sont toujours actives, ainsi que ses défenses internes, ses usines à nourriture (si on peut appeler les victuailles des nains de la nourriture), et plus important que tout, sa bibliothèque mécanique.

Personne ne vit de façon permanente dans le château. Quelques visiteurs s'y rendent souvent. Divers individus errent à ses alentours, cherchant un lieu sûr où vivre. Quelquefois, des bandits ou des princes y élisent résidence. Néanmoins, dans la majorité des cas, on s'y rend pour y rester quelques temps avant de repartir. Des chamans ont déterminé que des fantômes erraient dans le château mais leur origine reste inconnue. Ceci pourrait expliquer pourquoi la plupart des gens quittent les lieux rapidement.

**Le Gouffre de l'Enfer**

Au cours de la Guerre des Dieux, le corps de la Terre endura de terribles blessures. Bon nombre guérissent, d'autres non. L'une de ces dernières est le Gouffre de l'Enfer de Pent.

Cette crevasse est longue de plusieurs centaines de kilomètres et atteint un kilomètre dans sa plus grande largeur. Ce gouffre tombe en à pic et sa profondeur est magique. Toute chose qui y est jetée tombe durant des semaines avant d'atteindre le centre de la terre. C'est là que l'on peut trouver une vaste caverne où sont rassemblés tous les objets perdus. Cette salle ne possède aucun mur visible, il ne s'agit que d'un gigantesque espace compris entre un plafond et le sol. La plupart des créatures de la surface meurent de faim durant la chute, on peut donc y découvrir de nombreux ossements. La plupart d'entre eux sont méconnaissables ou inconnus des humains. On peut également y trouver des objets magiques uniques. Le plus connu est la Dague de Kyril qui garde son porteur en vie pendant 100 ans dès l'instant où il s'en empare avant de le tuer.

Deux portes permettent de quitter la caverne. L'une conduit vers le Monde de la Surface, l'autre vers le Monde Inférieur. Les deux sont d'égale difficulté. La première nécessite des années d'escalade difficile ou, au mieux, des semaines de vol rapide. Le seul moyen de sortir dans le Monde Inférieur est de mourir. La sortie vers le Monde de la Surface débouche dans Pent.

**Les Forts de Fer**

Dans Kralorela, un gigantesque col au travers de montagnes Shan Shan est gardé par onze forts de fer. Ils sont tous semblables et semblent être faits d'une seule pièce de métal. Les différentes parties sont reliées par une seule pièce solide et par des ponts s'élançant des tours vers la forteresse centrale. Le bâtiment comprend exactement une tour centrale, quarante bâtiments divers, 32 postes de garde, quatre tours surplombées d'un toit, un portail renforcé et équipé d'une herse (mais sans pont levis). Le travail du fer est remarquable : les murs imitent la pierre, les toits la chaume et les postes de garde le bois. Il n'y a aucune décoration, l'ensemble est purement fonctionnel (de simples patères, des portes à gond mais sans serrure). Plusieurs trous dans le sol

permettent l'écoulement des eaux usagées tout en servant de tunnels secrets. Selon les critères humains, l'emplacement des forts est erratique et ne semble pas approprié à la défense du pays. Les troupes kralori savent parfaitement qu'elles sont immunisées à presque toutes les formes de magie une fois dans les châteaux et patrouillent avec vigilance la zone.

Sur tous les murs des châteaux, on peut lire une inscription disant qu'ils furent construits par Luy Wi, un fils de Donatrice et un héros de la ville de Lokow à 800 kilomètres de distance. Néanmoins, le peuple et l'esprit qui résident à Lokow ne savent rien de la construction de ces châteaux qui seraient étrangers à la nature de Luy Wi. Les habitants des châteaux connaissent cette histoire et parlent d'un "Luy Wi différent" tout en riant à ce qui semble être une plaisanterie.

**Le Juggernaut**

Cet objet de légende est une roue gigantesque faite d'une pierre extraordinairement dure et lourde. Il s'agirait peut être de Pierre de Vérité. La roue atteint cinq kilomètres de largeur pour un diamètre de dix kilomètres. Ses origines sont inconnues mais des traces de son existence apparaissent dans de nombreux mythes des premiers jours. Sa dernière apparition historique remonte au Second Age lorsqu'elle traversa Genertela en direction du nord-ouest. Le Juggernaut suit toujours une même ligne sans en dévier, écrasant tout sur son passage, villes et forêts comprises. Une race étrange est sensée vivre dans son axe. Qui le contrôle et pourquoi il suit tel ou tel chemin restent des mystères.

**Brithos la Perdue**

L'île merveilleuse de Brithos, dont les habitants se comptaient par milliers avant l'Aurore, a disparu de la surface de Glorantha. Il n'en demeure aujourd'hui qu'un fragment appelé Vieux Marché dissimulé par les brumes de la mer de Brithos. Quelques étrangers pensent qu'un procédé magique permettrait de se





rendre de Vieux Marché à Brithos qui fait partie du Plan des Héros ou des Dieux. Néanmoins, personne n'a été capable de prouver ce fait depuis que la Réouverture a révélé que Brithos avait disparu.

Quelques sorciers d'Aralonit exprimèrent une violente colère et amertume devant cette disparition.

Ils furent trahis par leurs frères et vivent ensemble dans le Monde Intérieur de Glorantha.

## La Mère des Monstres

Il existe de nombreux monstres dans Glorantha mais peu sont aussi terribles que la Mère des Monstres, une créature colossale qui erre le long des côtes de Maslo (sur le continent de Pamaltela). Elle abandonne sur sa route solitaire divers oeufs de monstres semblables à des dinosaures particuliers et autres friandises. Les caractéristiques de la Mère des Monstres sont fournies au chapitre Monstres afin de satisfaire tous ceux qui s'intéressent à la biologie de Glorantha.

## La Tempête de Pir

Par le passé, Pir était une femme bien que l'on ne se sache plus très bien ni où, ni quand. Des milliers de ses descendants vivent aujourd'hui parmi toutes les races de l'humanité, même si la plupart ne connaissent rien d'elle. Néanmoins, Pir continue de vivre et instruit lentement ses enfants au travers de rêves, visions avant de finalement se manifester. Elle apparaît alors sous la forme d'un atome de poussière flottant autour de la personne lui apportant dans un premier temps une magie mineure, comme des soins ou de la chance.

Si on lui demande d'accomplir une grande magie, l'atome commence à grandir, devient une tâche de poussière, un petit nuage puis finit par envelopper complètement la personne dans un brouillard de particules sales. Pendant ce moment, Pir accomplira une magie puissante pour son hôte, tout en restant dans les limites du raisonnable.

Dès que la personne a fait appel à une magie puissante, le brouillard ne cesse d'augmenter, s'étendant dans toutes les directions et gagnant chaque jour en densité. Une femme a bien essayé de rester dans sa demeure, mais la maison s'est remplie pour finalement exploser. La tempête continue de croître à une vitesse terrifiante jusqu'à ce qu'elle atteigne sa taille maximale : à peu près dix kilomètres de large. Elle ressemble alors à un ouragan de fines particules de poussière.

Pendant tout ce temps, l'hôte peut s'entretenir avec Pir sur de nombreux sujets. Un homme a vécu suffisamment longtemps pour la comprendre ainsi que son futur ; il lui a alors dressé un sanctuaire et établi des services d'adoration. Dans tous les cas, la personne finit par mourir asphyxiée par la poussière. Le décès intervient généralement au moment où la tempête atteint sa taille maximale.

Cette dernière s'arrête alors, révélant que toute chose qui s'y trouvait est à présent recouverte d'une épaisse couche de terre riche. S'il s'agit d'un obstacle à l'établissement d'une habitation la première année, ceci fait la zone devient de plus en plus fertile, que cela soit dans le domaine de l'agriculture ou de l'élevage.

La bénédiction mitigée de la manifestation de Pir est souvent appelée le "Sel de Pir", car il s'agit d'une chose désirée devenant amère en trop grande quantité.

## Les Trois Montagnes Dragon et le Sommet du Monde

Les montagnes imposantes ne sont pas courantes dans Glorantha. Chaque région proche d'une de ces cimes aura ses propres légendes et mythes à leur propos. Deux formations ont toutefois été particulièrement remarquées et presque tout le genre humain en a entendu parler.

Les Trois Montagnes Dragon, importantes du fait de leur taille et mythologie, se trouvent dans Maniria et la Passe du Dragon. Elles sont connues de réputation dans le monde entier. Bien sûr, leur association avec les dragons est due à la pré-

sence de ses monstres divins dans la région. Elle n'a rien à voir avec les montagnes en elles-mêmes (sauf peut être dans l'imaginaire de certaines personnes).

Deux de ces montagnes, Vent et le Chemin des Orages, semblent plus grandes qu'à l'habitude. En effet, elles sont situées près de la mer. Elles paraissent donc plus abruptes et imposantes que vues de la terre où le spectateur gagne quelques centaines de mètres d'altitude.

**Vent** est un gigantesque volcan récent. Il est plus ou moins en forme de cône et entouré d'autres volcans aussi abrupts mais plus petits. En fait, cette partie de la côte de Maniria possède une activité volcanique importante et Vent entre parfois en éruption. Les dommages occasionnés sont toutefois minimes grâce aux prêtres qui le surveillent. A ces occasions, on peut voir le panache de fumée de Téléos et Jrustela. Le sommet en feu de la montagne est alors visible à des centaines de kilomètres en mer. Le Temple de Caladra et Aurélien se trouve près du sommet de Vent. De là, des tunnels permettent de rejoindre le temple intérieur de Lodril et peut être même quelques autres royaumes souterrains, situés plus bas encore.

**Le Chemin des Orages** est consacré à Taureau Tempête. Celui-ci s'était emparé d'un dieu montagne et lui avait arraché la tête. La montagne est le corps de ce dieu. Un sentier en spirale bien visible entoure complètement la montagne et permet d'accéder à son sommet couvert de glace. Certains affirment que le temple qui s'y trouve permet d'appeler des vents vous menant directement au temple intérieur d'Orlanth et peut être plus loin encore, vers d'autres royaumes célestes.

**Sommet des Neiges** est la plus connue de toutes les montagnes du fait de son impossibilité géologique. Différents Erudits de l'Ambigu, en accord avec des adeptes de Lhankor Mhy, ont estimé son altitude à 12 000 mètres. Pourtant sa base



n'excède pas 30 kilomètres de large. Sommet des Neiges ressemble donc à une immense aiguille dont la pointe disparaît dans les cieux. Plusieurs personnes croient d'ailleurs que la montagne est en fait un objet pendu au ciel du fait de son étrangeté. Sommet des Neiges est généralement entouré de nuages, comme il le convient à la mère du Dieu des Tempêtes.

À la base de la montagne, on peut trouver un temple de Maran Gor, la Trembleuse de Terre. À son sommet, un temple dédié à Montagne, la Mère de la Tempête, a été établi. Entre ces deux points se trouvent de terrifiants abîmes et précipices. Les prêtres d'Orlanth les escaladent pour se jeter de leur hauteur et s'envoler lors de cérémonies particulièrement importantes. Ces hommes se réveillent du rituel pour se retrouver à des kilomètres au dessus du sol sans un sort pour les aider. Ils ne peuvent alors que faire confiance à leur foi et se jeter dans le vide afin qu'Orlanth les saisisse. Si la personne a agi suivant des préceptes non Orlanthis, le dieu ne l'aidera pas et elle sombrera vers une mort certaine.

**Sommet du monde** est un autre pic gigantesque aussi bien en largeur qu'en hauteur. Il domine la jonction entre les Montagnes des Bois de Pierre et Nidan. Sommet du Monde culmine à près de dix kilomètres au dessus du niveau de la mer. La glace l'envahit complètement et des efforts considérables sont déjà nécessaires rien que pour s'en approcher. De ce fait, Sommet du Monde n'a jamais été violé par aucun humain connu. Un vieux mythe prétend qu'une autre montagne, entièrement de glace, se trouve à son sommet et franchit la moitié du chemin vers le ciel.

### Les Collines Percées et le Plateau des Statues

Au plus profond de la Désolation, loin des contrées habitées par les humains, on peut découvrir une chaîne de collines abritant un royaume du chaos. Ce dernier est dirigé par un démon, né de l'union du Cacodémon et d'un broo infecté. Son

règne n'est pas aussi bien établi que celui de Razakark, le roi broo de Dorastor, et ses sujets sont constamment en rébellion. Son esprit malade se plaint dans des projets déments d'union contre nature. Il répand occasionnellement dans la Désolation des hordes de broos affamés, de krashkids, de choses-scorpions ou d'autres entités innommables.

Au sud des Collines Percées, on peut trouver une gigantesque formation à l'escalade très difficile et baptisée le Plateau des Statues. Son sommet est couvert de gigantesques ruines et statues ainsi que des restes brisés d'une villa antérieure à la Guerre des Dieux. Des parties égarées des esprits des dieux errent dans les ruines sous la forme de vents malfaisants, de bénédictions ou d'horribles spectres. De vieux animaux familiers, des créatures inconnues par ailleurs, s'éveillent parfois pour y gémir. La plupart du temps, cette contrée est parcourue par trois monstres : Aveugle, Front et un troisième, dont le nom est inconnu mais auquel les nomades se réfèrent comme le "gars qui a fait le quakz", c'est à dire un créateur de séismes. Les trois monstres sont de gigantesques entités humanoïdes entièrement faites de pierre.

Aveugle a tiré son nom de son absence d'yeux. Front peut posséder ou non des yeux. L'ombre de son front monstrueux ne permet pas de discerner ses organes sensoriels.

Les trois monstres semblent avoir des tâches à accomplir et parcourent sans trêve le plateau en s'occupant des statues. On raconte qu'il leur est arrivé de communiquer avec des extérieurs et cette possibilité n'est pas exclue dans le futur.

Récemment de nombreux Praxiens ont déclaré que la Vieille Magie est à nouveau en vie sur le plateau. Des rumeurs persistantes de l'intérieur des terres veulent que plusieurs personnes aient été enlevées par des moyens invisibles et initiées à des pouvoirs inconnus. Néanmoins le mystère continue de planer ainsi que sur l'existence éventuelle d'une connexion avec le royaume voisin des Collines Percées.

# Les Secrets des Dragons

Les dragons sont présents de façon subtile dans tout Glorantha. Des légendes anciennes les présentent comme les ennemis des dieux. On reconnaît l'existence d'un mythique Age des Dragons des millénaires avant que l'homme ne soit même imaginé. Les dragonewts sont présents et les ruines de leur ancienne civilisation sont entourées par les effets magiques résiduels des dragons. L'Empire des Amis des Wyrms avait activé l'énergie des dragons et ils ont affecté le monde entier. Aujourd'hui encore, des guerriers répandent la rumeur persistante que "les dragons s'éveillent".

Les sentiers des dragons sont impénétrables pour les humains. Une certaine compréhension en fut acquise sous l'Empire des Amis des Wyrms mais la majorité en fut brusquement perdue en 1120, à la fin de l'amitié des dragonewts. La plupart des humains évitent sagement tout contact avec les dragons et leur descendance. Ils croient tranquillement les histoires en un mystérieux et vaste destin draconique infiltrant le monde entier. Telle est l'approche la plus poussée que la plupart des humains ont des Dragons.

Quelques érudits ont tenté d'en atteindre une meilleure compréhension en réunissant les écrits et mémoires antérieurs et postérieurs à l'Empire des Amis des Wyrms. Quelques unes de leurs considérations les plus importantes sont présentées ici.

Certains guerriers sont rentrés en contact avec les dragons parfois lors d'un combat, le plus souvent en terminant au fond de leur estomac. Néanmoins, dans

tous les cas, il ne s'agissait que des membres les plus communs de cette race, à savoir les dragons des rêves.

Les maîtres de jeu sont seuls aptes à jouer les dragons et leur descendance. Comme indiqué dans les règles de RuneQuest, les personnages joueurs dragonewts ne sont pas conseillés. En fait, les maîtres de jeu devront y réfléchir à deux fois avant d'autoriser un joueur à interpréter n'importe quel type de descendant des dragons. Une seule fois, l'auteur a autorisé un aventurier magisaure, mais le temps passé à essayer de régler ses contacts avec le monde des humains était tel, qu'il volait aux autres participants une part importante du jeu.

Ce chapitre présente quelques théories importantes concernant ces créatures. On y trouve également des notes de l'érudite sarrarite et experte des dragons, Garstal Crânelisse.



## LES DRAGONS

### Ouroboros et le Dragon Cosmique

La philosophie draconique est constituée d'une série d'images présentées en ordre décroissant. Néanmoins, chaque étape atteint une ampleur complètement incompréhensible pour les humains. Un

dragon des rêves est bien plus puissant que n'importe quel humain. Et pourtant, les Vrais Dragons sont aux dragons des rêves ce que ces derniers sont aux humains. Les Vrais Dragons sont surpassés par les Ancêtres Dragons qui participèrent aux mythes de la création. Les étapes suivantes sont le Dragon Cosmique, puis Ouroboros.

Le Dragon Cosmique comprend chaque chose existant dans l'univers de Glorantha. Il est né de l'Oeuf Cosmique et fut démembré pour créer chaque chose. Quelques Érudits de l'Ambigu l'ont appelé le "Dieu Dragon". Ouroboros comprend la totalité de l'univers et plus encore.

#### Commentaire :

*La philosophie des dragons semble opposée à celle des humains. Nous ne pouvons pas véritablement les comprendre mais nous devons essayer. Ma croyance est la suivante : les dragons sont des âmes descendant la courbe de la création, essayant d'approcher le monde matériel. A leur différence, les humains suivent une courbe ascendante essayant d'atteindre la Divinité.*

*Garstal Crânelisse de Sartar*

### Les Ancêtres Dragons ou Dragons Mythiques

Les dragons mythiques ont existé et leur histoire est aussi ancienne que celle des étoiles. Ces entités avaient des pouvoirs tels qu'elles pouvaient s'opposer aux dieux. Aujourd'hui, la plupart d'entre



présentés devant lui, exarque ou esclave. Chacun attend avec impatience qu'il s'éveille à nouveau tout en espérant avoir la chance de le rencontrer.

**Godunya, l'Empereur Dragon :** le Frisson d'Eveil du Dragon, qui dévasta la majorité de Kralorela, était l'âme de ce dragon rejetant les chaînes morphiques de l'Anneau du Nouveau Dragon. Il est à présent le dirigeant de tout Kralorela.

**Thrunhin Da, le Dragon des Eaux :** il vit à l'est de Kralorela, sous la mer de Kahar. C'est de là qu'il a appris aux humains le Culte de l'Orque pour les aider à combattre les tritons zabdamar.

### Les Dragons des Rêves

Les dragons des rêves constituent le genre de dragons le plus connu dans Glorantha. Lorsque les populations parlent

de dragons, il s'agit en général de ce type. Les dragons des rêves sont monstrueux et terrifiants. Ils sont capables de détruire des armées entières, résistent parfois à tous les types de magie et généralement possèdent des pouvoirs on ne peut plus effrayant pour les humains.

Les dragons des rêves sont semblables aux illusions de Glorantha : une réalité temporaire. Ils sont formés à partir des pensées inconscientes des Vrais Dragons et présentent souvent les traits que ces créatures sages et bienveillantes ont normalement supprimés. De ce fait, les dragons des rêves sont souvent cruels, égoïstes, destructeurs et cupides.

Néanmoins, quelques dragons des rêves échappent à cette généralité et sont connus pour leur bienveillance et leur amitié à l'égard des humains. Pourtant, ces derniers se sont parfois retournés contre leurs anciens amis et la trahison générale des dragons contre les humains

lors des Tueries Draconiques n'a pas été oubliée, même après 500 ans.

La majorité des dragons des rêves ne se reproduisent pas et ne possèdent pas de sexe. De même, ils ne vieillissent, ni ne grandissent pas (à moins qu'ils ne désirent sciemment augmenter leur taille par la magie).

Les dragons des rêves semblent être des entités physiques tout ce qu'il y a de normal. Toutefois, après leur mort, la décomposition se déroule de façon particulière. Les cadavres des dragons des rêves ne se dessèchent pas mais s'évanouissent lentement sans présenter de marque particulière, hormis en ce qui concerne la densité. Les parties les plus résistantes mettent parfois des siècles avant de disparaître, la peau écailleuse dure quinze ans avant de s'assouplir. Les muscles et les organes, quant à eux, s'évanouissent en dix à vingt cinq ans.

Les dragons dont les caractéristiques

### Le Dragon de Jarn

*Boldhome Temple de la Connaissance.*

*Document 8933-392x-GSS. Section spéciale secrète DD-2.*

*Une observation tirée des notes de Garstal Crânelisse de Sartar. 1622 S.T.*

**LE DRAGON DE JARN** ne peut pas être facilement approché. Mon guide, le magisaure dénommé Veevee (on peut le reconnaître à sa fine crête rouge sur la tête) m'a fourni des indications très précieuses.

Pendant deux semaines, nous avons conduit une demi douzaine de têtes de bétail noir dans la vallée où vit le Dragon de Jarn. Pendant plusieurs jours, elles furent complètement ignorées avant d'être dévorées en une seule nuit. Nous n'avons pu assister à cette scène. Veevee insistait pour que nous nous cachions chaque nuit dans une caverne. Quoiqu'il en soit, toutes les bêtes disparurent en une fois et nous avons logiquement présumé qu'elles avaient été dévorées. Après que plus d'une centaine de têtes aient disparu de cette manière, Veevee déclara que l'accès était aussi sûr que possible. Pour un prix exorbitant, il me lança une sorte de protection draconique au cas où le Dragon de Jarn serait de mauvaise humeur. Il aurait alors tôt fait de cracher un torrent de flammes ou de m'écraser accidentellement. Veevee déclara que cette protection me conserverait en vie pendant un jour si le dragon m'avalait en un seul morceau. Cette idée déplaisante à l'esprit, nous levâmes le camp.

Nous dûmes traverser plusieurs bosquets d'arbres carbonisés

et des lits de torrents asséchés au cours de notre voyage dans la vallée. Très peu d'arbres parmi les plus imposants avaient survécu au souffle enflammé du Dragon de Jarn. L'odeur de fumée était très forte.

Veevee me prévint que le dragon se trouvait au delà de la prochaine colline. La pente était escarpée et couverte de rochers et de pierrailles grisâtres et branlantes. J'entrepris seul cette pénible ascension, Veevee se trouvant dans l'incapacité de me suivre. L'effort qui me permit d'atteindre le sommet me laissa complètement exténué.

La pierraille avait été creusée pour former une énorme fosse de plusieurs kilomètres de diamètre et au fond de laquelle le Dragon de Jarn semblait dormir. Je dis bien semblait dormir car pendant tout le temps de mon observation, je me sentis surveillé. De la fumée sortait à un rythme régulier de ses naseaux. Celle-ci se regroupait en tourbillonnant dans une gigantesque poche à l'extrémité de la fosse et paraissait émaner d'une ville livrée aux flammes. Il était plus grand que le Dragon Rouge mais sa mâchoire était plus étroite. Quelques arbres et rochers en émanaient. Le reste de la créature était enseveli sous la pierraille.

Jetant un regard aux alentours, je remarquai que Veevee dévalait les collines en direction du camp. Je notai également que le sol sur lequel je me trouvais était d'un noir anthracite. Un sombre pressentiment me poussa à quitter les lieux sans observations supplémentaires. Je regrette le peu de données que j'ai pu rapporter mais reste heureux d'avoir survécu à mon investigation.





## Wyrm

Les wyrms sont affiliées de façon lointaine aux dragons. Elles proviennent probablement d'anciennes mutations qui n'ont pas été conservées dans les annales humaines. Les wyrms déclarent que leurs ancêtres ont suivi une voie de développement autre que celle habituelle. La nature de la méthode de vie originale est perdue mais son résultat demeure les wyrms.

Les wyrms comptent parmi l'engeance la plus magique des dragons. Elles pos-

sèdent une tradition de sorcellerie et de chamanerie. Bon nombre aiment rejoindre des cultes. Orlanth est l'un des favoris, ses sorts de Téléportation sont extrêmement utiles pour cette race sans membre. De plus, son contrôle sur les vents facilite grandement leur vol.

Les wyrms forment la race draconique la plus amicale à l'encontre des humains, même si la majorité reste neutre ou hostile. Au cours du Second Age, de nombreuses wyrms de la Passe du Dragon ont travaillé de concert pour aider les humains à interpréter la voie draconique.

L'organisation en résultant fut appelée l'Empire des Amis des Wyrms dont la bannière impériale portait une wyrm.

Les wyrms constituent également le lien nécessaire entre les langages draconique et humain. La version parlée de la langue draconique s'intitule d'ailleurs Wyrms Ancien.

## Serpents Dragons

Ces créatures chaotiques et démentes n'ont que peu à voir avec les dragons. Au

### Une Visite dans une Cité Dragonewt

*Boldhome Temple de la Connaissance .  
Document 302-930-IP.-D.1*

*Un extrait d'un récit fourni par Yangshak Poing de Pierre, chef de Prax, enregistré en 1540 S.T.*

Après les événements au cours desquels notre génisse sacrée fut volée et le dragonewt tué, nous décidâmes d'entreprendre un voyage vers leur cité la plus proche, en dépit des avertissements des Sartarites et de leurs rires à nos cris de justice et de vengeance.

Un érudit ivre nous dit de suivre leurs routes pour trouver l'une de leurs cités. Il déclara qu'une route passait près de Héronvert et il ne mentait pas. Nous suivîmes la route vers le nord à partir de cette ville. Notre équipement comprenait de nombreuses provisions pour plusieurs jours et nos meilleures bêtes de guerre, armes et armures.

A chaque fois que nous avons vu ces créatures passer le long de la route, nous avons sauté sur leur chemin mais sans effet, même si Fils de Jod jura avoir senti ses mains sur leurs gorges. Les pierres étaient plantées suivant une ligne droite comme une flèche. Pourtant, les collines et vallons de cet étrange pays s'élevaient et retombaient comme les vagues de la mer.

Après plusieurs semaines de marche, nous atteignîmes enfin leur cité dans les collines bordant les montagnes. Depuis, j'ai appris qu'il s'agissait de la sixième répertoriée dans la Passe du Dragon.

La cité n'était pas plus grande que Pavis mais son style était bizarre. Elle s'élevait très haut dans les montagnes. Aucun garde ne vint à notre rencontre même si plusieurs groupes semblaient avertis de notre arrivée. Mord les Bisons et Fils de Jod désiraient capturer un de ces monstres afin d'en tirer une rançon. Je préférerais cependant attendre et négocier, ce qui aurait pu s'avérer être une erreur.

La cité semblait bâtie suivant un mode ouvert et plaisant ce qui change du style habituel. Il n'y avait ni murs, ni portails. Nous avons donc simplement poussé nos montures dans la rue pa-

vée la plus proche. On ne pouvait apercevoir que peu de dragonewts à l'exception de groupes de gros individus armés d'épées. Nous pouvions parfois les voir traîner dans un coin.

Après être entrés dans la cité, nous avons erré pendant longtemps avant qu'un dragonewt ne nous parle. Bouteille Bleue, un troll qui nous avait rejoint lors de notre passage près du Lac de Tombeciel, devait sentir une sorte d'odeur de nourriture et commença à s'exciter. Néanmoins, il ne trouva rien dans les environs, même s'il sauta au travers de plusieurs fenêtres ouvertes. Il n'y avait aucun signe d'animaux, encore moins de notre génisse perdue. Il n'y avait aucune crotte ou d'autres signes dans les rues propres. En fait, nous pensions que nous allions voir des esclaves nettoyant les lieux tellement ceux-ci étaient nus. Mais ce ne fut pas le cas.

Finalement, un grand gaillard vert avec un os blanc dans l'oreille commença à marcher derrière nous. Il nous fallut quelques instants avant de le remarquer et nous fumes surpris par l'expérience de ces chasseurs. A notre arrêt, il nous introduit dans le bâtiment le plus proche où nous avons découvert saine et sauve notre génisse. Il ne lui manquait que la queue. Bizarrement, elle ne portait aucune blessure. C'était comme si l'animal n'avait jamais eu de queue. Après un examen approfondi, nous avons également remarqué plusieurs marques blanches très proches l'une de l'autre sur ces pattes postérieures.

Nous étions très en colère du fait de cette mutilation et Grand Nez, mon cousin au sang chaud, attrapa le grand lézard et commença à le cogner contre un mur avec une force suffisante pour lui briser les os. Malheureusement, ceci s'avéra être une erreur. Le mur s'ouvrit, à moins qu'il ne soit qu'un simple mirage, et les deux disparurent au travers. Il n'y eut ni cris, ni sang et Grand Nez ne revint jamais.

Nous courûmes à l'extérieur pour regarder de l'autre côté du mur dont la solidité nous paraissait toujours réel. Nous nous sommes alors retrouvés dans une autre partie des montagnes. La génisse était avec nous mais la cité avait disparu.

cours de l'Âge des Dieux, quelques dragons furent vaincus par le chaos et d'autres forces. A l'instar des humains et des trolls transformés en ogres et trolls des cavernes, quelques dragons souffrirent de mutations et devinrent des serpents dragons.

Référez vous au Maître des Runes pour la description et les caractéristiques d'un serpent dragon type. Ceux-ci ont une chance égale à POUx3 de posséder un trait chaotique.

Les serpents dragons sont des plus communs sur Pamaltela, là où les dragonewts furent exterminés durant la Guerre des Dieux. Sur Genertela, on en trouve souvent dans Dorastor et le Royaume de l'Ignorance.



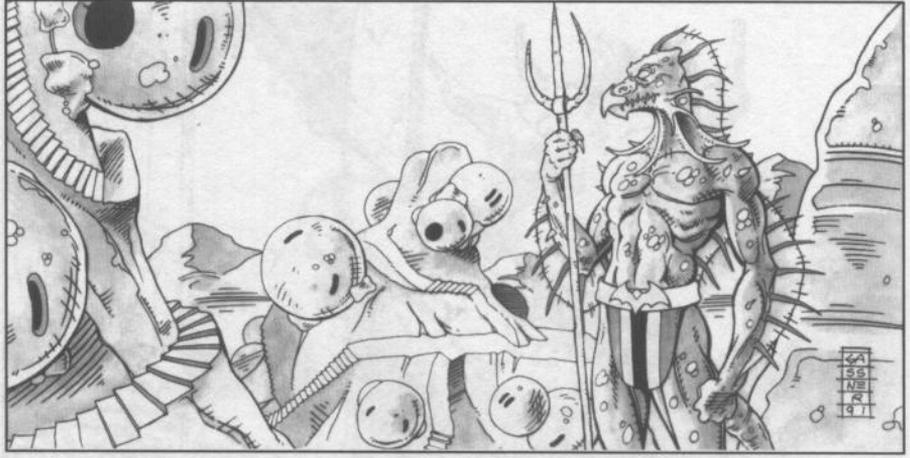
**SAVOIR DRACONIQUE**

**Les Routes Dragonewts**

Un réseau de routes invisibles accessibles uniquement aux dragonewts traversent leurs contrées. Par le passé, la majorité du continent était recouverte de ces routes mais bon nombre d'entre elles fut brisé à la chute de l'Empire des Amis des Wyrms.

Les routes sont caractérisées par des pierres dressées particulières. Ces dernières représentent de façon stylisée et grossière des dragons, wyrms et une autre créature inconnue. Celle-ci est appelée vulgairement "crapausaure" dans la Passe du Dragon et Péloria, ken majee dans Kralorela et Téléos, et Hurlleur dans Ralios. En renversant et brisant les pierres dressées sur une certaine longueur, la route peut être brisée. C'est ce qu'a d'ailleurs fait un seigneur de guerre impétueux de Kralorela, il y a maintenant quelques temps.

Les dragonewts pénètrent sur ces routes par des sites magiques particuliers localisés dans leurs cités. En fait, ils pourraient ne s'agir là que de postes de garde



élaborés de ces cités. Une fois la magie lancée, les dragonewts courent en formation au travers de la cour ouverte du site. Ils pénètrent dans un portail formé de deux pierres dressées et d'un linteau pour disparaître du monde normal. Sur la route, le mouvement semble normal aux coureurs, par contre dans le monde réel ils se déplaceront avec une extrême rapidité. Si l'on se trouve à proximité de la route, on peut remarquer le passage. Pour commencer, les pierres commencent à bourdonner doucement et à émettre un éclat magique.

Au passage des dragonewts, on peut entendre distinctement un mugissement et certaines personnes peuvent distinguer des formes immatérielles zébrant l'air. Les routes peuvent être obstruées à la circulation. Si trop de corps extérieurs s'interposent sur le chemin des dragonewts, leur course est interrompue et ils reviennent au monde normal.

Généralement, cet arrêt a le don de les mettre dans une humeur massacrante. Lorsqu'une route est brisée, les dragonewts qui l'empruntent peuvent y pénétrer par un site fonctionnel mais sont obligés de revenir dans le monde normal lorsqu'ils atteignent la portion endommagée, exactement comme si des corps étrangers s'interposaient. De ce fait, certaines routes dragonewts sont à sens unique.

Dans de nombreux endroits de Péloria, Ralios et Kralorela, on peut découvrir des portions de routes dragonewts. Celles-ci sont inutilisables car aucun site de départ ne s'y trouve connecté.

**Les Collines Draconiques**

On suspecte ou l'on sait que certaines chaînes de collines sont de Vrais Dragons. Que cela soit vrai ou non, ce point ne sera important que si les Dragons se réveillent et modifient le relief. L'une des chaînes de collines les mieux détaillées est celle du Dragon Rouge, illustrée dans Genertela. Le Dragon Rouge atteint huit kilomètres de long et reste l'un des plus petits Vrais Dragons connus. Il habite à l'extrémité est de la Vallée Ormsgone, là où un Vrai Dragon plus imposant avait dormi. La vallée atteint cinquante kilomètres de long.

Des théoriciens craignent que l'entité que l'on entend distinctement respirer dans Vustria (une contrée de Ralios) soit un Vrai Dragon. La chose quiousse sous Dorastor inspire une certaine terreur car il pourrait s'agir d'un dragon teinté de chaos. Certains philosophes déclarent toutefois qu'une telle chose est impossible.

**Professeurs Draconiques Amicaux**

Plusieurs experts des dragons bien connus existent sur Glorantha et sont prêts à transmettre leur savoir aux aventuriers, voir leur apporter leur coopération. Chacun de ces êtres très puissants a survécu aux tentatives glauques menées par des aventuriers ou autres afin d'exploiter leur bonne volonté.

**Nouvelle Wurm, la Parole**

**Localisation :** actif dans Maniria, sur le continent de Genertela.



Nouvelle Wurm se considère comme le nouveau lien entre les humains et les dragonewts. Il s'agissait d'un prêtre à queue mort dans des conditions particulièrement déshonorantes. Il s'est donc retrouvé dans la position de Lézard Fouet détaillée dans la partie Scénarios de ce livre. A la différence de Lézard Fouet, Nouvelle Wurm ne s'est pas repenti et s'est même glorifié de sa rébellion. Il se sent très important, reste très puissant mais n'est pas le grand leader qu'il prétend. Il est renommé pour sa magie extrêmement puissante.

Nouvelle Wurm porte une grande robe flottante et sa langue a été transformée. Il peut ainsi parler la plupart des langues locales avec un accent sifflant.

**La Wurm Professeur**

**Localisation :** Pays d'Heort, Genertela. Cette ancienne wurm blanche et ailée possède une longue histoire d'amitié avec le temple de Lhankor Mhy. Elle est si vieille qu'elle ne se déplace plus que très rarement et passe la majeure partie

de son temps dans le temple de Lhankor Mhy du Pays d'Heort. Elle y est aimée et respectée de tous. En dépit de son savoir, son amitié et sa philanthropie, il lui arrive néanmoins de partir en aventure lorsque son dieu ou sa nature l'y pousse.

**Forang Farosh**

**Localisation :** Passe du Dragon, Maniria.

Forang Farosh est un citoyen humain de l'Empire des Amis des Wyrms. Il déclare avoir été emprisonné sur le plan des esprits et lié comme un fantôme pendant des siècles, survivant ainsi à la destruction de l'Empire. Finalement, il prit possession du corps d'un aventurier et lia son esprit à sa place. Ce type d'Echange d'Ame est rare mais permet à Forang Farosh de commander un corps possédé. Forang Farosh vit à présent dans la ville misérable de Tink, près de l'Oeil du Dragon dans la Passe du Dragon. Cette ville est un refuge pour les exilés, les aventuriers et autres débris humains ou inhumains. Forang habite l'auberge et est

relativement amical avec les humains. Il porte des lunettes de soleil en cristal et d'étranges vêtements, sa propre version faite à la main du magnifique costume de l'Empire des Amis des Wyrms.

Il ne dit rien de son ancienne vie et comment il fut emprisonné ou est arrivé ici. Néanmoins, il est généralement digne de parole et honnête. Il demandera un bon prix pour des informations sur les dragons. Il ne quitte jamais Tink.

**Présoins : un Sort de Magie Draconique**

Le sort de magie draconique Présoins a été omis par inadvertance dans la liste présentée dans le Livre de Glorantha des règles de RuneQuest. Ce sort remarquable est lancé sur un dragonewt avant le combat. On peut utiliser un montant infini de points de magie et il guérira les dommages au rang d'action suivant une blessure. Même si des dégâts extrêmement importants sont guéris, le processus ne durera qu'un rang d'action. Les dommages dans une localisation et au total général des points de vie sont guéris, dans les proportions exactes des points de magie dépensés auparavant.

Il arrive souvent qu'un dragonewt meure suite à des blessures. Dans de tels cas, le sort de Présoins permet à l'esprit du dragonewt de planer un moment avant d'entrer dans un nouveau corps guéri. Ce sort permet donc d'éviter la réincarnation. Des érudits pensent que l'usage de Présoins peut sévèrement contrarier le développement spirituel du dragonewt et sans doute dans des proportions plus importantes que le reste de la magie draconique.

La seule limite à Présoins est le nombre de points que le dragonewt a stocké.

**Kralorela et les Dragons**

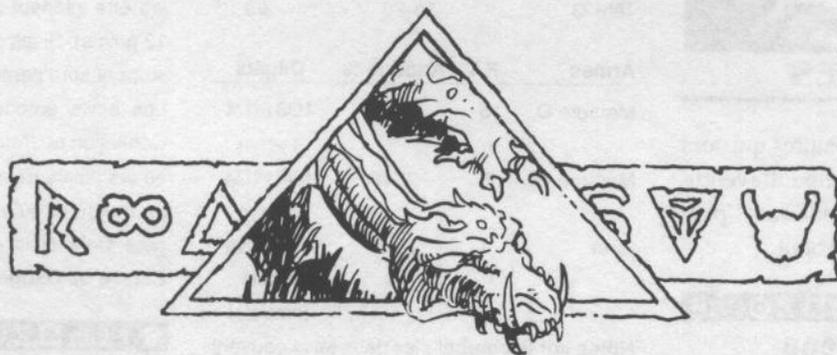
Kralorela, l'empire oriental, suit une ancienne voie draconique qui, selon lui, est resté inchangée depuis le début du temps. La fameuse Wurm Professeur du Pays d'Heort s'est élevée contre ce fait, déclarant que la voie kralori ne pouvait exister puisque "les Kralorelans sont des

humains". Ces derniers ont répondu que leurs empereurs sont en fait des dragons et que les wyrms et les dragonewts n'ont pas pour tâche de déterminer le dogme draconique. Ils soutiennent que "si nous n'étions pas de vrais dragons, les maîtres draconiques nous détruiraient comme tous les faux dragons l'ont été."

Il est vrai que le groupe maléfique d'Erudits de l'Ambigu connu sous le nom de l'Anneau du Nouveau Dragon et qui présentait tous les aspects extérieurs de la puissance draconique, fut détruit en 1120 par des mandarins et des exarques conservateurs qui ont invoqué le Vrai Pouvoir. Les mandarins commencèrent

leur invocation en 1051 et le pays entier fut secoué par un séisme cataclysmique qui détruisit la plupart des provinces du sud lorsque les Vrais Dragons s'éveillèrent. Les non-Kralorelans eurent de plus en plus de mal à évoquer la plus puissante magie draconique de l'Anneau du Nouveau Dragon. Celle-ci finit par disparaître ne laissant que leurs Faux Pouvoirs Draconiques se manifester. Les exarques utilisèrent leur puissance pour déplacer une étoile, la rébellion se répandit et en 1120, un vol de Vrais Dragons apparut et extermina les faux dragons, leurs prophètes et leurs suivants. L'Empereur Dragon fut rétabli sur son trône

quatre années plus tard et remit en vigueur l'ancienne ligne de conduite. L'armée kralorelane est composée essentiellement d'humains mais comprend également un corps de dragons qui submerge généralement n'importe quel ennemi. Plusieurs unités sont formées de membres du Culte de la Maîtrise Imminente (selon certains ce serait même uniquement pour cela que les empereurs lui permettent d'exister) et quelques unes de centaines d'étudiants s'entraînant à devenir des dragons. A l'occasion, on entend parler de la terrible Armée de Toutes les Morts dont les guerriers commandent chacun un dragon des rêves.



# Monstres et Terreurs

Une grande variété de créatures vit sur Glorantha. Le supplément les Monts Arc en Ciel décrit les plus connues et les plus communes mais de nombreuses autres existent. Ce chapitre décrit les plus intéressantes. Les types de créatures sont divisés en Monstres et Terreurs.



## MONSTRES

Cette partie décrit les créatures qui sont rares ou uniques. Un groupe d'aventuriers particulièrement puissant peut éventuellement en venir à bout.

### Amphisboena

*Amphisboena cendrys*

Ce gigantesque serpent possède une tête à chacune de ses extrémités. L'amphisboena est capable de mettre une de ses têtes dans la seconde, ce qui lui permet ainsi de rouler comme un cerceau à une grande vitesse. Son venin est si puissant qu'une morsure peut tuer un cheval.

#### Amphisboena

Caractéristiques	Valeurs moyennes	
FOR	4D6	14
CON	4D6+18	32
TAI	3D6+6	16-17
INT	3/3	3/3
POU	3D6/3D6	10-11/10-11
DEX	3D6+12	22-23

Attributs	Valeurs	
Mouvement	2 en rampant	5 en roulant
Points de vie	25	
Points de fatigue	46	
DEX RA	1	

Localisation	1D20	Points
Tête D.	01-06	3/9
Corps	07-14	3/10
Tête G.	15-20	3/9

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure D.	5	35+8	1D6+1D4 +venin
Morsure G.	5	35+8	1D6+1D4 venin
Saut	1	75+8	1D6+2D4 +venin (empale)

**Notes sur le combat :** les deux têtes peuvent attaquer simultanément sur une seule cible ou deux différentes. La morsure injecte un poison dont la virulence est égale aux points de vie de l'amphisboena.

Pour effectuer une attaque par Saut, le serpent doit rouler sous sa forme de cerceau à sa vitesse maximale pendant au moins un round de mêlée. Pour attaquer, le serpent se détend, traverse les airs (sur une distance maximale de 10 mètres) et s'écrase sur sa cible comme une espèce de missile gigantesque. Le serpent ne peut pas effectuer d'attaques par Morsure dans le même round que le Saut.

**Compétences :** Esquiver 50+8, Sauter 75+8.

**Armure :** 3 points de peau.

**Magie :** tous les sorts d'attaque lancés sur un amphisboena doivent vaincre les points de

magie de chaque tête séparément pour prendre effet. L'attaquant peut choisir quelle tête doit résister au sort la première.

Par exemple, un troll qui possède 15 points de magie lance un sort de Paralyse sur un amphisboena dont les têtes sont dotées respectivement de 10 et 12 points de magie. Deux jets de pourcentage devront être effectués. Le premier devra être inférieur à 75 (pour vaincre la tête avec 10 points de magie), le second devra être inférieur à 65 (pour vaincre la tête à 12 points). Si les deux têtes sont vaincues, le serpent sera paralysé.

Les sorts émotionnels, mentaux (comme Confusion ou Peur) ou affectant l'INT, le POU ou les points de magie (comme Vampirisme) ne touchent qu'une seule des têtes du serpent. Celle-ci est choisie par le lanceur.

**Classe de Danger :** IV.

### Catoblepas

*Catoblepas necator*

Ces créatures possèdent de petits corps bovins ornés d'un long cou terminé par une tête branlante aux yeux bordés de rose. Leur peau est recouverte d'écailles de fer et leurs cheveux sont semblables à de longs tentacules pouvant être utilisés pour parer ou emprisonner des adversaires. Les catoblepas sont des herbivores vivants dans les vallées humides ou les marécages. Il s'agit de créatures du chaos. Les cheveux peuvent tenter d'agripper tout adversaire se trouvant à moins de deux mètres du catoblepas. Sur un jet en Agripper réussi, 1D3 localisations de la cible sont immobilisées.



Pour briser la prise, la victime doit opposer sa FOR à celle du catoblepas. Elle ne peut tenter de libérer qu'une seule localisation par round. Si une localisation particulière est agrippée plus d'une fois, la victime devra vaincre la FOR du monstre le nombre de fois approprié pour se libérer. Plutôt que d'opposer sa FOR à celle du monstre, la victime dont les bras sont libres peut utiliser une arme tranchante pour attaquer la chevelure. Les cheveux possèdent une armure de 9 points qui doivent être réduits à 0 si la victime veut se libérer. Détruire une partie de la chevelure de cette façon n'affecte pas les points d'armure des cheveux lors de leur prochaine attaque. Le catoblepas dispose de nombreuses boucles à cet effet.

Le Regard d'un catoblepas fonctionne comme celui d'un basilique. Il pénètre les défenses magiques comme s'il s'agissait d'un sort runique de 3 points.

Catoblepas		
Caractéristiques	Valeurs moyennes	
FOR	4D6+6	20
CON	4D6	14
TAI	6D6+6	27
INT	4	4
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+3	10

Attributs	Valeurs
Mouvement	3
Points de vie	21
Points de fatigue	31

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte post. D.	01-02	01-02	9/6
Patte post. G.	03-04	03-04	9/6
Arrière train	05-07	05-09	9/9
Poitrail	08-10	10-14	9/9
Patte ant. D.	11-13	15-16	9/6
Patte ant. G.	14-16	17-18	9/6
Tête	17-20	19-20	9/7

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Points
Morsure *	6	40-1	1D10+1D6	-	-
Ecraser	6	75	2D6 à un ennemi agrippé ou à terre	-	-
Cheveux	3	90-1	Agrippé	90-12	9
Regard	1	FORx2	Mort	-	-

**Notes sur le combat :** un catoblepas peut utiliser toutes ses attaques en un seul round. Néanmoins, il ne peut Mordre et utiliser son attaque par Regard dans le même round. Un catoblepas ne peut écraser qu'un adversaire au sol ou pris dans les cheveux de la créature.

**Armure :** 9 points d'écaillés de fer.

**Magie :** le regard d'un catoblepas est mortel, à l'instar de celui d'un basilique. Néanmoins, le poids de la tête et le faible cou du catoblepas ne lui permettent pas de lever facilement les yeux pour foudroyer ses adversaires. Un catoblepas doit réussir un jet sous FORx2 sur 1D100 pour lever temporairement sa tête et utiliser son Regard contre l'un de ses adversaires. Même en cas de réussite, il devra effectuer un nouveau jet au round suivant s'il désire continuer à utiliser son Regard.

**Chaos :** un catoblepas possède un trait chaotique s'il réussit un jet inférieur ou égal à son POU.

**Classe de Danger :** IV.

## Hippogriffe

*Hippogryphus pterifer*

Les hippogriffes sont des créatures hybrides. Ils possèdent les ailes, les serres et le bec d'un aigle mais le corps et l'arrière train d'un cheval. Ils vivent dans les montagnes et les nuages et ne viennent que rarement sur terre. Ils pondent des oeufs énormes dont émergent des jeunes presque complètement formés. Certaines personnes pensent que les hippogriffes sont le résultat d'une hybridation griffon/cheval. Etant donné que les chevaux sont la nourriture favorite des griffons, cela expliquerait la rareté des hippogriffes.

Les adultes ne peuvent pas être dressés et les poulains ne le sont qu'avec la plus grande difficulté. Pour ce faire, le ravisseur d'un oeuf doit dormir toute la nuit, ses bras enlaçant la coquille sur le point d'éclater. A l'aurore, si l'oeuf se trouve à l'air libre et à ciel ouvert, il éclôt. Le maître potentiel doit alors réussir un jet inférieur à sa FOR+POU. En cas de réussite, il retarde et impressionne l'hippogriffe suffisamment longtemps pour pouvoir l'enfourcher. En cas d'échec, la créature s'envole et ne peut plus jamais être dressée. Si le jet sous FOR+POU est réussi, le

maître potentiel se trouve à présent sur le dos de l'animal. Celui-ci s'envolera et tentera de désarçonner son cavalier. Ce dernier devra alors réussir un jet sous sa compétence Chevaucher Hippogriffe (s'il ne possède pas une telle compétence, elle débute à la moitié de sa compétence Equitation). Si le jet est réussi, l'hippogriffe est dressé et sera loyal avec son maître (mais avec lui exclusivement). Si le jet est manqué, le cavalier infortuné s'écrase 1D10x10 mètres en contrebas. On peut utiliser la magie pour contrôler un hippogriffe mais ceci ne permet pas de le dresser. Un hippogriffe affecté par un sort Dominer Hippogriffe se retournera contre son maître à l'expiration de l'enchantement.

Hippogriffe		
Caractéristiques	Valeurs moyennes	
FOR	4D6+24	38
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6++18	32
INT	7	7
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+6	16-17

Attributs	Valeurs
Mouvement	2
Points de vie	25
Points de fatigue	55

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte post. D.	01-02	01	4/7 (0,25)
Patte post. G.	03-04	02	4/7 (0,25)
Arrière train	05-07	03-07	4/10 (0,40)
Avant train	08-10	08-12	4/10 (0,40)
Aile droite	11	13-14	4/7 (0,25)
Aile gauche	12	15-16	4/7 (0,25)
Patte ant. D.	13-14	17	4/7 (0,25)
Patte ant. G.	15-16	18	4/7 (0,25)
Tête	17-20	19-20	4/9 (0,33)

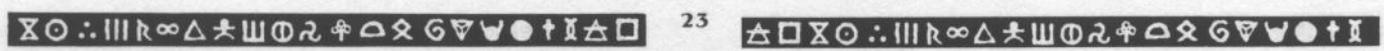
Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Serres avant x2	5	30+14	1D6+3D6
Morsure	8	30+14	1D10

**Note sur le combat :** un hippogriffe peut utiliser simultanément ses serres et mordre trois RA plus tard contre un maximum de trois adversaires.

**Compétences :** Scruter 50+3.

**Armure :** 4 points de plumes et de cuir.

**Classe de Danger :** III.



## Nasobeme

*Tyrannonasus imperator*

"Nasobeme" signifie "marche sur le nez" et il est vrai que les nasobemes se déplacent sur leurs nez (puisqu'ils en possèdent quatre). Le corps de ces étranges créatures est long et en forme de ballon. Les nasobemes sont minces et possèdent la position debout mais se tiennent invariablement la tête en bas au plus grand étonnement des observateurs.

Un nasobeme possède quatre nez préhensiles d'un mètre de long et disposés en ligne sur sa face. La pression de l'air permet aux nez de fonctionner. De ce fait, lorsqu'un nasobeme se déplace, les nez sifflent et couinent. S'il est touché, le nasobeme émet également un couinement, son corps change de forme et ses yeux jaillissent de leurs orbites.

Les pattes postérieures sont petites, fines et griffues. Les pattes antérieures sont possèdent les mêmes caractéristiques mais sont beaucoup plus longues. La queue de grande taille est terminée par un dard venimeux. La tête est quelque peu humaine, mais elle est plutôt large, plate et dotée d'oreilles de chauve-souris. La bouche voluptueuse est caractérisée par des lèvres épaisses et armée de dents tranchantes.

Les nasobemes vivent dans les montagnes chaudes ou les collines humides. On les trouve généralement dans des lieux isolés ou sur des îles. Pour chasser, le nasobeme se cache généralement dans un buisson attendant le passage d'une proie à sa convenance. Il se précipite alors sur celle-ci. N'étant pas particulièrement rapides, les nasobemes tentent de tromper leur proie ou de la coincer au bord d'une falaise ou d'une rivière.

Nasobeme	Valeurs moyennes	
Caractéristiques		
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+9	16

Attributs	Valeurs
Mouvement	2
Points de vie	10-11
Points de fatigue	21

Localisation	1D20	Points
Queue	01-02	1/4
Jambe droite	03	1/3
Jambe gauche	04	1/3
Abdomen	05-07	1/4
Poitrine	08-10	1/5
Bras droit	11-12	1/4
Bras gauche	13-14	1/4
Tête	15-16	1/4
Nez 1	17	1/3
Nez 2	18	1/3
Nez 3	19	1/3
Nez 4	20	1/3

**Note :** un nasobeme peut continuer à marcher tant qu'il possède au moins trois nez de disponible. Il peut ramper en utilisant ses bras. Sa vitesse est alors réduite de moitié.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe			
antérieure x2	7	40+3	1D6
Griffe			
postérieure x2	7	30+3	1D4
Dard	10	40+3	1D4+poison

**Notes sur le combat :** un nasobeme peut attaquer au même Rang d'Action avec ses deux griffes avant et ses deux griffes arrière avant de frapper avec son dard trois Rangs d'Action plus tard. Le dard du nasobeme injecte un venin systémique dont la VIR est égale à la CON du nasobeme.

**Compétences :** Esquiver 25+6, Chercher 30-2, Se Cacher 50+4, Déplacement Silencieux 00 (du fait du bruit des nez), Grimper 25+6 (n'utilise pas ses nez pour grimper mais uniquement sa queue et ses pattes avant).

**Armure :** 1 point de fourrure légère.

**Classe de Danger :** I.

## Têterouge

(aucun nom scientifique)

Le têterouge est un esprit malin de Glorantha créé à partir du fantôme d'un individu mauvais. On entend par là une personne qui s'est complue régulièrement à infliger de la souffrance à d'autres

créatures vivantes.

Un têterouge est créé à partir d'un sort de rituel (Créer Têterouge). Une fois créé, le têterouge conclut un accord avec son créateur jusqu'à la défection de celui-ci, moment à partir duquel il peut agir indépendamment.

Occasionnellement, un têterouge peut agir comme une sorte de familier pour un voleur notoire ou un noble brutal. Les termes généraux du contrat veulent que le têterouge serve fidèlement son maître tant que la tête de la créature demeure humide de sang (d'où son nom). Un Lien Mental permanent est établi avec le maître.

Le nom de "têterouge" est originaire des pays médiévaux à l'ouest de Glorantha. Dans d'autres contrées, on le connaît sous d'autres noms comme tête de sang, suceur de blessures, fantôme sanglant et autres appellations déplaisantes.

S'il s'agissait à l'origine d'un esprit, le têterouge assume une forme physique et peut se développer par lui-même. Il ajoute immédiatement 1D6 à ses points de vie à chaque fois qu'il tue une créature complète. Lorsque les points de vie d'un têterouge sont réduits à 0, il est temporairement dissipé et ne peut être invoqué à nouveau qu'au travers d'un rituel de partage du sang. Il se reforme avec 1D6 points de vie, quelle que soit sa TAI.

Un têterouge peut être aboli magiquement par des sorts comme Tourner Mort Vivant ou Libérer Fantôme. L'effet produit est le même que pour celui d'une mort physique.

Têterouge	Valeurs moyennes	
Caractéristiques		
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	2D6+12	19
DEX	3D6	10-11
APP	2D6	7

Attributs	Valeurs
Mouvement	4
Points de vie	21 *
Points de fatigue	19

\* après cinq victimes.





touché par le sang perd 1 point de magie divine par point de magie dépensé par la Chauve-Souris. La magie divine affectant la créature disparaît la première. C'est ensuite le tour de la magie divine pour laquelle on a sacrifié du POU. Si tous les sorts ne sont pas éliminés, la cible choisit lesquels elle conserve.

**Langue :** la première langue possède 150 points de vie et une portée de 100 mètres. La seconde possède 125 points de vie et une portée de 200 mètres. La troisième possède 100 points de vie et une portée de 300 mètres. Tout individu attrapé par une langue est avalé par la Chauve-Souris au RA 10 du même round. Pour se libérer, il est nécessaire de vaincre la FOR de la Chauve-Souris en lui opposant sa propre FOR ou de réduire les points de vie de la langue à 0 ou moins. Les langues n'ont pas d'armure mais les prêtres de la Chauve-Souris peuvent leur lancer des sorts défensifs.

**Tentacules :** la bouche de la Chauve-Souris crache sans arrêt des nuées de tentacules. A chaque round, la Chauve Souris attaque avec 1D100 tentacules contre un nombre égal de cibles. Tout individu pris par un tentacule est avalé par la Chauve-Souris au RA 10 du même round, à moins qu'il ne réussisse à vaincre avec sa propre FOR celle du tentacule (jet distinct). Ces tentacules ne peuvent attaquer que des cibles se trouvant à moins de 10 mètres de la bouche de la Chauve-Souris.

**Morsure :** la mâchoire de la Chauve-Souris est capable de s'écarter afin d'avalier des choses d'une taille gigantesque. Ordinairement, elle peut avaler n'importe quelle chose d'une TAI inférieure à 70. Sur une morsure critique, elle peut avaler un objet d'une TAI allant jusqu'à 204.

**Ailes :** les ailes peuvent créer un vent à la FOR de 136.

**Autres Facultés**

**Points de Magie :** les points de magie de la Chauve-Souris sont égaux aux points de magie dévorés lors de son dernier jour de repas plus le nombre de points de magie donné par les initiés et les prêtres depuis.

**Tiques :** le corps de la Chauve-Souris abrite une quantité effroyable de tiques de TAI 4. Tout individu (à l'exception d'un initié de la

Chauve-Souris) grimant sur la Chauve-Souris est attaqué par 1D6 tiques à chaque round de combat. Chaque tique ne possède qu'une seule localisation.

**TIQUE CHAOTIQUE GEANT**

**Caractéristiques**

FOR	5
CON	56
TAI	4
INT	1
POU	20
DEX	15

**Attributs**

	Valeurs
Mouvement	1
Points de fatigue	61
<b>Corps :</b> Armure	12
points de vie	30

**Arme**

RA	Attaque %	Dégâts	
Morsure	3	180	8D6

Lorsqu'un tique pénètre l'armure, il se fixe et draine 4D6 points de fatigue (sang) à chaque round suivant. Une fois que la victime a perdu un montant de fatigue égal à la somme de sa FOR et de sa CON, le tique draine sa FOR (de façon permanente). Tout individu mordu par un tique est automatiquement infecté par la Purulence de l'Ame et doit effectuer des jets de CON pour empêcher la maladie de progresser aux stades sérieux et terminal.

**Perceptions :** le corps de la Chauve-Souris est couvert d'yeux. 1D100 yeux sont ouverts et observent les alentours à chaque round de mêlée. Elle est donc difficile à surprendre. La Chauve-Souris peut également voir dans le plan des esprits et des héros. Les attaques avec les langues peuvent s'emparer d'un esprit et le projeter dans la bouche de la Chauve-Souris, à moins que l'esprit ne parvienne à vaincre la FOR de la Chauve-Souris avec la sienne propre (ce qui n'est possible que pour les esprits possédant une FOR).

**Résistance contre la Magie :** les sorts lancés contre la Chauve-Souris ont un effet normal. Néanmoins, le lanceur perd le sort de façon permanente. Il peut toujours le réapprendre (s'il s'agit de magie de l'esprit ou de sorcellerie) ou sacrifier à nouveau du POU (s'il s'agit

de magie divine). Si le sort est lancé un jour de Nouvelle Lune ou de Lune Mourante, il nourrit de son POU (pour la magie divine) ou de son INT libre utilisée (pour la magie de l'esprit et la sorcellerie) la Chauve-Souris.



**Cwim, rejeton de Thed et du Diable**

Cwim est une monstrueuse entité de la Désolation et de Pent (Genertela). Il déplace à l'occasion ses terres carnivores même s'il préfère demeurer dans Prax, relativement fertile par rapport aux autres contrées qu'il hante. Au cours des siècles passés, on l'a vu rôder dans les régions bordant la Désolation : la Passe du Dragon (au cours du Second Age), Kralorela (au Premier Age) et Teshnos (au Premier et Troisième Age).

Cwim possède trois corps attachés par un cou à une tête unique et monstrueuse. Chaque corps atteint à l'épaule une hauteur de 15 mètres. La tête elle-même mesure 18 mètres d'envergure. Cwim pèse à peu près 3 300 tonnes.

Lorsque Cwim se déplace doucement, chacun de ses corps marche normalement. Lorsqu'il se déplace rapidement, il évolue comme un tripode, utilisant chaque corps comme une jambe. Lorsqu'il se déplace de cette façon, il ne peut utiliser que les attaques Crachat et Lancer Gorp. Si le monstre se déplace à toute vitesse, il se transforme en une roue monstrueuse. Chaque corps passe devant la tête qui sert d'axe. Il ne peut plus attaquer tant qu'il se déplace de cette manière. Ce type de mouvement lui coûte le triple du coût normal en points de fatigue.

**Caract.**

	TOM	DICK	HARRY	TETE
FOR	144	96	48	96
CON	192	128	64	384
TAI	86	86	86	307
INT	-	-	-	18
POU	-	-	-	800
DEX	10	20	30	1
Mouvement	-	-	-	2/4/8
Points de vie	139	107	75	250
Points de fatigue	336	224	112	304







pable d'avaler des proies au sol avec une grande précision.

### La Mère des Monstres

#### Caractéristiques

FOR	1 703
CON	3 833
TAI	2 555
INT	2 (fixe)
POU	2 500
DEX	6

Attributs	Valeurs
Mouvement	10
Points de vie	3 194
Points de fatigue	5 536
Points de magie	2 500
DEX RA	4

Localisation	1D20	Points
Patte post. D.	01-02	530/1 065
Patte post. G.	03-04	530/1 065
Arrière train	05-10	530/1 278
Patte ant. D.	11-12	530/1 065
Patte ant. G.	13-14	530/1 065
Avant train	15-20	530/1 278

**Note** : les créatures dont la TAI est inférieure à 800 n'utilisent pas cette table. Elle se contentent de frapper la partie la plus proche de la Mère.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Pied avant droit	1	Auto	18D100
Pied avant gauche	4	Auto	18D100
Pied arrière droit	7	Auto	18D100
Pied arrière gauche	10	Auto	18D100
Avaler	10	Auto	Spécial

**Notes sur le combat** : à chaque round de combat, la Mère des Monstres peut utiliser chacune de ses attaques au RA indiqué. Chaque attaque peut être dirigée contre une cible différente (ou un groupe de cibles).

**Pieds** : chacun d'entre eux couvre une zone de 10 mètres de rayon.

**Avaler** : cette attaque engloutit simplement dans la bouche de cette horreur tout ce qui se trouve devant elle. La zone touchée s'étend sur une largeur équivalente à celle de la Mère (70 mètres) et une longueur de 30 mètres.

**Naissance** : chaque nuit, la Mère dépose un nid de 1D6 oeufs. Selon la marée, les oeufs éclateront pour laisser apparaître des monstres différents. Si les oeufs sont couverts par l'eau, ils donnent naissance à des Nageurs. S'ils ne sont qu'humides, ils donnent naissance à des Sauteurs. S'ils sont secs, ils donnent naissance à des Voleurs. A chaque fois, les monstres sont différents mais conformes au type général. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de monstres de chaque type.

**Voleur** : Wyrme démente (TAI 10D6, INT 2) avec 1D6 traits chaotiques.

**Sauteur** : Crapaud des Falaises (TAI 10D6) avec 1D6 traits chaotiques.

**Nageur** : Plésiosaure avec 1D6 traits chaotiques.

### Le Troupeau du Chaos

Le Troupeau du Chaos est le nom donné à un type de rassemblement chaotique particulier. Plusieurs monstres du chaos caractéristiques sont trouvés à proximité l'un de l'autre. Personne ne sait pourquoi ils s'associent même si les théories à ce propos abondent. Parantablaum de Irenstos, un Erudit de l'Ambigu, a proposé l'explication la plus reconnue. Il s'agirait d'une seule et même entité dont le corps comprend l'espace vide entre les différents monstres. La théorie de Orge-nos de Tyskander, un érudit rival, est presque aussi populaire. Selon lui, il s'agirait de morceaux de l'écologie primordiale de l'ère du Chaos et qui n'auraient pas été bannis de Glorantha par le Temps. Des armées ont parfois pénétré dans les régions des Troupeaux et exterminé quelques bêtes. De ce fait, plusieurs troupeaux mélangés sont apparus. Néanmoins, les sorts de Lhankor Mhy ont permis de préciser qu'ils débutaient toujours avec les mêmes nombres de chaque bête.

Le troupeau typique inclut ces types de bêtes : Brindithum, la chèvre du chaos ; Urgan, le serpent visqueux ; Zeech, la baine glissante ; Bastok, la vouivre du

chaos ; le Gorp Rouge, identique au gorp normal à l'exception de la couleur. Les troupeaux se déplacent généralement sur la terre ferme où le zeech rampe à l'aide de ses monstrueuses nageoires. En mer, le zeech évite de plonger sous les eaux et constitue ainsi une plate-forme solide pour les brindithum, urgan et bastok. Le gorp rouge n'est que très rarement trouvé en mer où il est probablement dévoré par des créatures maritimes hostiles.

### Brindithum, ou La Chèvre du Chaos

#### Caractéristiques

FOR	45
CON	27
TAI	46
INT	5
POU	13
DEX	11

Attributs	Valeurs
Mouvement	6
Points de vie	37
Points de fatigue	72
Points de magie	13
DEX RA	3

Localisation	1D20	Points
Patte post. D.	01-03	8/10
Patte post. G.	04-06	8/10
Arrière train	07-10	8/15
Poitrail	11-15	8/15
Patte ant. D.	16-17	8/10
Patte ant. G.	18-19	8/10
Tête	20	8/13

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de tête	6	155	1D8+5D6
contre les adversaires de face			
Ruade	6	115	1D6+5D6
contre les adversaires de dos			
Piéliner	6	75	10D6
contre les adversaires à terre			

#### Facultés

**Fumées** : en dépensant un point de fatigue supplémentaire à chaque tour, un brindithum peut émettre des nuages de vapeur qui l'entourent et se déplacent avec l'animal. A chaque round d'émission, soustrayez 5 % cumulatifs à toutes les chances de toucher des attaquants.

**Peau Collante** : la peau de cette horreur est extrêmement collante. Tout individu touchant avec une arme manipulée directement par la main doit réussir un jet opposant sa FOR aux Points de Magie actuels de la créature pour la décoller du corps.

### Urgan, Le Serpent Visqueux Caractéristiques

FOR	97
CON	80
TAI	80
INT	5
POU	13
DEX	13

Attributs	Valeurs
Mouvement	6/8
Points de magie	13
Points de vie	80
Points de fatigue	177
DEX RA	3

Localisation	1D20	Points
Queue	01-06	10/27
Corps	07-14	10/32
Tête	15-20	10/27

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	4	365	1D4+10D3
Constriction	7	250	10D6
Regard	1	Auto	identique au

sort de Peur, opposez les points de magie du serpent à ceux de ses cibles.

**Notes sur le combat** : le urgan peut attaquer deux fois par round en utilisant sa morsure et la constriction, séparées de 3 Rangs d'Action. Si l'attaque par constriction porte, la victime est prise dans les anneaux du serpent. Elle ne peut ni appeler, ni crier.

Chaque round de constriction occasionne 10D6 points de dégâts au total général des points de vie. Seule une armure sur la poitrine apporte une protection. Quelle que soit la valeur de l'armure, la victime souffre immédiatement de suffocation dès que le serpent commence à l'enserrer dans ses anneaux. Commencez avec un jet sous CONx10 puis diminuez le multiplicateur de 1 à chaque round.

La victime ne peut se libérer qu'en réussissant un jet opposant sa FOR à celle du serpent. Tenter de se libérer est la seule action permise pour le round.

### Facultés

**Regard** : en dépensant 1D6 points de fatigue, le urgan peut terrifier du regard tous ceux situés dans son champ de vision hémisphérique. Les victimes souffrent des effets du sort de Peur. Lancez un seul D100 et opposez le résultat à toutes les cibles potentielles. L'effet pénètre la magie comme s'il s'agissait d'un sort runique de 13 points.

### Zeech, La Baleine Glissante Caractéristiques

FOR	100
CON	50
TAI	114
INT	5
POU	14
DEX	10

Attributs	Valeurs
Mouvement	8/10 (nage)
Points de vie	82
Points de fatigue	150
Points de magie	14
DEX RA	3

Localisation	1D20	Points
Queue	01-03	22/28
Arrière train	04-08	22/33
Avant train	09-13	22/33
Nageoire droite	14	22/21
Nageoire gauche	15	22/21
Tête	16-20	22/28

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Défoncer	6	180	1D6+13D6
Morsure	6	120	6D6
Coup de queue	6	85	1D6+13D6

**Notes sur le combat** : la baleine ne peut attaquer qu'une fois par round. Défoncer ne peut être utilisé que contre des ennemis d'une TAI de 50 ou plus. Le coup de queue ne peut pas être utilisée contre des créatures submergées mais uniquement contre celles se trouvant à la surface.

### Facultés

**Étincelles Magiques** : la baleine émet continuellement des étincelles magiques qui pleuvent sur tout ce qui se trouve aux alentours. Tout individu situé à moins de 50 mètres de ce monstre est inévitablement touché par une ou plusieurs étincelles. A chaque round, un jet doit être effectué séparément pour chaque

étincelle sur la table suivante. Cette pluie magique possède la fâcheuse tendance de teinter ses victimes de chaos.

### Table des Étincelles

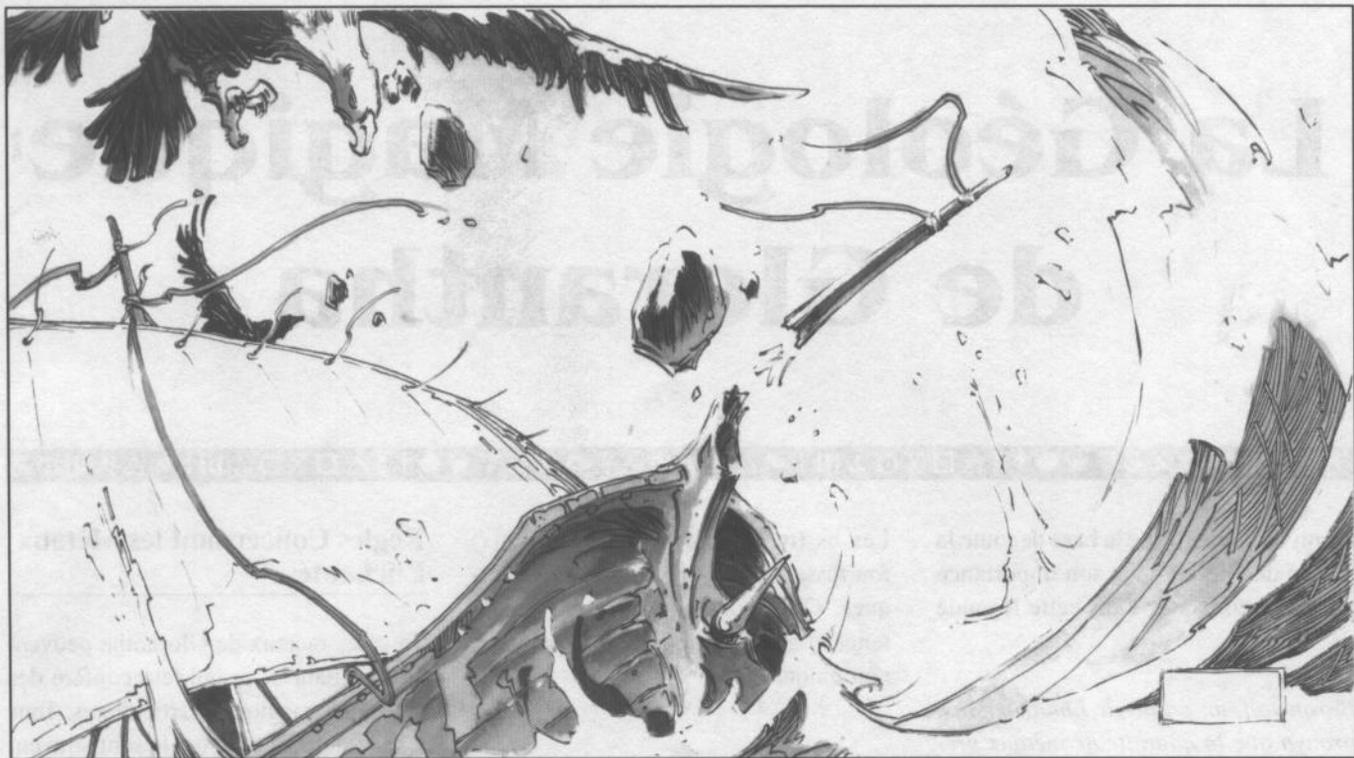
2D6	Résultat
2	Rien (magie groupée, relancez 1D6 fois)
3	Lenteur (Mobilité)
4	Confusion (Coordination)
5	Démoralisation (Séduction)
6	Disruption (Soins)
7	Dissipation de la Magie contre un sort au hasard, y compris ceux lancés par le monstre (Contre Magie)
8	Fanatisme (Parade)
9	Mortelame contre une arme au hasard (Vivelame ou Laminer, suivant le type de l'arme)
10	Glu contre une localisation au hasard et les biens qui y sont fixés (Force)
11	Sommeil (Vigueur)
12	Relancez mais utilisez le résultat entre parenthèses. (Magie groupée, relancez 1D6 fois en prenant le résultat entre parenthèses à chaque fois)

**Notes** : 1D20 points de sort sont lancés (Mortelame 20 par exemple). Les sorts non variables sont augmentés de façon appropriée. Les limites normales s'appliquent aux effets du sort. Un homme à la DEX de 8 touché par un Coordination 20 ne pourra pas augmenter sa DEX au delà de 16.

### Bastok, La Vouivre du Chaos Caractéristiques

FOR	40
CON	29
TAI	47
INT	5
POU	11
DEX	13

Attributs	Valeurs
Mouvement	3/12
Points de vie	38
Points de fatigue	69
Points de magie	13
DEX RA	3



Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte droite	01-03	01-02	11/13
Patte gauche	04-06	03-04	11/13
Abdomen	07-08	05-07	11/13
Poitrine	09-11	08-13	11/16
Queue droite	12	14	11/13
Queue gauche	13	15	11/13
Aile droite	14-15	16-17	11/10
Aile gauche	16-17	18-19	11/10
Tête	18-20	20	11/13

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	6	150	1D10+4D6
Dard droit	9	210	1D6+4D6 +poison VIR 29
Dard gauche	10	210	1D6+4D6 +aucun poison
Crachat	1	100	acide de VIR égale aux points de vie

**Note sur le combat :** la vouivre frappe deux fois avec ses dards et mord à chaque round aux Rangs d'Action indiqués.

**Facultés**  
**Crachat :** un bastok peut cracher une solution acide d'une VIR égale à ses points de vie actuels. Cet acide agit comme à la normale.

**ROC**  
 Les rocs sont d'immenses oiseaux de proie, capables d'engloutir un éléphant pour se nourrir. Les humains sont trop ridicules pour qu'ils s'ennuient à les chasser et ils n'attaqueront que ceux, entre autres prédateurs, qui oseraient s'approcher de leurs nids. Ils attaquent souvent des bateaux en laissant tomber sur eux de gigantesques rochers. Un roc moyen possède une envergure de 40 mètres et atteint une longueur de 18-19 mètres.

Caractéristiques	Valeurs moyennes	
FOR	20D6+30	100
CON	4D6+20	34
TAI	20D6+30	100
INT	4	4
POU	1D6+12	15-16
DEX	3D6	10-11

Attributs	Valeurs
Mouvement	2/12
Points de vie	67
Points de fatigue	134

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Serre droite	01-02	01	18/17 (0,25)
Serre gauche	03-04	02	18/17 (0,25)

Corps	05-07	03-06	18/23 (0,33)
Poitrail	08-09	07-11	18/27 (0,40)
Aile droite	10-13	12-15	18/23 (0,33)
Aile gauche	14-17	16-19	18/23 (0,33)
Tête	18-20	20	18/23 (0,33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Bec	6	50+5	1D6+11D6
Serre	9	50+5	1D6+11D6
Lancer rocher	3	25+5	11D6+1D6 par 3 mètres de chute

**Notes sur le combat :** les rocs utilisent généralement leur bec pour attaquer 3 RA plus tard à l'aide de leurs serres. Ils peuvent utiliser leur bec ou leurs serres pour effectuer une attaque en balayage ce qui rajoute +20 % à leurs chances de toucher et empêche tout jet en Esquiver. Les dégâts infligés sont alors réduits de 12D6 à 9D6.

**Compétences :** Scruter 70+7, Chercher 50+7.

**Armure :** 18 points de plumes.

**Classe de Danger :** V.







**PLOMB** (na-métal) : il possède un ENC inférieur de moitié à celui du bronze. Même sous sa forme brute, ce métal tendre et terne ne reflète jamais la lumière, ni n'émet aucun bruit. Les armures en plomb n'affectent donc jamais les compétences en Discretion de leur utilisateur. Les armes contondantes (uniquement) en plomb enchanté occasionnent +2 aux dégâts. Ainsi, une masse légère en plomb enchanté occasionnera 1D8+2 points de dégâts. Un maillet de guerre occasionnera lui 1D10+4 points de dégâts.



### Magie Divine

#### Enchanter (Métal)

*1 point*

**Rituel (Enchantement), Réutilisable**  
Ce rituel doit être accompli sur le métal runique pour lequel il a été conçu. On doit sacrifier 1 point de POU pour chaque fraction de 10 points d'ENC de métal enchanté. Le métal devra être forgé (à l'aide de la compétence Artisanat Forger) sous la forme désirée avant que le sort ne soit lancé. Forger une nouvelle fois une arme enchantée annule l'enchantement. Le métal gagne toujours des points d'armure équivalents à ceux du bronze (à l'exception du fer) en plus des autres facultés spéciales dépendant de sa nature. Si un objet enchanté est brisé, il peut être fixé avec le sort Réparation ou forgé une seconde fois. Dans les deux cas, l'enchantement sera perdu et tout devra être recommencé.



### Sorcellerie

#### Enchanter (Métal)

*Rituel (Enchantement)*

Ce rituel doit être accompli sur le métal runique pour lequel il a été conçu. On doit sacrifier 1 point de POU pour chaque fraction de 10 points d'ENC de métal enchanté. L'Intensité du sort doit être supérieure ou égale à l'ENC total du métal. Le métal devra être forgé (à l'aide de la compétence Artisanat Forger) sous la forme désirée avant que le sort ne soit lancé. Forger une nouvelle fois une arme

enchantée annule l'enchantement. Le métal gagne toujours des points d'armure équivalents à ceux du bronze (à l'exception du fer) en plus des autres facultés spéciales dépendant de sa nature. Si un objet enchanté est brisé, il peut être fixé avec le sort Réparation ou forgé une seconde fois. Dans les deux cas, l'enchantement sera perdu et tout devra être recommencé.

### Déités de Glorantha possédant Enchanter (métal)

- Aldrya** : Enchanter Cuivre
- Argan Argar** : Enchanter Plomb
- Asrelia** : Enchanter Cuivre
- Babeester Gor** : Enchanter Cuivre, Enchanter Fer
- Déesse Rouge** : Enchanter Fer et Enchanter Argent des cultes associés
- Dieu Invisible** : sort de sorcellerie Enchanter Fer
- Dieux Citadins** : varie avec le culte, généralement aucun
- Dieux des Iles Orientales** : varie avec le culte, généralement aucun
- Dieux des Rivières** : Enchanter Mercure
- Ernalda** : Enchanter Cuivre
- Gorgorma** : Enchanter Fer
- Humakt** : Enchanter Fer
- Kyger Litor** : Enchanter Plomb
- Lhankor Mhy** : Enchanter Fer
- Lodril** : Enchanter Cuivre, Enchanter Or, Enchanter Fer, Enchanter Plomb, Enchanter Etain
- Magasta** : Enchanter Mercure
- Maran Gor** : Enchanter Fer
- Mostal** : tous les sorts de sorcellerie Enchanter (Métal)
- Orlanth** : Enchanter Fer, Enchanter Argent
- Sept Mères** : Enchanter Fer et Enchanter Argent des cultes associés
- Subere** : Enchanter Plomb
- Taureau Tempête** : Enchanter Fer
- Tsankth** : Enchanter Fer
- Ty Kora Tek** : Enchanter Cuivre
- Uleria** : Enchanter Argent
- Wachaza** : Enchanter Fer, Enchanter Mercure
- Yelm** : Enchanter Or, Enchanter Fer
- Yelmalio** : Enchanter Or, Enchanter Fer
- Zorak Zoran** : Enchanter Plomb



### LE SANG DES DIEUX : LES CRISTAUX MAGIQUES

Tout comme les os des dieux morts ont apporté le métal à Glorantha, le sang pétrifié des dieux morts ou blessés a apporté les cristaux magiques.

Baranwolf l'Imposteur, l'un des chercheurs les plus méthodiques et compétents sur la géologie de Glorantha, en fait une excellente présentation. C'est pour cela que nous avons inclus un extrait de l'un de ses rapports les plus importants.

### Règles Concernant les Cristaux

Les cristaux sont de deux types : vivant ou mort. Les cristaux vivants, souvent appelés Cristaux de Pouvoir, possèdent un POU propre. On doit donc les harmoniser pour les utiliser. Pour harmoniser un cristal de pouvoir, la personne oppose son POU à celui du cristal. Cet effort de concentration dure une journée entière. Si le cristal est vaincu, il est harmonisé à la personne. En cas d'échec, 1D3 points de POU sont perdus mais une nouvelle tentative reste toujours possible. Dès qu'un cristal est harmonisé, il brille. Malheureusement, il n'est possible de s'harmoniser qu'avec un seul cristal de pouvoir à la fois. Les chamans peuvent utiliser deux de ces cristaux en réussissant à en harmoniser un avec leur Esprit Intérieur.

L'utilisateur peut couper ce lien harmonique avec le cristal en se concentrant sur lui pendant une minute. De même, les cristaux ne sont plus harmonisés dès la mort de leur propriétaire.

Les cristaux morts sont beaucoup plus nombreux mais ne possèdent pas de pouvoir intrinsèque. Ils peuvent être utilisés pour stocker des points de magie exactement de la même façon qu'une matrice de points de magie ordinaire. Chacun de ces cristaux est limité dans la quantité de points de magie qu'ils peuvent contenir.

Celle-ci est normalement égale à 2D6+3, mais on peut trouver des cristaux plus importants ou plus petits.

Les maîtres de jeu ne devront pas hésiter à utiliser les noms pittoresques employés par les Gloranthiens pour décrire ces cristaux. Les termes génériques et descriptifs popularisés par les Erudits de l'Ambigu manquent de poésie.

Vous êtes libres de créer vos propres cristaux. Néanmoins pour ces occasions où le hasard remplace l'imagination, nous avons créé cette table ci-dessous.

### Table des Cristaux Magiques

Dès qu'un cristal est découvert, lancez 1D00 sur la table suivante afin d'en déterminer le type. Le POU de ces cristaux ne peut pas être utilisé directement. Il sert à amplifier et à modifier la magie de l'utilisateur. Chaque cristal possède sa propre fonction spéciale.

Table des Cristaux Magiques	
1D100	Type de cristal
01-04	Chaotique ; lancez deux fois le dé et combinez, utilisez 1D20 pour déterminer le type.
05-07	Focus de guérison ; POU 1D6.
08-09	Sensibilité ; POU 1D8.
10-12	Renforce Puissance ; POU 1D3.
13-14	Renforce Pénétration ; POU 1D4.
15-16	Renforce Sort ; POU 1D4.
17-18	Résister Sort ; POU 1D4.
19-20	Résister Esprit ; POU 1D6.
21-25	Défectueux.
26-30	Combinaison. Lancez deux fois pour le type.
31-40	Sans pouvoir : lancez 1D6 pour la capacité en points de magie.
41-95	Sans pouvoir : lancez 2D6+3 pour la capacité en points de magie.
96-00	Sans pouvoir : lancez 2D6 pour la capacité en points de magie. Si un double est obtenu, faites la somme et relancez les dés. Continuez ainsi jusqu'à obtention d'un jet sans double.

### Explication de la Table

**CHAOTIQUE** : ces cristaux sont bénéfiques mais ils sont maudits et marqués de cette empreinte du chaos que les Taux Tempête apprécient tant.

Le chaos ayant été longtemps combattu, ces cristaux devraient être plus courants. Pourtant tel n'est pas le cas. Ils polluent généralement les cristaux d'un autre type et leur reconnaissance n'est pas facile.

**Noms** : Pierres Visqueuses, Rocs du Mal, Pierres de Thed.

**COMBINAISON** : lancez deux fois les dés et combinez. Ajoutez les différents POU afin de déterminer le POU total du cristal lors de l'harmonisation. Traitez les deux POU séparément pour les différentes capacités. Par exemple, un cristal sensibilité POU 4/focus de guérison 3 possède un POU de 7 pour l'harmonisation, mais ne fait que doubler 3 points de Soins et fournit 4 points aux sorts de détection.

Ce sont dans les endroits où deux déités se sont combattues l'une l'autre que l'on a le plus de chances de trouver ces cristaux.

**Noms** : généralement nommé d'après le type de pierre que le cristal semble de toute évidence être. Un nom générique est ensuite accolé (par exemple, Pierre Eclatée et Renforce Puissance).

**FOCUS DE GUERISON** : ces cristaux doublent les effets des sorts de Soins lancés par la personne harmonisée. Ainsi, un Soins 3 guérira 6 points de dégâts au prix de 3 points de magie. Un cristal ne peut doubler les points de Soins qu'à occurrence de son POU. Par exemple, un cristal de 3 points utilisé avec un Soins 4 guérira 7 points. De même, le cristal double l'intensité du sort de sorcellerie Traiter Blessure et double les points de magie utilisés pour renforcer le sort de magie divine Guérison Blessure.

Ces cristaux proviennent de déités de la guérison, tout spécialement Arroin qui a été continuellement blessé pendant les guerres.

**Noms** : Larmes d'Arroin, Bénédiction de Chalana.

**SENSIBILITE** : ces cristaux permettent à leur utilisateur de ne pas dépenser de points de magie lorsqu'il lance des sorts de détection par magie de l'esprit. L'utilisateur doit connaître le sort qu'il désire lancer.

On peut y avoir recours pour lancer ces sorts un nombre de fois par jour égal au POU du cristal.

On croie généralement qu'ils proviennent des dieux des tempêtes.

**Noms** : Mhy Magie Est, Pierre d'Akim.

**RENFORCE PUISSANCE** : ce cristal double la force des sorts variables (à l'exception de Soins) lancés par l'utilisateur. Par exemple, un sort de Vivelame 2 deviendra un Vivelame 4. Les points supplémentaires ne coûtent aucun point de magie et l'utilisateur peut choisir de ne pas utiliser cette faculté.

Les points rajoutés ne peuvent pas dépasser le POU du cristal. Un cristal de 2 points augmentera un Vivelame 5 à une valeur de 7 et non de 10. Lancez 1D100 dès que ce type de cristal est découvert. Sur un résultat de 01-10, il est basé sur la sorcellerie. Au lieu d'affecter la magie de l'esprit, il ajoutera son effet à l'Intensité des sorts de sorcellerie lancés par l'utilisateur.

On pense souvent qu'ils proviennent des dieux du panthéon des tempêtes.

**Noms** : Pierre Téton, Selfdrill, Rubis Esrolien non taillé.

**RENFORCE PENETRATION** : ajoutez le POU du cristal aux points de magie de l'utilisateur lorsque celui-ci lance un sort d'attaque. Ses chances de vaincre les points de magie du défenseur sont donc plus importantes. Par exemple, un personnage doté de 20 points de magie et d'un cristal de 4 points attaquera comme s'il possédait 24 points de magie. Ces points de magie "supplémentaires" ne peuvent pas être utilisés pour lancer des sorts, se défendre contre une attaque magique ou en combat spirituel.

Le sang de Zorak Zoran et de ses Légions de la Mort seraient à l'origine de ces cristaux.

**Noms** : Pierres de Fumée, Cristaux Serpents, Pakbaks.

**RENFORCE SORT** : pour chaque point de magie utilisé dans un sort, le cristal renforce le sort de 1 point dans la limite de son POU. Cette faculté est très utile pour percer les sorts défensifs.

Par exemple, un personnage possédant un cristal de 4 points peut lancer un **Disruption** en y mettant 4 points de magie et disposer de 4 points supplémentaires pour le renforcer.

Cette faculté ne draine pas de points de magie au cristal qui conserve toujours son POU.

On pense que c'est **Yelm l'Archer** qui a fourni ces cristaux, ainsi qu'une autre dé-

### Une Analyse des Cristaux des Dieux

*Temple de la Connaissance de Nochet*

*Document 3902-392-51-BI.20*

*Du livre de travail de Baranwolf l'Imposteur, Slontos, 1203 S.T.*

De nombreux êtres puissants périrent durant la Guerre des Dieux. De plus nombreux encore furent simplement blessés et leur sang se répandit sur la terre, exactement comme le nôtre le fait. Mais le sang des dieux n'est pas semblable à celui des hommes et il a laissé des traces derrière lui.

J'ai vu certaines de ces batailles dans mes visions de poussière elfique et la quantité de dieux qui tombait était parfois effroyable. Lorsque j'ai vu la bataille de Pornuthpananda, qui est à l'origine des passablement riches mines de bronze du Seigneur Dekanayos, j'ai compté 237 cadavres avant que le sommeil ne me ramène chez moi.

J'ai également été témoin de **Arrana Ovanich**, le Vol des Oiseaux de Feu. Je n'y ai vu aucun corps même si tous les participants combattaient et saignaient à profusion, tout particulièrement les Longs-Coureurs et les suivants du Seigneur Galaskol. Celui ci devait d'ailleurs être laissé pour mort sur le champ de bataille de Im avant de se lever et repartir.

Je crois que la bataille sanglante de Veranich et Polam se déroula dans les montagnes de Ramalia. Comme chacun sait, les mines de Im et les champs de cristaux de Ramalia ont un rendement médiocre. J'en veux donc la preuve qu'une grande quantité de sang de dieux est nécessaire pour former une veine de métal ou un cristal. Les riches gisements doivent marquer l'emplacement d'une bataille mythique et épique, aujourd'hui probablement oubliée.

Mon analyse des rapports d'extraction au champ de cristal indique d'autres faits dont les détails seraient fastidieux à exposer ici. Je me contenterai d'exposer ma conclusion et le résultat de mes recherches :

Les différents sangs des dieux sont faits de multiples composants mais ils possèdent tous des points communs. Chaque dieu, ou type de dieu, possède également des propriétés uniques qui confèrent aux cristaux de sang des facultés particulières.

La recherche a confirmé cette théorie. Avec la permission de notre grand prêtre, j'ai sélectionné 25 cristaux de taille et d'apparence diverses dans le trésor du temple. Accompagné de gardes, je me suis rendu sur les places de marché de notre capitale. Là, j'ai demandé à tous les marchands de gemmes ou de magie, à tous les bijoutiers et à tous les érudits quel nom portait chaque pierre et quelle magie elle recelait. J'ai enregistré toutes les réponses qui m'ont été données, soit 5 000 ré-

ponses. La majorité des personnes interrogées ne connaissaient pas toutes les pierres (seules cinq personnes ont reconnu le Diamant Falagian et aucune d'entre elles n'en a correctement décrit les propriétés). Seuls quelques uns des cristaux étaient presque connus de tous (Second Vent, Selldrill et le Cristal de Gar). Par moment, un langage similaire était utilisé pour une même pierre (par exemple, Sang de l'Orteil de Yelm alio ou Orteil du Soleil). Beaucoup de personnes se trompèrent purement et simplement sur la plupart des pierres (un aventurier n'y connaissait carrément rien du tout et m'offrit un prix outrageux pour le Diamant Falagian) et se contentaient d'appeler Pierres de Vérité celles qu'ils ne reconnaissaient pas.

#### Découvertes :

1. Parfois, une simple pierre possède plusieurs noms.

Le cristal de quartz translucide, qui est utilisé pour stocker de l'énergie magique, possède le plus de dénominations différentes : Second Vent, Pierre Eclatée, Limbium, Cristal de Gar, Pierre d'Orzy, Energétiseur, Quartz Maldanian, Pointe d'Etoile.

2. Parfois, des pierres différentes possèdent des propriétés similaires ou identiques.

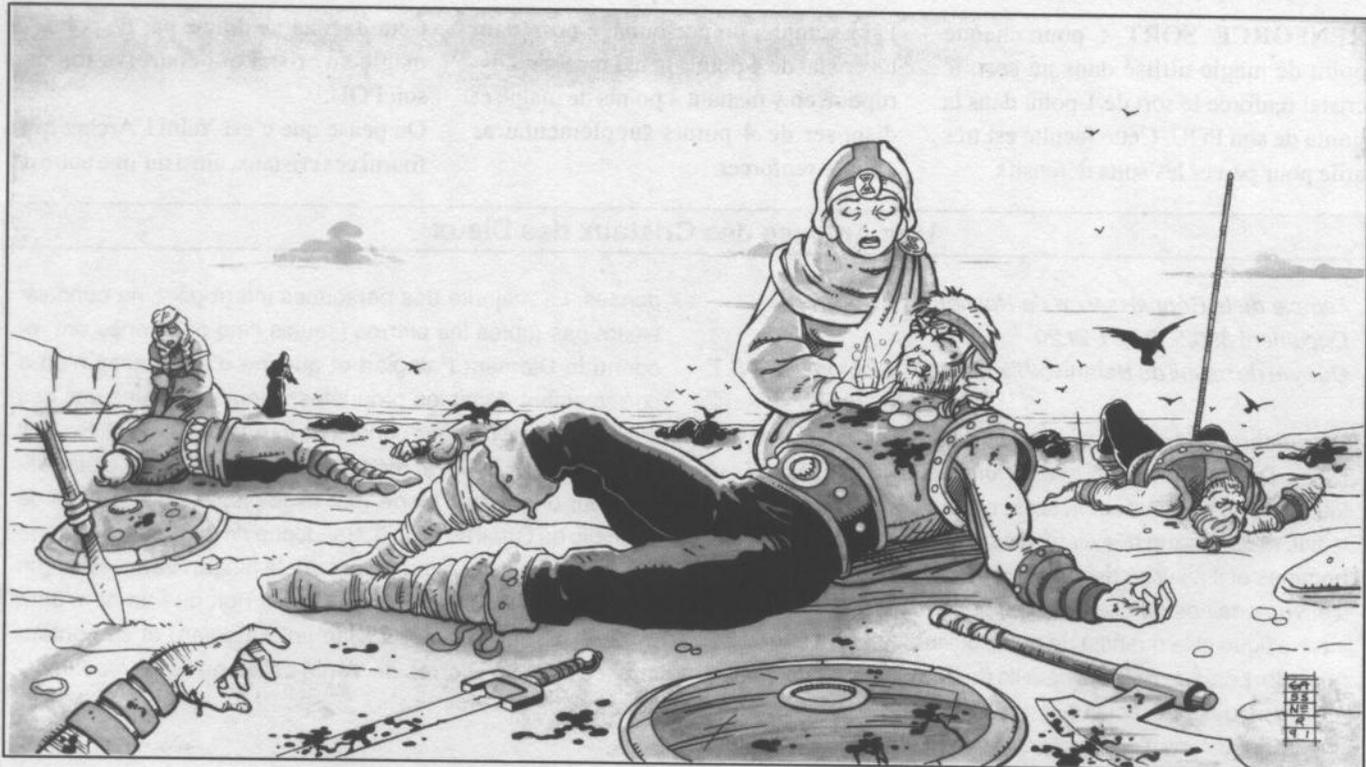
La Pierre Téton d'obsidienne, Selldrill la pierre de sable rouge et un Rubis Esrolien non taillé renforcent tous l'efficacité de la plupart des sorts de magie de l'esprit qui sont lancés au travers d'eux.

Un autre exemple : **Mhy Magie Est** et le Sens d'Akim sont tous deux communément utilisés pour décrire le type de cristal permettant la détection de magie et des analyses simples.

3. Parfois un seul nom est utilisé pour décrire plus d'un seul cristal.

Le Sang de l'Orteil de Yelm alio a été utilisé pour décrire trois cristaux : un morceau de granit grossièrement taillé en forme d'ours et renforçant un sort de lumière ; un cristal impur de quartz jaune susceptible de dégager assez de chaleur pour mettre le feu à un bout de bois humide ; et un cristal conçu pour être lancé sur les broos afin de les brûler.

4. Les cristaux semblent être de deux types, suivant qu'ils soient vivants et génèrent leurs propres points de magie, ou morts et doivent alors être nourris. Les cristaux vivants semblent posséder une résistance et doivent être harmonisés individuellement pour être utilisés. Ma conclusion veut que les cristaux vivants proviennent de dieux toujours en vie, la majorité des dieux morts étant depuis longtemps oubliée dans notre monde.



ité inconnue appelée Barnab, Darnag ou Gargag.

**Noms :** Pointes de Flèches, Sang de Bar-na (ou Sang de Darnag, Sang de Gargag, etc...), Tir de Barnab (Tir de Darnag, etc...)

**RESISTER SORT :** il s'agit de l'oppo-sé du cristal Renforcer Pénétration.

Il rajoute son POU aux points de magie d'un personnage lorsque celui-ci est vic-time d'un sort d'attaque uniquement. Il ne peut pas être utilisé à d'autres fins, y compris en défense dans un combat spi-rituel.

On pense qu'ils proviennent des esprits de la terre.

**Noms :** Sève de Gata, Larmes d'Er-nalda.

**RESISTER ESPRIT :** identique au cristal Résister Sort, hormis le fait que le POU du cristal est rajouter aux points de magie de l'utilisateur lorsque celui-ci est en combat spirituel. Il sert aussi bien en attaque qu'en défense.

Une curieuse croyance veut qu'ils pro-viennent des âmes fossilisées de veuves solitaires.

**Noms :** Boucliers à Fantôme, Aide de Grandpa.

**DEFECTUEUX :** il ressemble à un cris-tal d'un autre type mais possède un dé-faut qui le rend unique.

Il peut s'avérer impossible à harmoniser quel que soit son pouvoir, agir comme un cristal diminuant la puissance, être impossible à désaccorder une fois har-monisé.

Un cristal défectueux ne peut pas être complètement mauvais. Il peut drainer 1D4 points de POU à son utilisateur et lui accorder un pouvoir pendant un certain temps ou agir comme l'un des autres cristaux décrits.

On pense qu'ils proviennent du Bouffon qui a certainement souffert sa part de blessures.

**Noms :** Pierres Blagueuses, Pierres Rieuses, Pierres de Fumée ou un autre nom avec l'adjectif Tordu (par exemple, Sève de Gata Tordue).

**SANS POUVOIR :** elles sont décrites dans le texte.

Elles semblent provenir de nombreux dieux différents tout en présentant les mêmes caractéristiques.

**Noms :** Second Vent, Pierre Eclatée, Limbium, Cristal de Gar, Pierre d'Orzy, Energétiseur, Quartz Maldanian, Pointe d'Etoile.



## PIERRE DE VERITE ET ADAMANTE

Deux autres minéraux magiques ont une réputation et un pouvoir immenses dans Glorantha : la pierre de vérité et l'ada-mante.

La pierre de vérité est la Matière origi-nelle du monde ; l'essence de la réalité matérielle. Certains disent qu'il s'agit du corps de Pierre, le plus jeune des ju-meaux premiers-nés, un enfant de Gata (Terre) et d'Acos (Loi). La pierre de vé-rité est souvent décrite comme de la "Loi solidifiée".

Pierre était un dieu et formait la première montagne. Les autres pierres et mon-tagnes ne sont que de pâles copies de l'ê-tre primaire de Pierre. Il fut un temps, Pierre était un être vivant et vibrant, mais durant la Guerre des Dieux il fut tué et toute la pierre est depuis devenue froide et dure. A sa mort durant les grandes Té-nèbres, l'Aiguille, sa grande montagne, explosa en transformant la majorité de la Pierre de Vérité en poussière. Quelques morceaux existent encore, le plus grand

d'entre eux étant le Bloc dans Prax. La pierre de vérité possède de nombreuses propriétés significatives. Elle ne peut pas être travaillée ou modelée, même par les nains. Son apparence est multiple : une sphère de marbre rouge, une larme ovale de grès ou un éclat de silex aiguilé.

La pierre de vérité peut stocker à l'infini tous les sorts de magie divine qu'on lui lance. Néanmoins, la première fois qu'une pierre de vérité reçoit ses sorts, elle y est "accordée" et ne pourra plus emmagasiner des sorts de types différents. Un rituel de purification existe dans les légendes mais pas dans la pratique. Un autre de ces rituels réveillerait une pierre de vérité, celle-ci pouvant alors générer ses propres points de magie et son POU afin de lancer ses sorts.

Ce rituel exige une telle intelligence que la plupart des humains seraient dans l'incapacité de le lancer même s'ils le connaissaient.

Le Bloc dans Prax est la source de pierre de vérité la plus connue et sa valeur est inestimable. Un camp permanent d'adorateurs de Taureau Tempête s'y trouve. Ces adeptes ont la charge de la protection du Bloc et empêchent quiconque de s'emparer de quelques morceaux. Des esclaves patrouillent les marais et terres alentours, ramassant des morceaux ou éclats qu'ils remettent à leur chef. Ce dernier est le seul à pouvoir décider lesquels seront mis sur le marché. Les Taureaux Tempête sont plutôt pingres et des trésors d'éloquence seront nécessaires pour les convaincre de se dessaisir d'un morceau. Un marchand, Biturian Varosh, trouvait plus facile de tromper les Taureaux Tempête et de s'amuser à leurs dépens que de marchander avec eux. Cette méthode est loin d'être la plus sûre.

**Règles Concernant la Pierre de Vérité**

Lorsqu'un personnage ramasse un morceau de pierre de vérité, il en sent immédiatement la nature et peut lancer tous les sorts de magie divine qui s'y trouvent. Cette connaissance est acquise par simple contact physique. La cessation du

contact ou le lancer du sort élimine le savoir nécessaire pour utiliser à nouveau le sort. Néanmoins la pierre conserve toujours la mémoire des sorts qui s'y trouvaient emmagasinés et seuls ces derniers pourront être relancés dans la pierre.

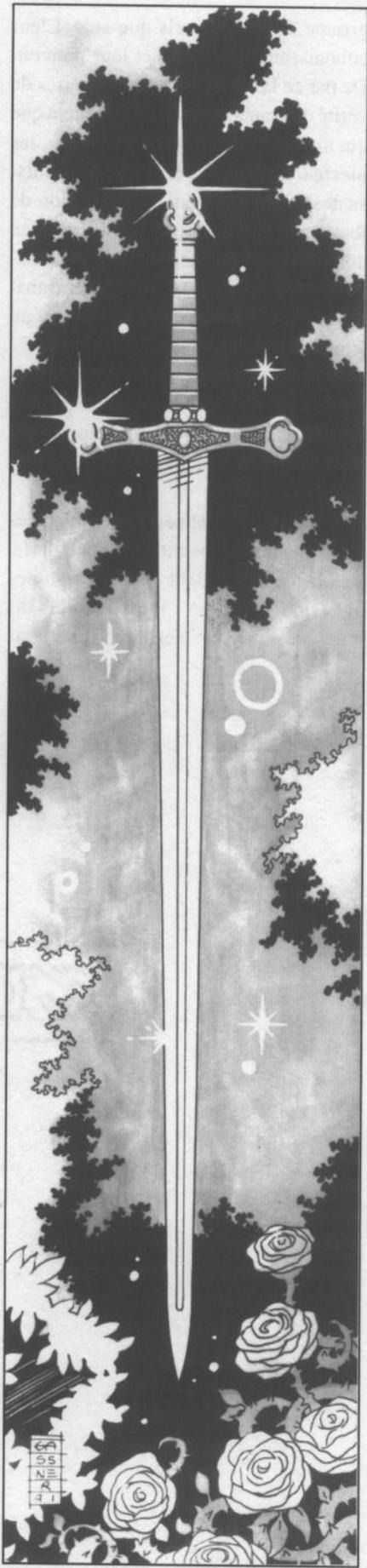
Moins d'une pierre de vérité sur mille est vide et ne contient aucune magie. Le reste contient les sorts que son trouveur ou son temple ont choisi d'y mettre.

Remplir une pierre de vérité vide est une tâche difficile et étrange. Les sorts investis dans la pierre de vérité doivent être lancés en un flot ininterrompu. Si le flot s'arrête ou est interrompu, les pouvoirs de la pierre empêchent tout investissement futur. Les pierres de vérité vides provoquent chez leur détenteur un besoin urgent de combler ce vide. La plupart des personnes lancent alors immédiatement toute la magie divine qu'elles connaissent dans la pierre, rang d'action après rang d'action.

Néanmoins, si la personne possède une volonté d'acier, elle peut ramener la pierre de vérité vide à son temple. Là, les prêtres et les initiés, en un effort impressionnant, lanceront simultanément tous leurs sorts dans la pierre. Bien sûr, seuls les prêtres qui touchent la pierre pourront y investir leur magie. De ce fait, seules les pierres de grande taille contiennent un montant de magie effroyable. Plusieurs temples renommés possèdent de grandes pierres de vérité dans leur trésor. Elles ne sont accessibles aux plus humbles dans la hiérarchie du temple qu'en temps de crise.

Les sorts découverts dans une pierre de vérité ne sont pas le fruit du hasard mais représentent toujours la signature de la personne ou du groupe qui y a investi de la magie divine. Par exemple, une pierre de vérité qui a originellement été découverte par un elfe peut contenir un Croissance Accélérée, trois Transe de la Flèche, deux Espion Végétal, un Fourré Impénétrable pour un total de 7 points de magie divine. Ces sorts représentent ce que possédait l'elfe au moment où il a découvert la pierre vide.

Les personnes qui entrèrent en possession de la pierre par la suite devront toujours remplir celle-ci avec ce même



groupe de sorts, quels que soient leur connaissance en magie et leur pouvoir. De par ce fait, de nombreuses pierres de vérité de grande taille ne contiennent que quelques sorts ridicules. De même, les pierres de vérité véritablement puissantes restent souvent en possession de leur propriétaire originel qui, on s'en doute a largement les moyens de la défendre. Ces pièces sont souvent transmises aux héritiers de la famille ou au temple de l'individu.

Aucun être teinté par le chaos ne peut utiliser une pierre de vérité. Ceux qui tentent un tel acte contre la puissance de la Loi sont horriblement brûlés au contact de la pierre.

Les pierres de vérité ne sont pas affectées par la magie de l'esprit ou la sorcellerie. Des légendes veulent que des hommes ont réussi à projeter leurs facultés divines de Quêteur Héroïque dans leur

pierre de vérité personnelle. Ce point n'a jamais été confirmé.

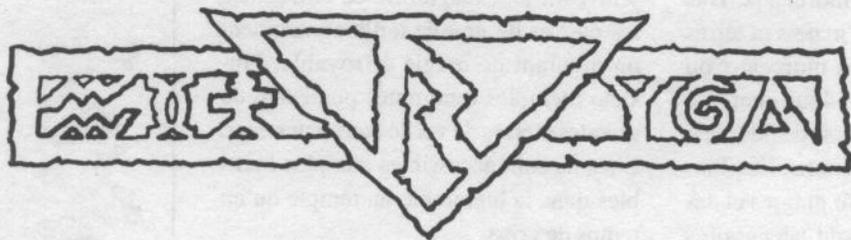
**Secret pour les Maîtres de Jeu :** les maîtres de jeu peuvent par l'intermédiaire des pierres de vérité accorder à leurs joueurs une utilisation de n'importe quel type de magie divine. Par exemple, si votre scénario nécessite que le groupe impressionne un groupe de trolls, laissez lui découvrir une pierre de vérité ayant appartenu à un prêtre du panthéon troll.

### Adamante

L'adamante est de la pierre de vérité raffinée. Comme il est possible de tirer du minerai brut du fer, puis de l'acier, la pierre de vérité peut être transformée en adamante. Toutes les divinités versées dans ce savoir ont disparu et personne parmi les mortels ou les divinités ne peut

plus aujourd'hui forger de l'adamante. Ce qui a été fait en adamante se conserve en l'état pour l'éternité. L'objet en adamante le plus connu est l'Épée Incassable qui fut portée un moment Arkat le Libérateur. On dit parfois qu'il s'agit de la Première Épée qui apparaît dans la mythologie ancienne. On peut également citer la Couronne Immortelle d'Oronin ou les Sept Tirs du Felster qui sont des statues de déités anciennes conçues pour être lancées par des frondes. La plupart des autres pièces sont d'origine inconnue. Elles portent souvent des noms exotiques et des histoires étranges les entourant, comme toujours lorsque des hommes s'entre-tuent pour entrer en possession de tels trésors.

On croit que presque tout l'adamante est aujourd'hui utilisé dans la Machine Naine. Il est de ce fait complètement inaccessible.



# Le Ciel

Le ciel de Glorantha est fait de plusieurs dômes gigantesques couvrant la terre. Les dômes les plus proches de la surface du monde sont transparents. Le dôme extérieur est opaque bien que percé par les trous des étoiles.

Le jour, le ciel est dirigé par Yelm, le dieu soleil, et brille d'un splendide éclat bleu-té. Seules quelques rares planètes et étoiles sont visibles. Lorsque Yelm descend dans le Monde Inférieur, Xentha, la Déesse de la Nuit, en surgit dans son manteau resplendissant. L'obscurité est brisée par des milliers d'étoiles brillantes et ponctués de plusieurs corps célestes importants. Les plus visibles sont la Lune Rouge, un corps fixe ; Tolat, une planète rouge ; Wagon, une planète ; Lorion, une constellation ; et l'Anneau d'Orlanth, un phénomène particulier.

Le dôme du ciel bascule sur un axe nord-sud. En été, il s'incline vers le nord, exposant les étoiles du sud invisibles en hiver. La course du soleil est alors décalée au nord du centre du ciel. En été, le dôme bascule dans l'autre sens, exposant les étoiles du nord et cachant celles du sud. La course du soleil passe alors au sud du centre du ciel. Les Erudits de l'Ambigu croyaient que le ciel déversait sa "chaleur" au moment de son axe d'hiver, réchauffant les pays du sud et alimentant l'Océan de Feu.

Le dôme effectue également une rotation journalière sur son axe. Ce mouvement s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, d'où l'impression que les étoiles tournent autour d'Etoile du Pôle chaque nuit.



## CATEGORIES DE CORPS CELESTES

### ETOILES

Les étoiles sont des trous dans le ciel par lesquels la lumière fuit, devenant visible la nuit. Elles ressemblent à de petits clous de lumière. Leur place est fixe et leur mouvement apparent n'est du qu'au déplacement entier du dôme du ciel. Des milliers d'entre elles ponctuent le ciel. Bon nombre sont rassemblées en constellations. Les étoiles les plus importantes sont :

- Etoile du Pôle
- Jeunesse
- Oeil de Dayzatar
- Point Noir
- Voeu d'une Nuit

### CONSTELLATIONS

Certains amas stellaires ont une importance reconnue dans le monde. Les plus renommés sont :

- Arbre
- Arkat
- Chasse
- Draconis Stella
- Etoiles de l'Amour
- Etoiles de l'Épée

- Etoiles de la Guerre
- Lorion
- Mauvais
- Murmures
- Palais de Glace

D'autres constellations sont localement connues mais leur réputation n'est pas établie dans tout Glorantha. Par exemple, plusieurs étoiles autour de la Lune Rouge sont supposées être ses Héros.

### SAUTEURS

Certains corps célestes semblent s'élever et retomber dans une partie limitée de l'horizon. Ils sont appelés Sauteurs car ils montent et se couchent dans la même région. Les Sauteurs sont :

- Etoile de l'Aurore
- Etoile du Crépuscule
- Kalikos

### PLANETES

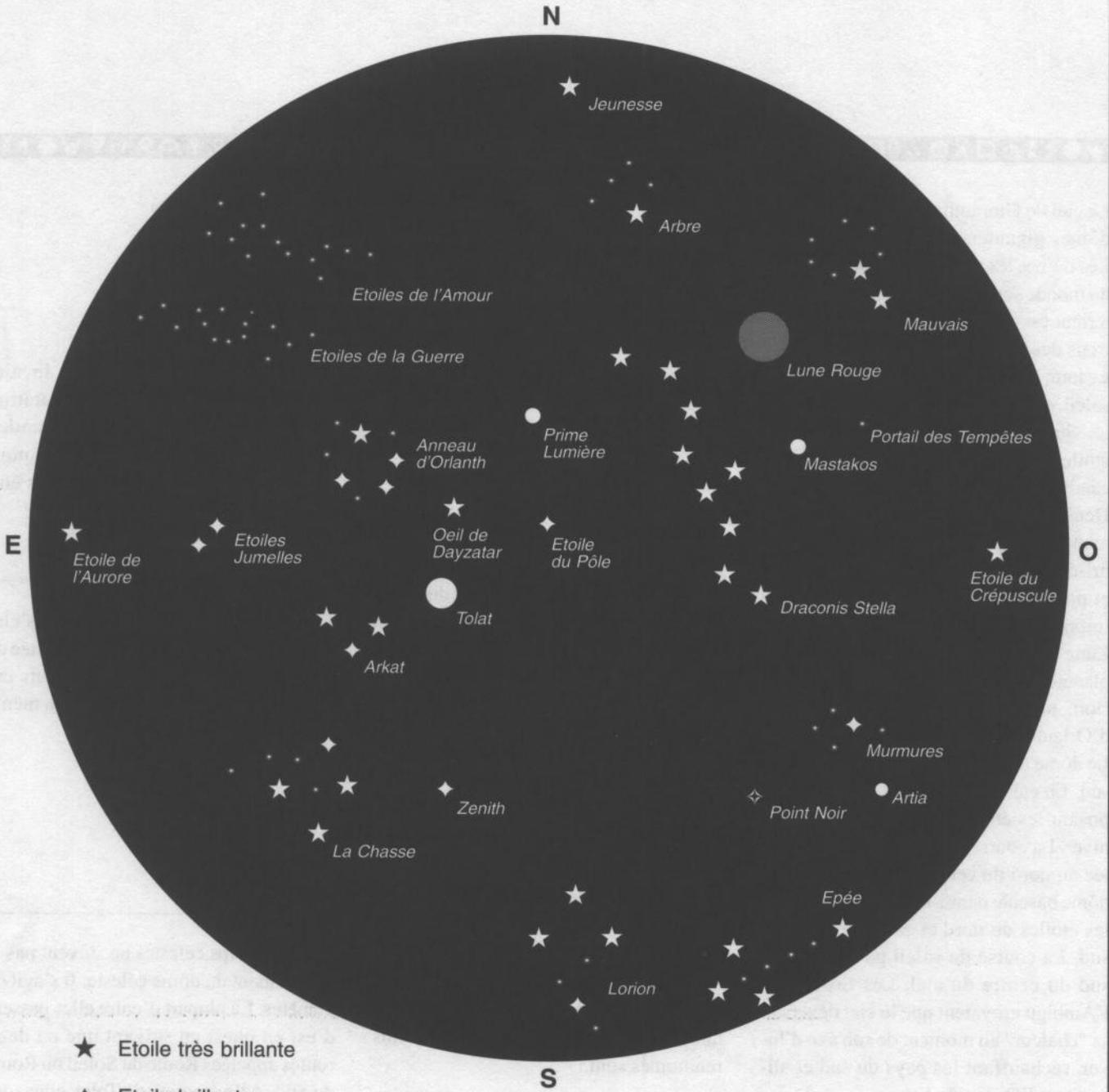
Certains corps célestes ne suivent pas le mouvement du dôme céleste. Il s'agit de planètes. La plupart d'entre elles passent d'est en ouest en suivant une ou deux routes appelées Route du Soleil ou Route du Sud. A l'exception de Tolat, elles sont invisibles le jour, à l'exception de l'aurore et du crépuscule.

**Les Planètes de la Route du Soleil :** La Route du Soleil couvre exactement la même portion de ciel que Yelm traverse



## Le Ciel de Glorantha : Ete, Minuit

*Du point de vue d'un triton reposant sur son dos, la tête vers le nord, au centre du Trou de Magasta.  
De nombreuses étoiles faibles ont été éliminées pour des raisons de clarté.*





dans son passage quotidien. Le passage nocturne de Prime Lumière en est la meilleure représentation.

Les quatre planètes suivant la Route du Soleil sont :

- Chariot
- Prime Lumière
- Mastakos
- Moskalf

**Les Planètes de la Route du Sud :** la Route du Sud est une route du ciel régulière mais très mobile. Son extrémité orientale, vide de toute constellation marquée, est appelée Bouche Orientale, alors que l'extrémité occidentale où les planètes se couchent, est appelée Portail de Fuite.

La signification de ces termes n'est pas très clair mais ils sont largement répandus et on trouve leurs équivalents dans de nombreuses langues. Les planètes qui suivent la Route du Sud sont :

- Artia
- Etoiles Jumelles
- Tolat

## CORPS FIXES

Certains corps célestes ne quittent pas leur place dans le ciel et sont appelés corps fixes. Ceux-ci comprennent :

- Lune Rouge
- Portail des Tempêtes
- Zénith

## PHENOMENES PARTICULIERS

Certains corps célestes ne rentrent dans aucune des catégories ci-dessus du fait de leur spécificité. Ils comprennent :

- Anneau d'Orlanth
- Cri Solitaire
- Lune Bleue
- Mastodonte
- Pierres Perdues
- Soleil
- Tempête du Ciel



## UNE LISTE DES CORPS CELESTES IMPORTANTS

**Anneau d'Orlanth :** Orlanth est l'une des plus grandes déités de Glorantha. Cette constellation possède sept étoiles orange et une étoile verte importante dénommée la Tête de Dragon. A son levée, elle apparaît toujours au bord du Milieu du Ciel et jamais dans le Ciel Inférieur. Il lui faut une semaine pour remonter le dôme du ciel et achever sa course dans Etoile du Pôle. Du fait de sa montée alors que le dôme tourne, la constellation semble chaque semaine tracer dans le ciel une rune de l'air. Elle disparaît pendant une semaine avant de réapparaître à nouveau.

**Arbre :** cette constellation possède l'un des deux corps visibles de couleur verte dans le ciel. Il s'agit du lieu où Flamal a pris sa retraite après que son corps ait été mutilé. Les elfes l'appelle Semence.

**Arkat :** cette constellation a acquis son importance au début du Second Age lorsque Arkat décida d'en faire sa retraite. Trois étoiles sont visibles dont l'une clignote régulièrement. On peut également en distinguer de plus petites. Elle est toujours considérée comme la résidence du héros du Premier Age.

**Artia :** cette faible lumière rouge traverse le ciel d'est en ouest en suivant la Route du Sud, et ce aussi bien de jour que de nuit. Il lui faut huit semaines pour effectuer son trajet. Elle disparaît ensuite pendant huit nouvelles semaines. On ne peut pas la voir dans le ciel durant les deux semaines du Temps Sacré theyalan.

**Chariot :** cette grande planète pâle met 98 jours et nuits à traverser le ciel d'est en ouest en suivant la Route du Soleil. Elle disparaît ensuite pour un même laps de temps. Les adorateurs des dé-

ités du ciel disent qu'ils s'agit de leur dieu Lokarnos.

**Chasse :** la Chasse est une importante constellation de huit étoiles. La plupart des mythologies s'accordent pour dire qu'elle a un rapport avec une ancienne chasse. Néanmoins, elles diffèrent sur la nature des chasseurs, du gibier et quelle étoile représente quoi.

**Cri Solitaire :** ce phénomène est visible cinq nuits dans l'année mais son apparition est imprévisible. Il ressemble à une bande de rubans chatoyants se dissolvant lentement en s'élevant. Les Theyalans lui ont donné ce nom. Pour eux, il s'agit d'un dieu quittant sa prison du Monde Inférieur pour implorer une aide qui ne viendra jamais. De leur côté, les Pamaltelans l'ont appelé le Baiser et disent qu'il s'agit d'un lieu de rendez vous secret entre des immortels qui ne se sont pas vus depuis longtemps.

**Draconis Stella :** cette constellation est la plus grande du ciel. Même si elle possède de nombreux noms différents, tous se réfèrent à une créature de type draconique. On affirme généralement que l'étoile verte dans l'Anneau d'Orlanth faisait partie de cette constellation. Les Orlanthi ont un mythe populaire décrivant comment leur dieu a conquis le Père et la Mère des Dragons dont il laissa les restes dans le ciel.

**Etoile de l'Aurore :** cette étoile blanche apparaît dans le ciel à l'aurore. Son éclat grandit peu à peu jusqu'à en devenir perçant avant de diminuer, affaibli par le soleil. Elle reste à l'est d'où elle se lève. Elle apparaît environ trois heures avant l'aurore en hiver et six heures avant en été. En hiver, elle demeure visible jusqu'à trois heures après le lever du soleil et six en été. Elle est appelée Theya dans la plupart des langues de Genertela.

**Etoile du Crépuscule :** après le coucher du soleil, cette étoile demeure sur l'horizon ouest répandant sa lumière rouge sang pendant trois heures en hiver et six en été. On ne la voit pas se lever, ce qui



est probablement du à la lumière du coucher du soleil.

Dans la plupart des langues de Genertela, elle est appelée Rausa.

**Etoile du Pôle :** cette brillante étoile est visible toute la nuit et brièvement chaque jour, juste avant le coucher du soleil et après l'aurore. L'Etoile du Pôle se déplace suivant un lent mouvement annuel autour de l'axe du dôme. Toutes les autres étoiles se déplacent suivant un cercle autour d'elle. Il s'agit d'un point de référence stable, marquant l'emplacement où l'Aiguille perçait il y a fort longtemps, le dôme du ciel. Les adorateurs des dieux du ciel considèrent qu'Etoile du Pôle est le chef des armées du dieu du soleil.

**Etoiles de l'Amour :** cet amas d'étoiles comprend des centaines de petites lumières, certaines plus éclatantes que les autres. On dirait une tâche dans le ciel, s'étalant lentement à partir d'un long brouillard central. Histipis le Prophète-étoile déclara au Second Age que deux planètes, visibles pour lui seul, tournaient dans cette partie du ciel. Lorsqu'elles sont suffisamment proches l'une de l'autre dans cette région, elles engendrent les étoiles qui sont autant de bébés.

**Etoiles de l'Épée :** les Etoiles de l'Épée forment une constellation marquant la frontière entre le Ciel du Milieu et le Ciel Inférieur. Elles se trouvent sur l'horizon nord. En été, elles se situent directement sur l'horizon, à la différence de l'hiver où elles sont hauts dans le ciel. Les barbares de Genertela considèrent cette constellation comme la demeure de Humakt, leur dieu de la guerre.

**Etoiles de la Guerre :** cet amas d'étoiles comprend des centaines de petites lumières, certaines plus éclatantes que les autres. On dirait une tâche dans le ciel, s'étalant lentement à partir d'un long brouillard central. Histipis le Prophète-étoile déclara au Second Age que deux planètes, visibles pour lui seul, tournaient dans cette partie du ciel. Lorsqu'elles sont suffisamment proches

l'une de l'autre dans cette région, elles engendrent les étoiles qui sont autant de morceaux de chair arrachés l'une à l'autre dans le combat.

**Etoiles Jumelles :** deux planètes, proches l'une de l'autre, traversent le ciel en trois jours, voyageant au sud de la Route du Sud. Elles disparaissent ensuite pendant trois jours pour revenir. Les Etoiles Jumelles sont d'un jaune argenté.

**Jeunesse :** on dit qu'il s'agit de la résidence de l'Esprit de la Jeunesse ou peut être de son corps. Elle est invisible en hiver.

**Kalikos :** chaque nuit avant le lever du soleil, cette étoile apparaît au nord-nord ouest et demeure au même endroit. C'est en hiver qu'elle monte le plus haut dans le ciel, alors qu'en été elle peut rester invisible. Kalikos est un héros de nombreux peuples nordiques, ayant mis fin au Grand Hiver du Temps des Dieux.

**Lorion :** ce corps particulier est une brillante constellation de neuf étoiles et visible toute l'année. Lorsque le soleil se lève exactement dans sa ligne, il s'agit du Jour du Nouvel An. Au milieu de l'été, il se trouve au sud, très bas sur l'horizon qui le masque partiellement. En automne, il marque les Portails du Crépuscule à l'ouest et au milieu de l'hiver, il se trouve haut dans le nord, au dessus du Palais de Glace. Lorion est généralement considéré comme un dieu de l'eau et le seigneur de la rivière céleste.

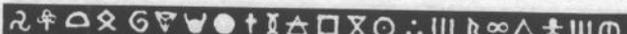
**Lune Bleue :** la Lune Bleue est présente comme un corps céleste important dans de nombreuses légendes sur le Temps des Dieux. Ce point a grandement changé depuis le début du Temps. Elle s'élève dans le dôme du Ciel Supérieur et de ce fait reste invisible pour un observateur sur terre. Six jours lui sont nécessaires pour atteindre le centre du ciel. Là, elle plonge rapidement d'Etoile du Pôle jusqu'au centre du Trou de Magasta. Dans sa chute, on peut parfois l'apercevoir sous la forme de la Traîne Bleue. La lune continue alors son voyage dans le Monde Inférieur jusqu'à l'est du ciel et

reprend son ascension. La Lune Bleue préside aux marées. Durant sa montée, les eaux s'élèvent peu à peu. Lorsqu'elle tombe dans le Trou de Magasta, les eaux reviennent très rapidement à leur point le plus bas.

**Lune Rouge :** la Lune Rouge est unique en ce sens qu'elle ne quitte pas sa place au nord-ouest du ciel, que ce soit de jour ou de nuit. De tous les corps célestes, c'est le seul que l'on peut apercevoir tout le jour lorsque le soleil brille. Nuit et jour, la face visible de la lune est d'un rouge éclatant, noire ou les deux. A la pleine lune, elle est complètement rouge. Au fur et à mesure des phases, le rouge disparaît, grignoté par le noir. Les ténèbres montent peu à peu pour couvrir la moitié de la lune, puis les trois quarts, jusqu'à ce que toute la lumière ait disparu. Une fois noire, la lune est visible le jour mais plus la nuit. Elle demeure noire pendant deux jours puis la lumière rouge réapparaît pour petit à petit recouvrir toute la lune. Le cycle entier dure sept jours et nuits. Ce changement de phases n'est pas le même dans tout Glorantha. Pendant qu'un lieu voit un Croissant, un autre peut voir la Phase Noire. La Lune Rouge serait le corps de la déesse adorée par les citoyens de l'Empire Lunar.

**Mastakos :** ce corps céleste bleu traverse le ciel en huit heures en suivant la Route du Soleil, pour se lever immédiatement à nouveau à l'est. La façon dont il évite la traversée du Monde Inférieur est inconnue mais les adorateurs d'Orlanth disent qu'il s'agit du dieu du Mouvement.

**Mastodonte :** on a vu ce corps planétaire traverser le ciel suivant des routes bien éloignées de celles que suivent d'est en ouest le soleil et la plupart des planètes. Il arrive que Mastodonte disparaisse du ciel pendant parfois un siècle. Depuis l'apparition du temps, les astrologues ont remarqué cette planète grise et ont déclaré qu'aussi incroyable que cela puisse paraître, elle écrasait les autres étoiles et désorganisait la course des planètes régulières. Un érudit discrédité





**Tempête du Ciel :** la Tempête du Ciel est un phénomène céleste très inhabituel. Des jets de lumières brillantes, des nuages scintillants, des motifs étincelants et colorés apparaissent pour tourner et exploser autour d'Etoile du Pôle, englobant généralement l'Oeil de Dayzatar.

Ce phénomène est imprévisible et nul, jusqu'à aujourd'hui, n'a été capable d'annoncer sa venue ou de calculer sa périodicité. L'effet est généralement plus important l'hiver et moindre au printemps et en automne. L'été, il est plus courant mais d'envergure moyenne.

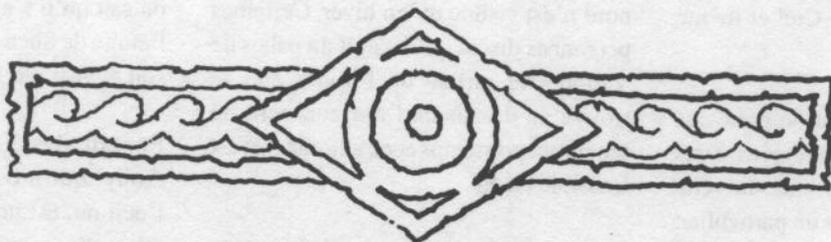
**Tolat :** cette planète rouge sang traverse le ciel en deux semaines en suivant la Route du Sud.

Elle passe ensuite deux semaines dans le Monde Inférieur. Il s'agit de la plus grande des planètes et sa forme ronde est très facilement visible dans le ciel, même durant le jour.

De nombreuses personnes déclarent qu'il est propice de faire la guerre lorsque cette planète est visible. Pour d'autres, la conception d'enfants est favorisée. La déité de cette planète est le dieu principal des amazones de l'île de Trowjang.

**Voeu d'une Nuit :** cette étoile n'apparaît qu'un très court moment au cœur de l'été, étincelant timidement sur l'horizon. De nombreuses personnes ont pour tradition de faire un voeu sur cette étoile dont on dit qu'elle porte des messages particuliers aux dieux.

**Zénith :** il s'agit d'un autre corps fixe. Dans toutes les langues, on l'appelle par un synonyme de Zénith même s'il apparaît clairement qu'il ne se trouve pas au zénith du ciel. La plupart des légendes disent que son nom lui a été donné par les nains il y a bien longtemps.



# Le Temps sur Glorantha

Les secrets du climat de Glorantha et de ses variations sont inconnus de la plupart de ses habitants.

Généralement, seules les variations climatiques locales et leurs légendes explicatives sont véritablement familières. L'insularité, le fatalisme, les superstitions locales génèrent souvent une attitude rendant impopulaire toute analyse méthodique. Par exemple, les informations secrètes livrées ici sont tirées d'écrits des Erudits de l'Ambigu. Il ne leur a fallu pas moins de deux cents ans d'études et d'observation pour réunir ces faits. Du fait de ses origines, cette théorie est considérée comme suspecte par la plupart des gens. Son exactitude n'est plus aussi certaine aujourd'hui. En effet, cette oeuvre a été réalisée au Second Age et de nombreux changements permanents ont été provoqués par l'utilisation abusive du cosmos par les Erudits de l'Ambigu.



## Climat

Les climats de Glorantha sont d'origine mythique et les dieux président toujours aux conditions météorologiques du monde intérieur.

Glorantha est froide au nord et chaude au sud. Ceci reflète la présence de deux puissances aux extrémités nord et sud du monde intérieur : Valind, le Dieu de l'Hiver et Pamalt, le Dieu du Sud. De ce fait,

les climats de deux continent sont très différents ; le continent sud est tropical et humide, les régions nord sont froides et généralement sèches.

La présence de vastes étendues d'eau ont normalement un effet modérateur sur les climats insulaires et côtiers. Ceci est du au pouvoir de Tempête qui conquiert l'eau et l'utilise comme un outil.

Il n'y a ni équateur, ni région équatoriale dans Glorantha.

La partie la plus au nord de Glorantha est couverte de grands glaciers. La partie la plus au sud est un désert.



## Temps

Les forces puissantes de deux grandes déités de Glorantha, le vent d'Orlanth et les rayons de Yelm, le soleil, déterminent les variations climatiques saisonnières. Des événements magiques affectent également les conditions locales de façon significative.

Remarquez bien que les conditions climatiques de Glorantha sont variables. Par exemple, la région de la Mort Calme n'est pas toujours confinée à la zone décrite mais peut être plus grande ou plus petite. De même, les vents n'atteignent pas systématiquement la force d'un ouragan dans la région décrite ou la mort calme peut la traverser en un laps de temps plus ou moins long. Il s'agit de moyennes qui sont présentées ici. La na-

ture de l'air est sa versatilité et les variations sont parfois très importantes.

## Yelm

L'effet du soleil est général et subtil. La santé et la force de Yelm affectent la température de Glorantha. Yelm fut l'Empereur de l'Univers, un être puissant et fier. Il fut renversé par Orlanth et les déités rebelles. Il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui même, un esclave du Temps souffrant éternellement des blessures du passé.

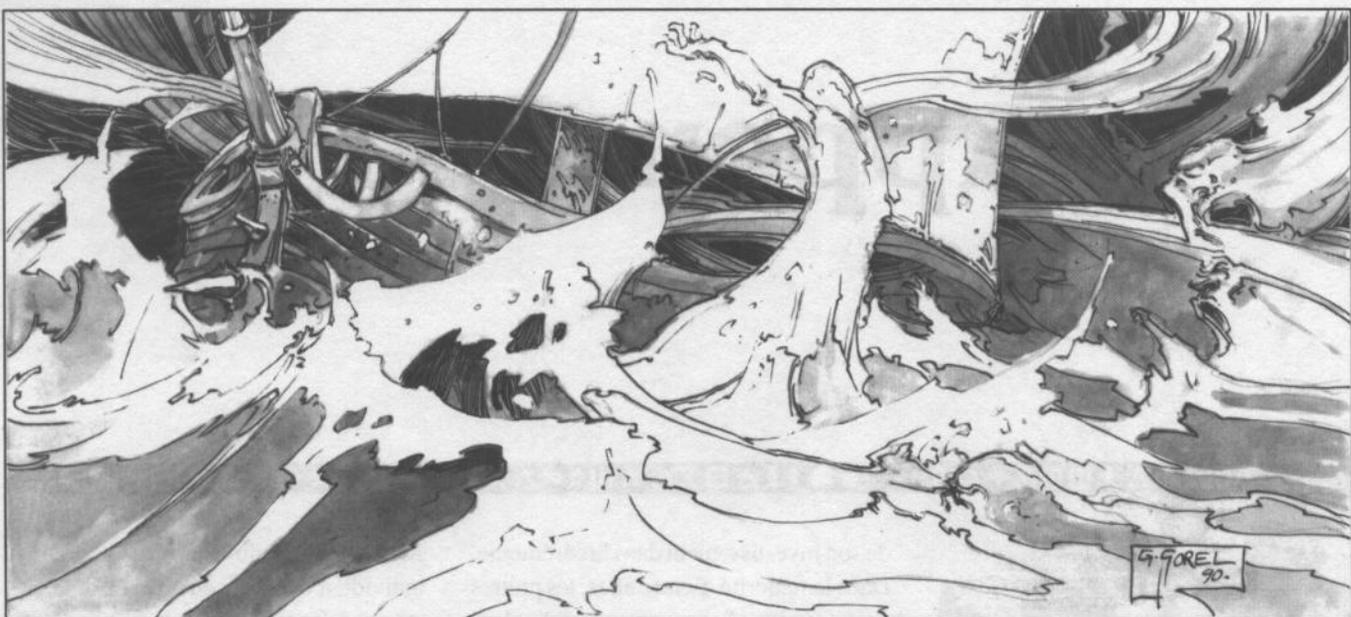
Quand Yelm retrouve sa force, le monde est chaud. Sa course traverse le ciel vers le nord, son éclat est d'un or aveuglant et l'été couvre le monde.

Lorsque Yelm est faible, c'est l'hiver ; une saison froide, humide et ténébreuse. Sa course se dirige vers le sud, son éclat devient d'un jaune maladif et parfois il est si terne que les étoiles restent visibles en plein jour.

## Orlanth

Orlanth domine les conditions climatiques. Son "corps" est une vaste tempête qui se déplace à la surface du monde. La tempête d'Orlanth tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, telle une immense roue au dessus du monde de la surface. Les vents deviennent de plus en plus violents au fur et à mesure que l'on s'éloigne du centre de la tempête. Au coeur exact de cette dernière, l'air est im-





au sud plus tard. Les Iles Orientales sont englouties dans la contrée des ouragans. L'est de Pamaltela est ravagé par des typhons qui continuent à apporter leurs pluies chaudes dans les plaines. Les vents de Taureau Tempête, secs à cette saison, soufflent à nouveau de la Désolation, généralement vers le nord ou le sud, occasionnellement vers l'est, par dessus les Montagnes Shan Shan.

**Saison de l'Obscurité**

La mort calme quitte la sphère humaine durant cette saison. De violents typhons et ouragans couvrent la moitié orientale du monde, soufflant du nord vers le sud. La ligne des ouragans se déplace graduellement d'est en ouest apportant des typhons sur Pamaltela et mettant généralement Fonrit en danger. Ils sont appelés les Vents Keraun.

Au même moment, des vents froids soufflent du nord.

Ceux qui proviennent du vaste glacier sont appelés Vents de Valind. Les tempêtes glacées qui descendent vers le sud

le long des côtes occidentales de Gener-tela sont appelées Vents de Ygg.

Le Vent Vithela est le plus fort pendant cette période, soufflant de l'est sur les Iles Orientales. Il arrive parfois à contrarier la formation des ouragans, rendant l'air calme au dessus des Iles Orientales. Parfois, il contrarie les typhons apportant les "tempêtes des dragons". Ces dernières atteignent une violence inouïe, changeant de puissance et de direction d'une façon aléatoire et rapide.

**Saison des Tempêtes**

Durant cette saison, le centre calme se trouve loin à l'ouest du pays de Luathela. Du fait de cette localisation, la plupart des vents sur Glorantha soufflent du nord vers le sud au cours de cette saison. Ils se tournent graduellement vers l'est et atteignent généralement la force d'ouragans. Fronela est balayée par des tempêtes de neige qui ne perdent que peu à peu leur violence en parcourant le continent.

Les Vents Vithela s'affaiblissent durant cette saison, exposant davantage les Iles

Orientales au danger des typhons. Ces vents sont souvent appelés "la Tempête de la Chasse Folle" dans le langage local. Ce vent semble défier la raison et l'entendement quant à sa direction et sa force, causant de terribles ravages sur son passage. Tous les natifs préfèrent les terribles vents froids d'Orlanth, dont on connaît la régularité, à la rage intentionnellement destructrice de Gagarth.

**Temps Sacré**

"La Claire Explosion" est un phénomène qui survient parfois durant le Temps Sacré. La mort calme, qui a atteint sa plus petite taille, est généralement localisée à l'ouest de Fonrit. Au cours du Temps Sacré, elle grandit rapidement pour atteindre la taille de 3 000 kilomètres de diamètres, balayant tous les nuages devant elle. Cet événement survient en plusieurs jours ou, plus rarement, en une seule journée. La fuite des nuages devant le ciel clair est l'une des visions les plus étranges que l'on puisse voir sur la côte nord de Pamaltela.



# Appendice



## SECRETS DE LA QUÊTE HÉROÏQUE

La Quête Héroïque est une activité rare et marquant une grande puissance dans Glorantha. Les participants quittent le monde matériel pour entrer dans le royaume des légendes et mythes où ils interagissent avec les héros et les dieux, échangeant leur précieuse Force Vitale contre des pouvoirs miraculeux.

Le Monde Intérieur est le seul endroit sur Glorantha où la Force Vitale est générée à grande échelle car tous les dieux et toutes les puissances s'y côtoient en force égale.

Suivant prudemment le Grand Compromis, le mouvement de la Force Vitale au travers du monde physique donne leur énergie aux dieux de la nature.

Les êtres humains de toute nature génèrent librement cette énergie et peuvent affecter le monde spirituel lorsque celle-ci est fournie en suffisamment grandes quantités ou placée dans des lieux stratégiques. Certaines déités sont même dépendantes de cette énergie donnée par les humains.

Lorsque les êtres humains participent à une cérémonie religieuse, ils dépensent de l'énergie et gagnent des apports temporaires dans la perception et la compréhension des secrets du culte. La profondeur de la participation dépend de la puissance magique de la personne et

de son investissement dans la cérémonie. Dans la majorité d'entre elles, les prêtres sont investis de sens surnaturels alors que les initiés voient les participants baigner dans leur splendeur divine.

Au cours des cérémonies annuelles regroupant un grand nombre de participants, un temple entier peut être transporté sur le Plan des Héros et assister aux actes mythiques qui ont donné sa puissance au culte.

Lorsqu'un individu atteint un certain état de développement spirituel, il peut exister de façon indépendante sur le Plan des Héros. Ces hommes et ces femmes sont des candidats potentiels à la Quête Héroïque.

Au cours du Premier Age, ces hommes et ces femmes ne pouvaient concrétiser leur potentiel qu'au travers des cultes établis. Bon nombre des activités secrètes d'un culte tendaient à définir la place de son dieu dans la géographie mythique, tout en explorant les événements proches et les voisins de la divinité. Les cultes associés partageaient souvent l'un avec l'autre des événements et des secrets sans grande importance. Toutefois, chaque religion gardait généralement pour elle-même ses propres expériences sur le Plan des Héros. Seuls quelques Brithini déclarèrent Tout Savoir et l'avaient retranscrits dans le Livre Bleu de Zzabur, dont l'original est perdu depuis longtemps sous la Mer Neliomi. Les quelques fragments authentiques qui ont été découverts se sont révélés d'une justesse effrayante et la plupart des gens sont heureux de la disparition du reste.

Arkat le Fléau du Chaos est le premier individu à avoir découvert la Quête Héroïque à l'extérieur d'un culte spécifique. Il entreprit plusieurs initiations secrètes (et endura plusieurs excommunications) qui lui apportèrent une inhabituelle vision transculturelle du monde secret des légendes. Ses expériences personnelles lui apportèrent divers éléments qu'il suivit, exploita et enseigna à d'autres. Finalement, il établit un culte qui préserva les secrets de la Quête Héroïque. L'héritier d'Arkat, l'Empire noir, était formé d'un vaste rassemblement organisé de cités états, de familles, de prêtres et de groupes aux intérêts particuliers.

En 500 à son apothéose, les bénéfiques et problèmes furent répartis entre les lieutenants loyaux du grand super-héros solitaire.

Les activités de l'Empire Noir firent qualifier ses adhérents d'hérétiques malkioni. Une guerre sainte détruisit le culte d'Arkat, conduisant ses suivants à s'enterrer. Même si les adeptes d'Arkat tentèrent de détruire tous leurs secrets dans le Grand Feu de la Clarté, beaucoup de leurs connaissances et des techniques de la Quête Héroïque passèrent entre les mains des Erudits de l'Ambigu.

Les Erudits de l'Ambigu explorèrent systématiquement le monde spirituel pour l'exploiter sans considération aucune envers son propos et sa conscience. Durant les siècles de leur règne, ils apportèrent des changements substantiels, y compris dans les rêves des nations. A leur chute, un poète écrivit : "Trop tard, trop tard / pour sauver les rêves / perdus

pour l'éternité dans le Grand Naufrage" Presque tout au long du Troisième Age, la Quête Héroïque fut considérée comme maléfique, du fait de l'enthousiasme des Erudits de l'Ambigu à son égard. Les cultes se débarrassèrent des rites inhabituels, dénoncèrent certaines connaissances et détruisirent plusieurs écrits. Ce conservatisme religieux engendra une compréhension figée des expériences mystiques offertes par chaque déité.

Seul l'Empire Lunar approfondit activement le sujet. La géographie mystique pélorienne restait un territoire vierge qui n'avait jamais fait partie de la conspiration des Erudits de l'Ambigu. La Déesse Rouge, une orpheline ressuscitée par d'ambitieux mystiques, créa sa propre voie dans le monde spirituel. Le panthéon lunar est en grande part constitué d'humains ayant obtenu le statut divin et qui ont remplacé les Anciens Dieux. La philosophie lunar pousse chaque personne à rechercher sa propre Quête Hé-

roïque. Les plus grands faits de son histoire sont d'ailleurs marqués par des individus combinant succès matériel et spirituel.

Les procédés lunars semblaient contredire le Grand Compromis. En réponse, les anciens dieux de la nature et du temps poussèrent la majorité de leurs fidèles à se rebeller contre leurs cultes aux vues étroites. Au travers de la Quête Héroïque, ils s'armèrent pour défier la Déesse Rouge. La Bataille du Château Bleu qui s'ensuivit entraîna l'acceptation par le monde de la Déesse Rouge comme une divinité. Ce fut comme une sorte d'amendement au Grand Compromis.

Dès lors, les forces de la Déesse Rouge commencèrent à s'étendre, écorchant sans arrêt les sensibilités anti-chaos du reste des dieux. Si ces derniers s'étaient résignés, il n'en était pas de même pour les humains qui n'acceptaient généralement pas la Déesse Rouge comme naturelle. L'issue de la bataille leur apparut

comme faussée. Ils commencèrent alors à s'armer aussi complètement que possible dans l'attente d'un nouveau combat. A la différence de cette première rencontre, ils ne voulaient plus être convoqués brutalement sans aucune préparation. Des Héros commencèrent à apparaître.

A présent, dans les dernières années du Troisième Age, le tissu social et religieux du monde se dissout. De courageux individus se font leur place dans ce monde ou dans le monde spirituel, parfois les deux. Ils apprennent à devenir des Héros.

Des tensions cosmiques ont récemment soulevé des questions quant aux actes de la Déesse Rouge. Elle est si proche de détruire Orlanth que la structure même de l'univers est menacée.

Partout, des prophètes prédisent qu'un grand combat spirituel aura bientôt lieu et qu'il sera précédé de nombreuses escarmouches. Cette fois, tout le monde est prêt : la Guerre des Héros approche.



# Le Livre des Races

**Introduction** 53

---

**Les Mostali** 54

---

- MYTHE ET HISTOIRE . . . . . 54
- DESCRIPTION . . . . . 57
- CULTURE . . . . . 57
- VIE . . . . . 58
- GOVERNEMENT . . . . . 58
- RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES . . . . . 59
- GUERRE . . . . . 59
- RELIGION NAIN . . . . . 60
- SECRETS NAINS . . . . . 61
- REGIONS D'ORIGINE . . . . . 62
- CREATION D'UN PERSONNAGE NAIN . . . . . 64

**Mostal** 67

---

**Les Aldryami** 73

---

- MYTHE ET HISTOIRE . . . . . 73
- DESCRIPTION . . . . . 76
- CULTURE . . . . . 78
- REGIME . . . . . 78
- LANGAGE . . . . . 78
- VIE . . . . . 79
- GOVERNEMENT . . . . . 80
- RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES . . . . . 80
- GUERRE . . . . . 80
- RELIGION . . . . . 80
- PLANTES ELFIQUES . . . . . 80
- REGIONS D'ORIGINE . . . . . 80
- CREATION D'UN PERSONNAGE ELFE . . . . . 87

**Aldrya** 89

---

**Les Uz** 97

---

- MYTHE ET HISTOIRE . . . . . 97
- DESCRIPTION . . . . . 98
- CULTURE . . . . . 98
- VIE . . . . . 99

- GOVERNEMENT . . . . . 101
- RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES . . . . . 101
- GUERRE . . . . . 101
- RELIGION . . . . . 102
- REGIONS D'ORIGINE . . . . . 102
- CREATION D'UN PERSONNAGE TROLL . . . . . 104

**Kyger Litor** 111

---

**Les Races Ainées Inférieures** 119

---

- BABOUINS . . . . . 119
- BROOS . . . . . 120
- CANARDS . . . . . 121
- CENTAURES . . . . . 121
- ENFANTS DU VENT . . . . . 122
- GEANTS . . . . . 124
- GROTARONS . . . . . 124
- HOMMES BETES . . . . . 125
- JELMRE . . . . . 126
- KEETS . . . . . 127
- LUATHA . . . . . 127
- LUDUCH . . . . . 128
- MONTEURS DE SANGLIER . . . . . 128
- MOROCANTH . . . . . 130
- NEWTLINGS . . . . . 130
- OGRES . . . . . 131
- SLARGES . . . . . 132
- TIMINITS . . . . . 132
- VORALANS . . . . . 133
- WAERTAGI . . . . . 134

**Le Culte de la Défense Sanglante** 138

---

**Cacodémon** 140

---

**Scénarios** 145

---

- LA MARCHÉ DRAGONWEAT . . . . . 146
- SCENARIOS ELFES . . . . . 148
- SCENARIOS NAINS . . . . . 153
- LES RACES INFERIEURES . . . . . 157







criblaient l'univers. Au paroxysme de leur rituel, le Diable atteignit la pente de l'Aiguille. Dans un craquement effroyable, l'Aiguille se brisa et les Mostali disparurent avec elle dans le néant. Le monde sombra vers l'oubli.

De nombreux nains (et quelques Mostali) survécurent à cette catastrophe cosmique. Installés dans des postes et usines extérieurs, ils travaillèrent sans répit partout où la destruction apparaissait. Ils s'échinèrent à accomplir la tâche insensée de stabiliser l'univers plus rapidement que celui-ci ne se décomposait. Les nains maintinrent des forteresses tout au long de la Guerre des Dieux. Certains nains tombèrent face au chaos, d'autres devant des ennemis différents mais de nombreux survécurent. Ils accomplirent des miracles, ressoudant les parties brisées de la Machine. Leur joie fut immense lorsque le Soleil se leva à nouveau, preuve que leur persévérance

et leur piété avaient payé. Ceci les poussa également à maintenir leur discipline de fer, travaillant toujours plus dur pour compléter la réparation du monde. Ils savaient que la Guerre des Dieux n'était pas achevée, car leur univers parfait n'était pas encore restauré.

Depuis le début du temps et probablement auparavant, la civilisation unique des nains a été dirigée par une organisation appelée la Décamonie. Celle-ci est similaire à l'Octagonie mais augmentée des nains de Fer et d'Argile. Tour à tour, chaque région est dirigée par son propre Conclave.

Au Premier Age, les nains contribuèrent à la création de Nysalor, le Brillant. Mais alors que le temps passait, l'aide des nains disparut même si beaucoup d'entre eux restèrent fidèles au Dieu Brillant. Les nains s'entre-déchirèrent au cours des terribles Guerres de Gbaji qui survinrent à la fin de cet âge.

La race en fut encore affaiblie et le terrain des catastrophes du Second Age était prêt.

Dans la première partie du Second Age, de nombreuses guerres opposèrent les nains aux trolls et aux elfes. Ils conservèrent leurs anciennes terres et forteresses mais endurèrent de lourdes pertes. L'hérésie commença à apparaître. Ces difficultés internes débouchèrent finalement sur une terrible guerre civile qui ne devait rien régler et mutiler le royaume nain de Nidan, la civilisation naine la plus ancienne et la seconde en taille de Glorantha. A la fin de cet âge, la race naine avait atteint un degré de faiblesse inégalé. Pourtant, cela n'empêcha pas les machinations naines de contribuer à la chute finale des Erudits de l'Ambigu.

La montée de la Lune Rouge au Troisième Age fut saluée comme un grand signe, prophétisant que l'ancienne Ma-

**Ce que m'a dit le Contremaître**

Les nains sont l'une des plus importantes Races Aînées. Nous avons choisi un nain de fer des Montagnes Nidan. Il est représentatif du type de nains le plus souvent rencontré par les personnages joueurs. Le laconisme du capitaine est typique des nains. Remarquez bien que le jeune nain ne s'enquiert pas de la différence existant entre homme et femme (on ne connaît pas de femmes naines) ni de l'existence des dieux (les nains n'ont pas de dieux).

**Qui es-tu ?**

Je suis le capitaine Iraskalobbi, commandant du Second Corps Expéditionnaire de la Décamonie Nidan.

**Qui sommes-nous ?**

Nous sommes le Second Corps Expéditionnaire de la Décamonie Nidan.

**Qu'est ce qui fait de nous les meilleurs ?**

Nous sommes les Nains de Fer, les plus puissants de tous les nains, créés par Mostal comme les parties mouvantes de la Machine du Jour du Jugement Dernier.

**Où vivons-nous ?**

Nous vivons dans les Seconds Baraquements, localisés au niveau 1, section 24020-12 du Mont Nida Supérieur.

**Comment vivons-nous ?**

Parfaitement ou pas du tout.

**Qu'est ce qui est important dans ma vie ?**

Nous sommes la force militaire naine. Nous vivons pour suivre les ordres de nos supérieurs et travaillons sans répit, ni erreur afin d'exécuter les consignes de nos chefs. Nous sommes les travailleurs du fer ; les

guerriers et les défenseurs.

**Qui nous dirige ?**

La Décamonie nous dirige. Ils sont les opérateurs de la Machine Cosmique et les héritiers du Créateur.

**Qu'est ce qui nous rend meilleur ?**

Suivre les ordres sans poser de questions, perfectionner nos compétences et vivre pour l'éternité dans la gloire infinie de la Machine.

**Qu'est ce qui est mal ?**

Tout ce qui n'est pas nain est mauvais.

**Quel est mon rôle dans la vie ?**

Tu fus tiré du fer par Mostal le Créateur afin de servir la Machine. Ton destin est de tirer des armes du fer et de les utiliser afin d'exécuter la volonté du Créateur. Rien d'autre n'a d'importance.

**Comment traitons-nous les autres ?**

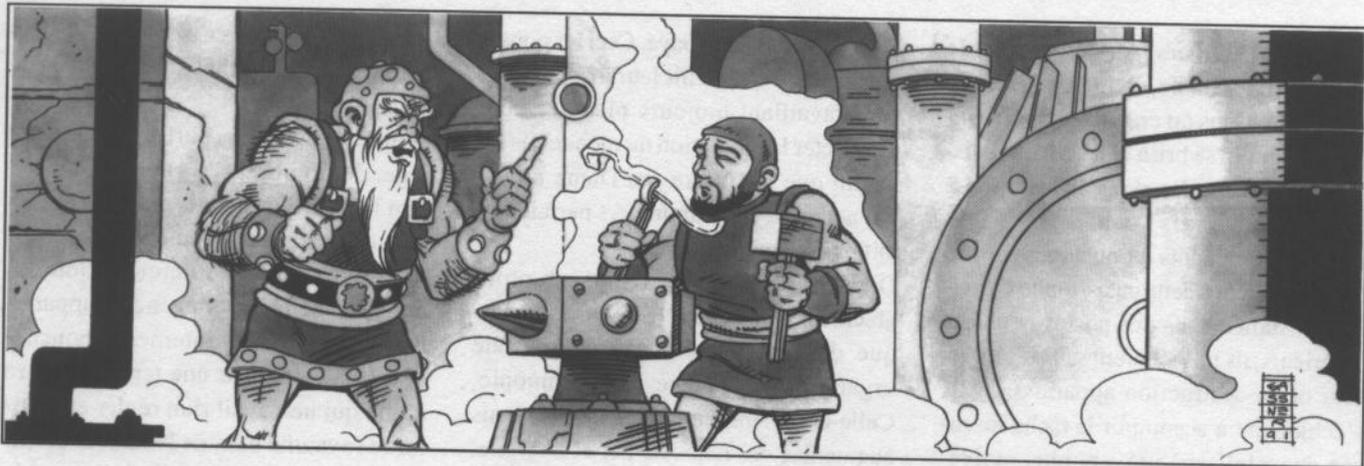
Avec l'épée et la lance, les missiles et les bombes. Voilà comment nous traitons avec les autres.

**Qui sont nos ennemis ?**

Tout ce qui n'est pas nain, fabriqué par les nains ou esclave des nains et du Créateur est notre ennemi.

**Qu'y-a-t-il à faire ici ?**

Tu travailleras aux soufflets de forge, battras le fer rouge pour le forger en objets enchantés. Tu seras un garde vigilant, fonceras dans la mêlée et prendras la vie de nos ennemis. Durant tes temps libres, peu importe ce que tu feras dès lors que tu resteras à portée d'alarme et me rapporteras tout type d'infraction au règlement.



chine du Monde était en train d'être parée suivant le plan. L'unité naine fut à nouveau assurée et les tensions internes qui caractérisaient les premiers âges furent éliminées. En général, les nains sont aujourd'hui tranquilles. Des individus et des messagers quittent leurs royaumes mais la majeure partie des nains reste distante. Ils attendent, en toute confiance, sachant que leur grande machine s'assemble doucement en dépit du Temps.

☐⊗⊙ : III ∞ △ ★ ∅ ⊕ ⊙ ⊗ ⊘ ⊙ : III ∞ △ ★ ∅ ⊕ ⊙ ⊗ ⊘ ⊙ :

### Sous-Types Nains

Le terme Mostali est actuellement utilisé pour désigner les créatures originelles créées par Mostal : les Mostali de Pierre, de Plomb, de Mercure, de Cuivre, d'Étain, de Laiton, d'Argent et d'Or. Les races de Fer, d'Argile et de Diamant, formées sans l'assistance de Mostal sont généralement appelées nains.

Les premiers Mostali sont presque éteints. Certains des types originels pourraient avoir disparu pour toujours. Le monde extérieur ne connaît que quelques Mostali. Un Mostali de Mercure survit encore dans la Passe du Dragon et plusieurs membres de la race de Plomb sont réputés vivre dans Slon. Aujourd'hui, les nains de Diamant et de Fer sont respectivement des artisans hautement qualifiés et des guerriers armés et protégés de fer. On ne sait pas si ce fut toujours le cas ou s'ils furent ou sont toujours de véritables Mostali de ces catégories.

Après la destruction des Mostali, les nains maintinrent une reproduction fidèle de l'ancien système. Ainsi, il existe

des nains de Pierre, des nains d'Or, des nains de Cuivre et ainsi de suite ; chacun étant spécialisé dans les tâches que leur ancêtre mostali accomplissait. Ces classes ne sont pas des rangs et ne forment pas une hiérarchie. Elles s'apparentent davantage à des distinctions dans le travail.

Les classes sont : Pierre, Plomb, Mercure, Cuivre, Etain, Laiton, Argent, Or et Fer. Les nains de Diamant sont généralement considérés comme une classe à part ayant atteint la perfection dans leur artisanat. Les nains de Diamant constituent le sommet de la société naine, servant à remplacer les Mostali perdus pour toujours. Chaque caste possède ses propres nains de Diamant. Il existe donc des nains de Diamant de Fer, des nains de Diamant d'Or et ainsi de suite.

**PIERRE** : ils extraient et exploitent la pierre. Ce sont les architectes et les sculpteurs de la société naine. Ils construisent les cités et les laboratoires. Ils connaissent aussi bien le ciment que la pierre.

**PLOMB** : ils ont inventé la plomberie et ont développé plus tard la technique de soufflage du verre. Ils travaillent en proche coopération avec les nains de Mercure. Les nains de Plomb fabriquent également des sceaux et des pièges afin d'interdire l'entrée ou bloquer les zones interdites.

**MERCURE** : ils connaissent l'art de la transmutation et la science de l'alchimie.

Ils brassent de terribles ingrédients dans leurs laboratoires enfumés et connaissent les secrets de la poudre, de la médecine et toutes les formes de potions et de vitriol. Ils fabriquent également la version naine du bois.

S'ils utilisent la magie, ils sont spécialisés dans la manipulation des éléments physiques.

**CUIVRE** : ils fabriquent des outils, des containers et quelques armes. Les Mostali de Cuivre originel ont créé la première pièce de monnaie du monde, le clack. Une de leurs fonctions consiste à fabriquer les conduits magiques spéciaux qui alimentent en énergie toutes les parties d'une usine naine.

**ETAÏN** : Ils invoquent et contrôlent ces créatures utiles que sont les gnomes. Ils créent des machines semi-vivantes comme les jolanti et les nilmergs.

Ces derniers sont utilisés par les nains pour des tâches particulières, des travaux difficiles ou dans des environnements hostiles.

Ils fabriquent également les membres et organes de remplacement des nains handicapés ainsi que les réservoirs à nourriture.

**LAÏTON** : ce sont des métallurgistes spécialisés dans les alliages. Ils créent de nouveaux métaux à partir de la combinaison d'anciens. Ils sont également chargés de chauffer les forges et de canaliser la chaleur vers des points appropriés à une température correcte pour le travail en cours.





tions artificielles (du moins, celles capables de s'exprimer), parlent cette langue. Les noms nains sont simples mais trompent souvent les humains. Un nain peut s'appeler lui-même par un titre, tels les fameux nains du Premier Age, Voix du Diamant de Fer et Longue Oreille. De tels noms descriptifs se réfèrent toujours à l'occupation du nain. Par exemple, le titre Longue Oreille ne provient pas d'un défaut physique mais du travail de ce nain consistant à espionner les humains et autres ennemis de la race naine. Certains nains sont connus par leur nom tel Isidilian (le dirigeant de Grandchemin). D'autres portent à la fois un nom et un titre comme Chark le Libérateur ou Angarko Diamant Doré.

**Exemples de Titres Nains :** Tailleur d'Angles, Danse Marteau, Allumeur, Chant de la Chaîne, Vol Gnome, Creuse Cuivre, Pend Pierre, Faiseur d'Épée, Tourne Roue, Crache Vapeur.

**Exemples de Noms Nains :** Asgrind, Fwordung, Gorfang, Hakator, Hefist, Jobfag, Swot, Thronbal, Vorkan, Werand.



**VIE**

Un nain est assigné à une période de travail particulière qui ne change jamais. Entre ces périodes, il se repose ou travaille dans sa propre niche privée. Ces chambres sont souvent taillées dans un des côtés du laboratoire ou du lieu de travail du nain. Ce dernier est alors le plus près possible de son labeur. Chaque niche est recouverte de gravures effectuées par le propriétaire et témoignant de son savoir. Durant leurs heures de repos, les nains effectuent souvent des travaux d'artisanat considérés comme des passe-temps. Le système nain n'est comparable à aucun schéma économique humain. Chaque cité est hautement centralisée. Toutes les décisions sont prises par le Conclave ou la Décamonie. Chaque nain remplit sa tâche et son travail sans discu-

ter. Au fil des ans, chaque nain accumule les biens dont il a besoin et qu'il désire. Ces derniers comprennent les objets magiques et les serviteurs non-vivants. Selon les critères humains, chaque nain est fabuleusement riche. Néanmoins, ces richesses sont rarement étalées à la vue du monde de la surface. Les nains qui quittent leur caverne laissent leurs biens derrière eux, là où ils seront protégés et en sécurité.

Les nains sont des êtres froids et sagaces. Tous leurs actes sont soigneusement calculés à l'avance.

Ce ne sont pas des artistes mais des artisans. Leurs constructions raffinées et leurs objets magiques sont tous élaborés par des artisans anonymes. Chaque nain possède son propre trésor de bijoux, métaux précieux et objets rares qu'il réserve à son usage exclusif.

Selon les critères humains, les nains sont d'une cupidité et d'un égoïsme effroyables. De leur côté, les nains condamnent

la tendance qu'ont les humains à laisser les pièces de valeur leur glisser entre les doigts. Le commerce n'est pas naturel chez les nains. Quelques groupes d'entre eux essaient toutefois d'imiter le mercantilisme humain, notamment à Mauvaise Donne dans les Montagnes Nidan et à Dalamdring dans les Iles Jrusteli.



**GOVERNEMENT**

Chaque cité naine est dirigé par un Conclave, un ou plusieurs de ses membres représentant chacun des Dix Minéraux. Toutes les décisions du Conclave doivent être unanimes, même si de longs débats peuvent survenir avant qu'un décret final ne soit pris.

Chaque Conclave doit répondre devant un conseil dirigeant supérieur appelé la







complètement oubliés du monde extérieur. Lorsque des elfes ou des trolls infestent un territoire nain, la partie "malade" doit être isolée, excisée et abandonnée.

L'hérésie octamoniste est originaire des montagnes Nidan dans les dernières années du Premier Age, avec les désastres finaux des guerres de Gbaji. Elle connut une flambée de popularité durant la première partie du Second Age dans tout Glorantha. Elle contribua sans doute aux pertes naines dans les guerres d'alors contre les trolls et les elfes. L'octamonisme n'a jamais été officiellement condamné comme une hérésie. En effet, avec les guerres il passa de mode dans toutes les régions hormis dans la Montagne de Diamant sur Teshnos, où de toute façon le fer était rare. Toutefois, des croyants existent toujours dans chaque cité naine.

**LIBERALISME** : le "libéralisme" se réfère à la pratique du commerce et des échanges libres avec les humains et les autres races. Les libéraux pensent que les non-nains peuvent et doivent assister à la reconstruction du cosmos. Les libéraux échangent les biens et secrets nains contre la richesse et les services du monde extérieur. Cette "générosité" est toute relative et les libéraux insistent toujours sur le prix à payer en échange de leurs dons. La petite mais influente faction libérale de Slon piège les humains, les entraîne et les garde comme esclaves.

Les nains conservateurs pensent que les humains et les autres races ne trouveront leur part dans la Machine qu'une fois celle-ci réparée. Pour eux, l'enseignement des secrets nains ne peut que conduire à un désastre à plus ou moins long terme.

Le libéralisme est la plus vieille hérésie mostali. Elle était connue avant les Ténèbres et certains des premiers actes des Mostali de Fer furent de récupérer des secrets nains auprès de créatures indignes qui en avaient usé à tort. Le libéralisme devint rampant durant le Premier Age lorsque les nains aidèrent à la construction de Osentalka. Au Second

Age, les problèmes avec les humains entraînaient un rapide déclin de popularité. Après un long conflit, le libéralisme fut partiellement sanctionné par la Décamonie. Aujourd'hui, un nain peut être libéral sans encourir de peines sérieuses mais il lui est interdit de répandre ses croyances à d'autres.

Dans les temps modernes, seule une grande forteresse naine pratique intensivement le libéralisme : Grandchemin près de la Passe du Dragon.

**VEGETARISME** : cette hérésie est originaire de Pamaltela. Ces nains plantent et entretiennent des jardins, utilisant leurs récoltes pour s'alimenter afin d'accomplir leur travail.

Cet usage de pouvoirs elfiques est considéré comme terriblement choquant pour les autres nains. Ces derniers sont

convaincus qu'il s'agit de la pire forme d'apostasie, même si ses pratiquants ne vieillissent absolument pas.



## SECRETS NAINS

Les nains forment la civilisation technologique la plus avancée de Glorantha. Ils sont capables de créer toutes sortes d'objets complètement inaccessibles au reste du monde. Certaines de leurs créations ont été volées comme les arbalètes ou le travail du fer. D'autres sont encore secrètes.

**POUDRE NOIRE** : depuis longtemps les nains connaissent le secret de la fabrication d'une poudre noire explosive. Gé-

Tableau des Armes Naines

Armes	FOR/DEX	Dégâts	PA	ENC	Portée	Vitesse de Feu	Base %
Mousquet	11/10	2D10*	10	6	40 m.	1/3 RM	5 %
Pistolet	11/12	2D6+2*	7	3	10 m.	1/2 RM	5 %
Boule de Bowling	12/14	voir ci-dessous	2**	3	-	1 RM	5 %
Canon	équipage	10D6	-	-	1 000 m.	1/10 RM	5 %

\*Empale.

\*\* Si les PA sont dépassés, explose.

**Mousquet** : une arme à feu à pierre. Son canon est lisse et elle est maniée à deux mains. Les nains de Nida aiment les utiliser pour des tirs en salve dans de longs couloirs.

**Pistolet** : il s'agit de la seule arme à feu dont l'usage est commun parmi les nains. Cette arme à une main et à canon lisse est du même calibre que le mousquet.

**Boule de Bowling** : elle est exclusivement utilisée en défense dans les cavernes naines. Elle peut parcourir 40 mètres par round de mêlée avant d'exploser précisément au moment où le nain le désire. Elle contient une grande quantité de poudre dans une coque légère. La plupart des dégâts sont occasionnés par l'explosion. A moins que la cible ne se trouve à moins d'un mètre de la bombe, elle n'endurera que peu de dommages physiques. Par contre, elle pourra être assommée et renversée. Ces effets secondaires de l'explosion peuvent s'avérer mortels dans une bataille. A moins d'un mètre, la victime doit réussir un jet sous CONx5 ou tomber inconsciente pendant 25-CON rounds de mêlée et endurer 6D6 points de dégâts. Dans un rayon de 6 mètres, elle endure 1D6 points de dégâts et doit réussir un jet sous DEXx5 ou tomber.

**Baril** : ils sont similaires aux boules de bowling mais de tailles diverses et sans mèche. Les dégâts et la portée sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

**Canon** : il s'agit de grossiers fûts de canon montés sur roues et tractés par des boeufs aveugles des cavernes. Ces engins de guerre sont à tir direct et envoient des boulets de bronze. Les esclaves humains du Culte du Canon préféreraient mourir plutôt que de laisser quelqu'un ou quelque chose d'autre que nain examiner les mécanismes. En effet, un esclave humain particulièrement stupide a tenté une fois d'utiliser un baril comme boulet.



néralement, la substance est placée dans un petit container en bois, pierre ou métal appelés baril.

Ce dernier est correctement placé près de l'objet à détruire. Ceci fait, un sort de Ignition est lancé. Les nains rétrocedent des barils de différente puissance et n'indiquent pas aux acheteurs la distance à laquelle ils doivent se trouver avant de mettre le feu au baril. De ce fait, chacun connaît des histoires concernant leur danger inhérent.

**ARMES A FEU :** la plupart des cités naines savent comment fabriquer de la poudre noire, utilisée dans la création de bombes rudimentaires. Seuls les nains Nidan possèdent le secret de la fabrication des pistolets et mousquets. Un régiment complet en avait d'ailleurs été équipé en plus de piques durant les guerres du Second Age. Le fameux Nain de Mercure de la Passe du Dragon a réussi à créer des canons fonctionnels. Ce sont les seuls canons et mousquets dans tout Glorantha.

La détention d'armes à feu par des non-nains est considérée comme un danger mortel. Dès qu'une telle nouvelle arrive à leurs oreilles, les nains envoient des Gloutons s'en emparer.



## REGIONS D'ORIGINE

### Curustus

Curustus est la plus grande et la plus montagneuse des Iles Jrusteli. On y trouve une profusion de vallées sombres et de pics majestueux couverts de neige, plusieurs canyons à la beauté sidérante et une demi-douzaine de vastes glaciers. Nichée dans les montagnes, perdue dans ce lieu sauvage vit une grande nation naine.

Le conseil nain de Curustus est officiellement supervisé par la Décamonie de Slon. Les nains de Curustus ne possèdent aucune flotte, même si des vaisseaux de pierre nains effectuent couramment la navette avec Slon.

L'histoire des Iles Jrusteli se confond d'ailleurs avec celle des nains.

#### Curustus : Sites Intéressants

*Crandess* (cité moyenne) : ce port humain vit de ses petites exportations de fer. Le métal est échangé avec Dalamdring dont les nains veulent les plumes

du Toucan Rouge et Vert et du Perroquet de la Reine Majestueuse. Ces deux volatiles vivent dans la jungle de Pamaltela.

*Dalamdring* : cette ville naine se trouve en surface sur une pente de montagne. Elle prétend être en rébellion contre les nains sous les montagnes. Aucune preuve de cet état de fait n'a jamais pu être rapporté par les humains qui s'y rendent afin d'en ramener du fer.

*Zadeel* : ce site est formé par une falaise se scindant en deux pour révéler une gigantesque caverne. Elle permet ainsi aux vaisseaux nains d'accéder à l'île. Ceci fait, la falaise se referme, empêchant les intrus et les tempêtes de violer les lieux.

### Gemborg

Une population importante de nains vit dans les profondeurs du Volcan Fumée Bleue au Pays de Caladra. La cité, dont la partie externe est visible sur la façade ouest du volcan, est connue sous le nom de Gemborg. Elle tire son nom des célèbres gemmes, spécialités de la ville. Le Pays de Caladra est une région accidentée et volcanique de Maniria, sur le continent de Genertela.









Connaissance des Minéraux x 5, Connaissance des Plantes x4, Connaissance du Monde x3, Inventer x2, Sens de la Terre/Scruter x1, Sens de la Terre/Chercher x1, Ecouter x1, Scruter Visuel x1, Chercher Visuel x1, Arme 2M. (Lance, Faux, Fléau, Maillet) Attaque et Parade x1. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1 ou Invocation x1, Durée x1 et Sorts x2 (répartissez les pourcentages parmi les sorts connus). **EQUIPEMENT** : 100 sous en nourriture, 20 sous en monnaie, vêtements de lin et de laine, couteau, outils de ferme, un animal de trait, sac, 50 mètres de corde, instrument à feu.

**NAIN DE FER** : nains forgerons versés dans l'art de la guerre. Artisanat Armure x3, Artisanat Arme x3, Tremper Fer x2, Forger Fer x2, Connaissance des Nains x2, Evaluer x1, Premiers Soins x1, Sens de la Terre/Scruter x1, Sens de la Terre/Chercher x1, Scruter Visuel x1, Chercher Visuel x1, Ecouter x1, Arme de Mêlée Attaque x5 et Arme de Mêlée Parade x5, Attaque Arme de Jet x4, Connaissance de l'Art Militaire x5. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1, Durée x1 et Sorts x2 (répartissez les pourcentages entre les différents sorts connus). **EQUIPEMENT** : arme 1 M., arbalète moyenne naine (à répétition), carreaux d'arbalète, cotte de maille de fer lourde (11 points), heaume de plaques (12 points), vêtement de lin et de laine, couteau, sac, paquetage, outre à eau, ouvre-boîte, bûtin de guerre pour 200 sous, 1D6 cicatrices, 1D3 boîtes de "nourriture".

**NAIN DE PLOMB** : créateurs de la plomberie et du soufflage du verre. Parler Mostali x1, Artisanat (Verre) x6, Plomberie x3, Alchimie x1, Connaissance des Nains x1, Evaluer x1, Connaissance du Métal x2, Connaissance des Minéraux x5, Nager x1, Inventer x6, Sens de la Terre/Scruter x3, Sens de la Terre/Chercher x3, Ecouter x3. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche

ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1, Durée x1 et Sorts x2 (répartissez les pourcentages entre les différents sorts connus). **EQUIPEMENT** : différents types de clés réglables et de taille croissante, autres outils, vêtements de lin et de laine, boîte à outils, 1D100 statuettes en plomb de facture fine représentant des nains et d'autres créatures de Glorantha. Leur taille est 25 mm chacune.

**NAIN MARCHAND** : on n'en trouve que parmi certains nains hérétiques. Ils effectuent des transactions avec les non-nains (principalement les humains) afin d'obtenir les biens et services dont a besoin leur citadelle. Baratin x4, Forger x2, Eloquence x2, Parler Mostali x3, Parler Autre Langue x3, Connaissance des Nains x4, Connaissance des Humains x2, Evaluer x5, Premiers Soins x1, Connaissance des Minéraux x3, Lire/Ecrire Mostali x2, Lire/Ecrire Autre Langue x2, Connaissance du Monde x1, Inventer x2, Chercher Visuel x1, Marteau 1 M. Attaque x1, Marteau 1M. Parade x1. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1, Durée x1 et Sorts x2 (répartissez les pourcentages entre les différents sorts connus). **EQUIPEMENT** : matériel d'écriture, vêtements fins, vêtements de lin et de laine, armure de cuir complète (2 points), marteau 1M., couteau, sac, ouvre-boîte, peigne, pommade pour les cheveux et la barbe.

**NAIN DE MERCURE** : mystérieux maîtres de l'alchimie, de la transmutation et de la médecine. Baratin x1, Eloquence x3, Parler Mostali x2, Lire/Ecrire Mostali x3, Alchimie x6, Artisanat Potion x3, Connaissance des Nains x2, Evaluer x2, Premiers Soins x3, Connaissance des Minéraux x4, Inventer x2, Sens de la Terre/Scruter x3, Sens de la Terre/Chercher x3, Ecouter x2. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1, Durée x1 et Sorts x2 (répartissez les pourcentages entre les différents sorts

connus). **EQUIPEMENT** : pilon et mortier, brûleur, matériel d'écriture, expérience manquée, 1D6 fioles de composants chimiques à l'odeur bizarre, 1D6 boîtes de "nourriture".

**NAIN DE PIERRE** : les bâtisseurs des complexes et citadelles nains. Grimper x1, Sauter x1, Sens de la Terre/Scruter x2, Sens de la Terre/Chercher x2, Parler Mostali x2, Maçonnerie x6, Architecture x3, Connaissance des Nains x2, Evaluer x2, Connaissance des Minéraux x5, Lire/Ecrire Mostali x1, Inventer x6, Scruter Visuel x1, Chercher Visuel x1. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x2 ou Cérémonie x2 ou Connaissance du Monde x2, Enchantement x1, Durée x1 et Sorts x2 (répartissez les pourcentages entre les différents sorts connus). **EQUIPEMENT** : chapeau dur en fer, télescope dépliant, matériel d'écriture, 1D6 petites pierres, vêtements de lin et de pierre.

**NAIN D'ARGENT** : enchanteurs et sorciers. Artisanat Argent x1, Artisanat Objet Magique x2, Lire/Ecrire Mostali x2, Connaissance des Nains x1, Connaissance de Glorantha x1, Connaissance des Minéraux x3. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Cérémonie x3, Enchantement x5, Invocation x1, Durée x4, Intensité x4, Multisort x3, Portée x3, Sorts x7. **EQUIPEMENT** : loupe, scrolls de sorcellerie, autres outils.

**NAIN D'ETAIN** : contrôleurs des gnomes, des statues animées et autres créatures créées par les nains. Baratin x1, Artisanat Etain x2, Gravure sur Pierre x4, Connaissance des Nains x2, Evaluer x4, Connaissance des Minéraux x6, Dissimuler x1, Inventer x6, Sens de la Terre/Scruter x1, Sens de la Terre/Chercher x2. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x4, Invocation x3, Durée x2 et Sorts x3 (répartissez les pourcentages entre les différents sorts connus). **EQUIPEMENT** : objets divers, 200 sous en biens nains, vêtements de lin et de laine.



# Mostal



## I. MYTHE ET HISTOIRE

La plupart des nains modernes croient que Mostal n'est simplement qu'une personification des forces naturelles. C'est la Machine du Monde, le système grâce auquel l'univers fonctionne, le complexe des lois naturelles et d'une lente évolution. Il s'agit d'un anthropomorphisme, un conte pour les enfants attardés et les humains. Néanmoins, la personnification de ce système sans visage au travers du mythe est utile aux nains dans leur tentative de comprendre et contrôler les forces du monde.

Mostal fut le Créateur. Il se complaisait dans la construction de nouveautés à partir d'anciens éléments. Il est à l'origine de toute chose ou enseigna à d'autres comment les fabriquer. Ses trois plus grandes inventions furent Assistance, le premier outil ; les Mostali et l'Aiguille. Les humains disent que ses parents furent Acos, dieu de la Loi, et Gata, la terre primitive. Toutefois, les nains savent que Mostal les a précédés tous les deux.

Le plus grand frère et compagnon de Mostal fut Pierre. A cette époque, Pierre était une entité grande et vivante, pleine de joie et de force vitale. Il pouvait se déplacer et communiquer avec d'autres. Il pouvait changer de texture et de densité. La pierre dure et froide d'aujourd'hui n'est que le souvenir de son ancienne grandeur. Seuls quelques rares frag-

ments de pierre de vérité ont retenu une partie de ses propriétés passées.

Les outils sont la marque des Mostali. Mostal lui-même créa Assistance, un ustensile également appelé le Faiseur d'Outils. Il fabriqua les premiers outils auxquels eurent recours les Mostali afin de s'accomplir dans leurs tâches.

De nombreuses races de Mostali ont existé, chacune apparentée et pourtant différente. Toutes furent créées par Mostal et ses enfants. Chacune était humanoïde et possédait le même esprit et une volonté identique.

Pour commencer, Mostal creusa une dépression dans la pierre. C'est ainsi que fut fabriqué le Premier Récipient, également dénommé le Bol de Pierre. Mostal écrasa de la pierre dans le récipient et la travailla jusqu'à ce que le premier Mostali de Pierre apparut. Mostal en créa de nombreux autres à partir du Bol de Pierre et montra aux Mostali de Pierre comment fabriquer leurs frères identiques.

Les Mostali de Pierre assistèrent alors leur créateur et affinèrent ses manipulations. Ils prirent la pierre vivante et aidèrent Mostal à la façonner jusqu'à ce que le Second Récipient, le Pot de plomb, soit fabriqué. C'est dans ce dernier que Mostal et ses enfants travaillèrent et créèrent les Mostali de Plomb. Cette race apprit également à s'autofabriquer avant d'assister leur créateur.

Les Mostali de Plomb étaient encore plus sensibles et ils aidèrent leur père à mouler le Troisième Récipient, l'Alambic de Mercure. C'est de celui-ci que sortirent les Mostali de Mercure (ou d'Aluminium).

C'est ainsi que chacune des huit races de base fut créée à partir d'une combinaison entre son père et la race immédiatement précédente. Le Quatrième Récipient fut la Bouilloire de Cuivre ; le Cinquième, la Louche d'Etain ; le Sixième, le Chaudron de Laiton ; le Septième, le Bassin d'Argent et le Huitième, le Broc d'Or. Chacun de ces récipients fut scrupuleusement gardé et étudié par le premier Mostali de la race qui en fut tirée. Ces huit individus sont souvent considérés comme les dieux de leurs métaux respectifs.

Ces huit races originelles de Mostali forment l'Octagonie des Anciens Minéraux. Avec Mostal, ils sont appelés les Métaux Immuables. En effet, neuf est égal à trois fois lui-même et trois côtés créent une figure immuable : la Rune de la Loi. Les autres races mostali furent créées ultérieurement, après la mort de Mostal. Elles ne participèrent pas à la création du monde.

Les Mostali s'investirent très tôt dans de nombreux combats. Ils contribuèrent délibérément à l'éveil de Kargan Tor, à la Guerre des Dieux ou se retrouvèrent en filigrane derrière d'autres affrontements de la Cour Céleste. A cette époque, l'issue des batailles était décidée par la force morale, la supériorité numérique ou des champions engagés dans des duels portant sur leur art. Les Mostali remportaient généralement ces combats car ils possédaient ces qualités à profusion. Par exemple, ils affrontèrent Vadrus, un dieu de la tempête, opposant la faculté de transformation de Mercure à celle de Vadrus. Si le vent changeait rapidement, il





ne pouvait rivaliser avec les infinies mutations que Mercure imposait à de simples éléments chimiques.

L'Aiguille est la plus grande création de Mostal. Il s'agit d'un édifice que lui et ses créatures ont bâti à partir de Pierre de Vérité afin d'abriter la Cour Céleste. Mostal et ses compagnons s'éreintèrent à la tâche et raffinèrent la Pierre de Vérité vivante pour en tirer la légendaire Adamante. Il s'agissait du noeud qui maintenait la cohérence de l'univers.

L'Aiguille, en dépit de sa taille, son intérieur élaboré et sa structure complexe ne possédait qu'un seul défaut minuscule. Il fut créé au moment où Ratslaff le Bouffon titilla le nez de Mostal qui éternua en portant un coup.

Même mort, Mostal est un très grand dieu, la source de la Rune de la Stase. Il est également associé aux Runes de la Loi (sans doute de par sa création de l'Aiguille) et de la Terre.



## II. ECOLOGIE DU CULTUE

La majorité des nains de Glorantha suivent la Voie de Mostal. Cette voie définit leur univers. Elle leur confère une immortalité personnelle au prix d'une liberté illusoire. Les nains qui effectuent leurs tâches ancestrales, accomplissant les choses qu'ils sont censés faire, restent éternellement vivants. Il s'agit là d'un puissant incitatif à ne rien changer au style de vie. A terme, la Machine du Monde sera réparée et le temps des dieux restauré. A chaque fois qu'un nain tourne un écrou ou fabrique un outil, ce jour glorieux se rapproche. Toutefois, ceci ne peut survenir qu'au travers des activités des nains loyaux.

Les nains ne sont pas les descendants de Grand Père Mortel. Ils ne peuvent mourir naturellement, tant qu'ils restent dans leur moule. Il n'existe pour eux aucune vie dans l'au delà. Les nains savent qu'après la mort, leur essence retourne, vide et sans esprit, aux champs d'énergie cosmique de Ty Kora Tek. Ils n'ont aucun

respect imbécile pour l'argile que laisse derrière lui un nain mort. Ils commercent donc efficacement avec les cadavres.

La voie de Mostal est omniprésente. Quelques colonies de nains défectueuses ont oublié la voie ou pratiquent volontairement des enseignements fallacieux. Ces colonies finissent toujours par disparaître dans la mort car elles ont oublié le secret de l'immortalité naine.

Les nains n'ont aucun jour saint, chaque journée est un jour de travail. Néanmoins, durant le Temps Sacré, leurs activités sont différentes et la réparation de la Machine du Monde avance plus rapidement qu'à l'habitude.



## III. LE CULTUE DANS LE MONDE

La voie de Mostal n'est pas un "cultue" mais un complexe socio-économique. Après la destruction des Mostali, les nains ont maintenu l'ancien système. C'est ainsi qu'il y a des nains de Pierre, des nains d'Or, des nains de Cuivre et ainsi de suite. Chacun d'entre eux continue les tâches que leur ancêtre mostali accomplissait. Ces castes ne sont pas des rangs et ne forment aucune hiérarchie. Elles s'apparentent plutôt à une distinction dans les travaux.



## IV. LA DECAMONIE

Chaque forteresse naine est dirigée par un conseil particulier, un ou plusieurs de ses membres représentant chacun des Dix Minéraux. Ces conseils répondent devant une assemblée supérieure appelée la Décamonie, également dénommée d'après les Dix Minéraux.

Tous les nains sont censés suivre la voie de Mostal. A sa fabrication, un nain est assigné à une tâche particulière qu'il accomplit sans fin. Il n'y a qu'au cours du

Temps Sacré que des travaux particuliers doivent être effectués.

Les nains de Pierre extraient et exploitent la pierre. Ce sont les architectes et les sculpteurs de la société naine. Ils construisent les cités et les laboratoires. Ils connaissent aussi bien le ciment que la pierre.

Les nains de Plomb ont inventé la plomberie et ont développé plus tard la technique de soufflage du verre. Ils travaillent en proche coopération avec les nains de Mercure. Les nains de Plomb fabriquent également des sceaux et des pièges afin d'interdire l'entrée ou bloquer les zones interdites.

Les nains de Mercure connaissent l'art de la transmutation et la science de l'alchimie. Ils brassent de terribles ingrédients dans leurs laboratoires enfumés et connaissent les secrets de la poudre, de la médecine et toutes les formes de potions et de vitriol. Ils fabriquent également la version naine du bois. S'ils utilisent la magie, ils sont spécialisés dans la manipulation des éléments physiques.

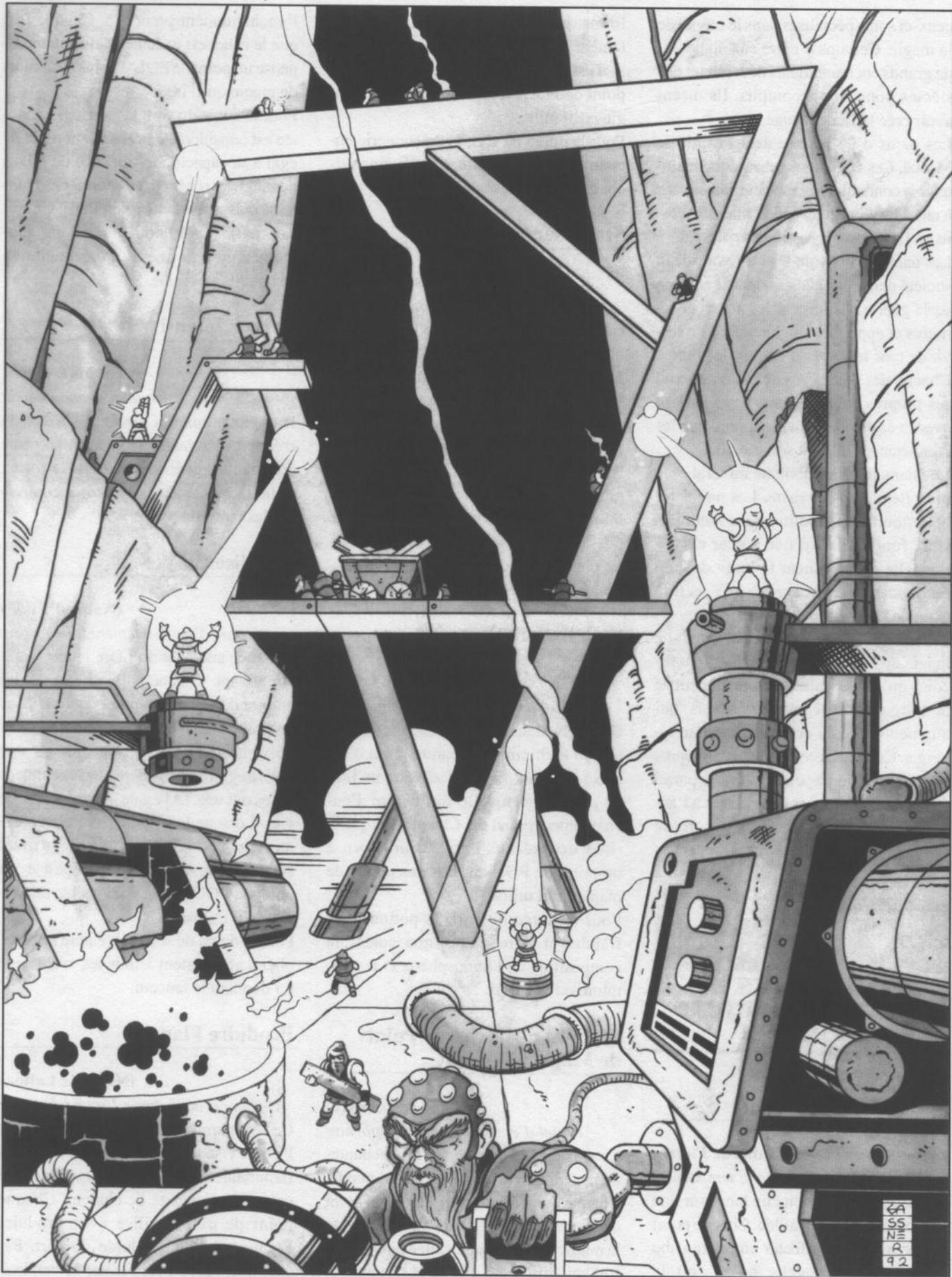
Les nains de Cuivre fabriquent des outils, des containers et quelques armes. Les Mostali de Cuivre originel ont créé la première pièce de monnaie du monde, le clack. Une de leurs fonctions consiste à fabriquer les conduits magiques spéciaux qui alimentent en énergie toutes les parties d'une usine naine.

Les nains d'Etain invoquent et contrôlent ces créatures utiles que sont les gnomes. Ils créent des choses semi-vivantes comme les jolanti et les nilmergs. Ces derniers sont utilisés par les nains pour des tâches particulières, des travaux difficiles ou dans des environnements hostiles. Ils fabriquent également les membres et organes de remplacement des nains handicapés ainsi que les réservoirs à nourriture.

Les nains de Laiton sont des métallurgistes spécialisés dans les alliages. Ils créent de nouveaux métaux à partir de la combinaison d'anciens. Ils sont également chargés de chauffer les forges et de canaliser la chaleur vers des points appropriés à une température correcte pour le travail en cours.

Les nains d'Argent sont des enchanteurs et des sorciers. Tous les nains apprennent la sorcellerie adaptée à leur caste, mais





GA  
SS  
NE  
R  
92



Les forgerons remplacent leurs deux mains avec un marteau et des tenailles.

**CHALEUR :** il augmente la température d'une substance à un degré approprié. Par exemple, les tailleurs de pierre font gonfler leurs coins et éclater le rocher. Un souffleur de verre transforme le sable en pâte, un joaillier chauffe l'argent pour qu'il devienne malléable. Les températures atteintes pour ces travaux sont adaptées au volume de matériel et varient avec la caste.

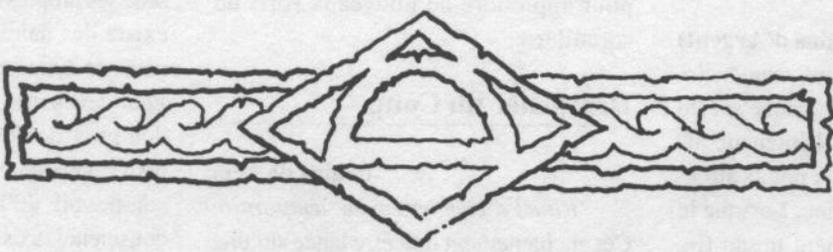
**MESURE :** il permet au nain de mesurer avec précision une taille et des dimensions.

Les maçons tournent autour d'un rocher alors que leurs doigts s'allongent afin d'englober un bloc gigantesque.

Les ouvriers du cuivre peuvent utiliser leurs doigts enchantés pour mesurer les écrous, la tension des câbles et le travail des poulies. Les forgerons peuvent adapter une armure à la taille d'un homme comme s'il s'agissait de vêtements fins.

**FONTE :** il transforme n'importe quel objet solide, à l'exception de l'adamante et de la pierre de vérité, en liquide dès lors qu'il se trouve dans un récipient particulier. Ce sort est exactement le même pour toutes les castes. Seule la taille des différents récipients varie.

**POIDS :** ce pouvoir varie lui aussi avec la caste et est adapté aux besoins de cette dernière. Les maçons pèsent des tonnes, les orfèvres des grammes et les alchimistes des litres.



# Les Aldryami



## MYTHE ET HISTOIRE

Les elfes sont associés à un Mythe Végétal, une croyance similaire dans son concept au Mythe Animal et au Mythe Humain. D'une grande amplitude, elle comprend plusieurs visions philosophiques bien éloignées des croyances normales des humains. Néanmoins, ses contours généraux sont clairs.

Flamal est le géniteur de toutes les plantes. Il ne possède pas de parent, hormis "le ciel chaud reposant sur les eaux fertiles, c'est ainsi qu'entre eux fut formé le vivant Flamal". L'épouse de Flamal est appelée Semeur ou Croissance. L'Age Vert recouvre la période durant laquelle les descendants de Flamal grandirent et couvrirent le monde. Les Slorifings furent les premiers à apparaître. Ils forment les fougères et les mousses aux habitudes amoureuses si étranges. Puis vinrent les Vronkali, les conifères. Lorsque Yelm, le Porteur de Fleurs, apparut, les plantes latifoliées naquirent. Ce dernier groupe, qui devint bientôt le plus important, fut nommé les Emblyli. Alors que les bois s'étendaient, l'influence de la déesse des forêts, Aldrya, gagnait en importance.

A l'apparition des Ténèbres Inférieures, les tempêtes de glace et les hordes dévorantes de trolls et d'insectes assaillirent les elfes surpris. Certains pays boisés résistèrent. D'autres disparurent pour tou-

jours. De nombreuses forêts embyli changèrent au début de la Guerre des Dieux et perdirent leurs feuilles. Leurs elfes et arbres s'étaient endormis dans l'attente de jours meilleurs. D'autres désastres suivirent. Les magnifiques forêts de Prax furent réduites en cendres par des humains désespérés, cherchant la lumière dans les ténèbres infinies.

Lorsque le Chaos surgit, les choses empirèrent. Certains bois se battirent avec vaillance, mais le rôle aldryami durant les Grandes Ténèbres fut avant tout défensif. Avec l'Aurore, le monde entier se réveilla conduit par Aldrya qui dansa au travers de tout Glorantha. Sur son passage, la verdure, les fleurs et les elfes sortirent de leur sommeil. Ces elfes qui s'étaient endormis durant les Ténèbres revigorèrent les survivants. Les Races Aînées coopèrent comme jamais auparavant et formèrent l'Unité Theyalane. Lorsque le Conseil de l'Unité créa Nysalor, les trolls et dragonewts s'en retirèrent, renforçant les discordes entre les espèces. Le Conseil fut déplacé à Dorastor où les elfes en prirent rapidement le contrôle après avoir éliminé leurs rivaux nains.

Au cours de cette période, de viles guerres raciales éclatèrent entre les différents types d'elfes. Depuis la fin de la Guerre des Dieux, les elfes verts étaient les chefs de la race. Dans les basses terres de Genertela, les elfes bruns commencèrent à contester cette supériorité. Sur Pamaltela, les elfes jaunes repoussèrent les forêts de conifères dans les montagnes désolées. Les forêts de Jolar furent détruites au cours d'affrontements inter-el-

fiques. Ces guerres qui se déroulèrent durant la première partie du Premier Age furent dénommées plus tard par les elfes, "le Malheur d'Aldrya". Dans la dernière partie de cet âge, les Guerres de Gbaji amputèrent le pouvoir des elfes sur Genertela. Au début du Second Age, les elfes de Genertela furent assaillis par les trolls et les nains. De nouveaux combats éclatèrent affaiblissant un peu plus les elfes. Pendant ce temps, sur Pamaltela, la puissante dynastie elfique d'Errinoru s'éleva pour unifier la jungle. Vers la fin du Second Age, l'empire d'Errinoru restaura temporairement des contrées boisées dans une partie de Jolar. Néanmoins, à la fin de cet âge, les chefs Errinoru furent détruits par un nouveau type d'insectes. Aujourd'hui, les elfes de Pamaltela se remettent toujours de la disparition de la Maison d'Errinoru. Ils sont toujours gravement éprouvés par les humains. Sur Genertela, l'Empire Lunar s'étend. Il a déjà réduit en cendres deux très belles forêts. Sur Pamaltela, Fonrit, un vieil ennemi, a gagné en puissance.



## Sous-types Elfiques

Le terme "Aldryami" recouvre plusieurs races humanoïdes, toutes revendiquant une parenté avec les plantes. Les nombreux types d'Aldryami diffèrent entre eux autant que les trolls et les newtlings pour un humain. En fait, "Aldryami" est un terme se référant à tout un genre de créatures et que l'on peut assimiler par analogie à "animaux".





cheveux sont violets. Leur corps s'achève sur une queue longue et fine dont ils se servent pour se déplacer dans l'eau. Le mode de reproduction et le cycle de vie des elfes bleus sont quasiment inconnus. Ils adorent la déesse de la mer Murthdrya.

### Elfes Rouges (Slorifings)

Les elfes rouges ont créé la première grande dynastie du monde végétal. Ils sont apparentés aux fougères et autres plantes à spores. Il s'agit du groupe d'Aldryami comprenant le plus de types différents, certains n'étant même pas humanoïdes. Pour cette raison, on les dénomme parfois gobelins. Tous les Slorifings possèdent plusieurs choses en commun. Tous les membres d'une espèce partagent la même fonction sociale dans leur complexe vie marécageuse. De

même, aucune espèce ne compte de femelles parmi ses membres. Elles se reposent sur les bonnes grâces d'un type d'êtres appelés Olarians (nymphe de l'amour, filles d'Uléria et Aldrya) qui sont adorés. Après une adoration réussie, l'heureux Slorifing s'enterre pour un sommeil éternel. Une plante à spores surgit alors sur sa tombe.

Deux types d'elfes rouges sont décrits dans les Monts Arc en Ciel : les Orveltor et les Scythanni.

### Vrais Elfes (Mreli, Vronkai et Embyli)

Les elfes bruns, verts et jaunes sont de loin les plus connus, les plus nombreux et les plus importants. Le reste de ce chapitre concerne essentiellement ces types d'elfes et tous les commentaires ne s'ap-

pliquent qu'à leur cas, à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

**ELFES** : tous les vrais Aldryami comptent une forme hautement intelligente et de bonne taille : l'elfe classique. D'une carrure légère, rapides et intelligents, les elfes de Glorantha forment une race couplée aux arbres. Ils sont extrêmement farouches une fois à l'extérieur de leurs forêts protectrices. Au milieu des arbres, les elfes sont des êtres splendides, vivant en complète harmonie avec leur environnement. Les elfes se considèrent eux-mêmes comme les protecteurs de la forêt. Toutes leurs activités vont d'ailleurs en ce sens. Ils sont toujours prêts à contrer une invasion de pucerons géants, une incursion de bûcherons humains ou de fermiers prêts à déboiser.

Certains types d'elfes n'existent que

#### **Qu'est-ce qui est mal ?**

La non-vie sous toutes ses formes est le mal. Ses formes sont nombreuses : chaos, mort-vivant, nain.

#### **Quel est mon rôle dans la vie ?**

Tu devras croître pour être fort et agile. Tu rejoindras les Aldryami Marcheurs pour te battre et t'occuper de notre forêt. Tu apprendras à faire face aux choses qui peuvent nous détruire et ton courage grandira pour les combattre. Tu pénétreras les sombres secrets de la mort pour la vie et de la guerre pour la paix.

#### **Quelle est la différence entre mâles et femelles ?**

Les femelles sont les Porteuses de Semence et développent notre race. Les mâles sont les porteurs de pollen et peuvent être sacrifiés.

#### **Comment traitons-nous les autres ?**

Lorsque tu verras un Etranger, tu devras fuir s'il t'effraie et envoyer tes émotions dans la forêt. Le vent sifflera alors et les feuilles trembleront sous ta crainte. Ainsi, tu nous avertiras tous et nous enverrons les plus courageux pour enquêter. Si tu ne ressens aucune crainte, tu devras

te cacher et observer l'Etranger. Lorsque tu t'en seras fait une image correct dans ton esprit, tu devras rapidement en référer en paroles à tes supérieurs. Ceux-ci enverront alors des ambassadeurs pour traiter correctement lui.

#### **Qui sont nos ennemis ?**

Le Mort-Vivant est notre ennemi car il s'agit d'une perversion odieuse de tout ce que nous tenons pour vrai. Le Chaos est notre ennemi car il est capable de détruire nos âmes et nos esprits au delà de toute guérison possible. Les nains sont nos ennemis car ils se rient de tout ce qui croît avec leurs croyances attardées. Les humains sont nos ennemis car ils n'ont aucun respect pour nous ou notre parenté. Mais de tous, les trolls sont les pires car ils se complaisent à nous dévorer et ils mangeraient le monde entier s'ils le pouvaient.

#### **Qui sont mes dieux ?**

Aldrya est la plus grande car elle est la Créatrice et la Protectrice. Nous émanons d'elle pour l'éternité. Yelm est grand car il nous donne la vie. Yelmadio est important car il nous protège pendant les froids de l'hiver. Gata est grande car elle est la Mère de Tout.



dans les mythes, légendes et rumeurs. On dit que des elfes blancs ont vécu il y a très longtemps pour disparaître durant la Guerre des Dieux. Des elfes de feu sont censés résider dans le royaume du feu au sud de Pamaltela. Quoiqu'il en soit, leur cycle de vie doit être d'une nature très différente car ils sont inconnus des elfes eux-mêmes, ceux-ci craignant naturellement le feu. On dit que des elfes lunaires couvrent la Lune Rouge d'une forêt exotique, mais on n'en a jamais vu sur le Monde de la Surface et beaucoup pensent qu'il s'agit d'un mensonge lunaire.

**MARCOTTES** : les créatures appelées "marcottes" sont de petits êtres, qui sont aux buissons et arbustes ce que les elfes sont aux arbres. Les marcottes manquent généralement de courage et d'intelligence. Ces êtres sont décrits dans les Monts Arc en Ciel.

**LUTINS** : ces petites créatures sont associées aux fleurs et aux herbes. Leur abondance varie d'une forêt à l'autre, même si celles-ci semblent identiques. Ils peuvent posséder quelques minuscules pouvoirs magiques.



### Autres Aldryami

Dans les forêts des elfes bruns, verts et jaunes, on peut trouver trois autres types d'Aldryami. Peu d'extérieurs en connaissent long sur ces timides habitants des bois.

**DRYADES** : la plupart des types d'Aldryami révèrent ces esprits des arbres. Ils sont identiques aux dryades décrites dans le livre de règles de RuneQuest.



### DESCRIPTION

Un elfe brun typique pèse 55 kg pour une taille de 160 cm. Les elfes verts sont un peu plus grands et les elfes jaunes un peu plus petits. Les elfes sont élancés et plutôt beaux. Leur corpulence est légère. Leurs yeux constituent la différence la plus marquée d'avec l'humanité. En ef-

fet, ils ne possèdent ni blanc, ni pupille. Leur couleur est très variable : bleu très clair, violet, argent, rose clair, etc. Quelques elfes possèdent des feuilles en guise de cheveux.

Tous les elfes ne se ressemblent pas. Chacun possède son propre type d'arbres et ils diffèrent avec leur arbre. Par exemple, un elfe bouleau est mince et pâle avec de fins cheveux vert-jaune alors qu'un elfe chêne est plus massif avec une peau plus sombre et des cheveux d'un vert profond. Les deux sont grands alors qu'un elfe pommier est plus petit avec des cheveux vert clair et un teint comparativement plus coloré.

Les sens elfiques comprennent tous les sens humains. Leur vision nocturne est meilleure que celle d'un homme (particulièrement dans le cas des elfes verts) mais ils n'ont pas de véritable sens des ténèbres et sont aveugles dans l'obscurité totale. Ils possèdent un "sens elfique" qui leur permet au toucher de détecter la santé et l'état émotionnel d'un être et de déterminer s'il est nerveux ou souffre.

Il fournit également à l'elfe des informa-

### Souvenirs d'un Marchand Pamaltelan

*Temple de la Connaissance Nochet 949-3020-JFB-2.1.  
D'un entretien avec Neb Nmohek, ami des elfes et marchand du pays de Enkloso, dans Umathela sur le continent de Pamaltela. Conduit par l'initié Jormar Quatre Cordes d'Arc, 1623 S.T.*

Même après vingt ans d'expérience avec les Aldryami, ici à Enkloso, je ressens toujours une certaine excitation à chaque fois que je pénètre dans l'une de leurs clairières de marché. Ces créatures sont dignes d'amitié mais elles ne sont pas comme vous ou moi. Même un troll est simple et prévisible en comparaison.

Vous avez émis une certaine curiosité à l'égard de ma peau tout à fait inhabituelle. Sans entrer dans les détails, laissez moi vous dire que je m'en suis tiré à très bon compte après mon viol du tabou qui me valut cet aspect. Les elfes n'ont jamais une entière confiance dans les humains et de tels aléas sont inévitables lorsque vous commercez ou entrez en contact avec eux. La couleur est quelque peu embarrassante mais je vous assure que les verrues et rides ne sont absolument pas douloureuses. Les petits boutons de pollen que vous avez remarqués n'apparaissent qu'au printemps ou lorsque le vent d'ouest souffle très chaud comme aujourd'hui. J'espère que mes observations seront utiles aux jeunes aspirants mar-

chands. Il n'y a que trop peu de nouveaux apprentis, particulièrement depuis la récente reprise des hostilités dans les forêts.

Voyons si je peux résumer mon opinion sur les différents elfes avec lesquels j'ai commercé au fil des ans.

Les elfes noirs sont sans doute les meilleurs marchands d'entre tous les types d'elfes. Ils sont agréables et même amicaux à l'occasion. Commercer avec eux est donc un véritable plaisir. Leurs potions sont très prisées et ils sont si rares que les cartes indiquant l'emplacement de tribus elfes noirs jusqu'ici inconnues, s'arrachent à prix d'or dans les grandes cités. La façon dont ils communiquent entre eux est étonnante. N'essayez jamais de les tromper ; ils sont plus finauds que vous et si vous essayez, ne serait-ce qu'une fois, de les doubler, ils vous rendront la monnaie de votre pièce.

Les elfes bleus, ceux qui vivent dans la mer, sont hors d'atteinte des marchands prudents comme moi. Je ne connais pas grand chose à leur sujet, hormis ce que l'on m'en a raconté. Ils peuvent être amicaux mais sont farouches et facilement effrayés. Ils aiment recevoir du mercure en échange des trésors de la mer. Si vous cherchez des tribus d'elfes bleus dans cette région, observez les bancs de poissons volants. Ces choses seraient les éclaireurs ou familiers des elfes bleus.



## Bosquet d'un Chaman Aldryami

Temple de la Connaissance de Goldedge.  
Document OV293-1920PU-0.02AF.3-BBT.  
Un extrait de l'Exploricatorum de Alfosios,  
écrit par son pupille Blin Poucesbruns,  
1032 S.T.

Le bois atteignait 15 kilomètres carrés et ne semblait que légèrement peuplé. Lorsque Alfosios le Sage traversa ce bois, il eut la chance de tomber sur le bosquet sacré de Rouge Gorge, un chaman elfe. Il y eut un duel magnifique au terme duquel tous les esprits de la nature des environs vinrent et apparurent à Alfosios. Un certain nombre d'êtres et d'objets intéressants se trouvaient sur le domaine de Rouge Gorge. D'une petite taille, ce bosquet atteignait un demi kilomètre carré. Dans l'intérêt de la science, j'ai consigné toutes les créatures et aspects remarquables du bosquet. Ce dernier, comme le bois, était principalement composé de cèdres et de chênes matures.

### Liste

- Rouge Gorge, chaman elfe brun.
- 2 nymphes de chêne.
- 1 nymphe de bouleau, bien formée.
- 1 nymphe de cèdre, mais il ne s'agissait pas de celle que Alfosios cherchait.
- 7 pixies se querellant pour savoir laquelle d'entre elles était la Reine.
- 3 rats ou souris.
- un lapin.
- un daim, l'espèce à queue blanche que nous aimons.
- un renard noir, inconnu auparavant, il n'a jamais été revu depuis.
- 5 scarabées.
- 20 autres rampants, grimpants et fousisseurs.
- 1 faucon, à queue rouge, il vint le premier parce que Alfosios le connaissait déjà.
- 6 autres oiseaux : troglodyte, geai bleu, grande caille, corbeau et chouette brune.
- 4 buissons majestueux.
- plus de 100 marcottes s'assemblant dans tous les arbres et effectuant divers commentaires.
- 3 nymphes de mare ou d'étang.
- 1 minuscule fontaine d'une remarquable clarté.
- 1 pierre inhabituelle.
- 2 esprits des sommets dotés de très belles voix.
- quelque chose de pierreux sous le sol.
- 4 fantômes méconnaissables.
- 1 feu-follet qui n'était pas rentré chez lui.
- 2 spectres.
- 1 sable mouvant affamé.
- 1 élémentaire de l'or.



### CULTURE

La distribution des elfes dépend de la distribution naturelle de la végétation, suivant les divisions écologiques. Cette généralité est affectée par les activités humaines qui, tout en laissant les arbres en place, ont souvent poussé les elfes à se déplacer ou les trolls qui dévorent en plus les arbres. Les elfes vivent toujours dans des forêts basées sur leur propre type d'arbres. Ainsi, les elfes verts se trouvent dans les bois de conifères, les elfes bruns dans des forêts à feuilles caduques, etc...

Les elfes ne craignent pas l'humidité et résistent mieux aux intempéries que les humains. Ils ne construisent aucun bâtiment ou cité. Ils vivent à l'air libre dans leurs forêts et n'ont besoin d'aucun d'abri.



### REGIME

Tous les elfes sont végétariens. Ils mangent les parties de diverses plantes, comme les feuilles, les fruits, les tiges et même les racines. Ils ne cuisinent pas leur nourriture pour des raisons esthétiques mais celle-ci peut être séchée, broyée, concassée, réduite en purée ou marinée. Bien souvent, les elfes mangent leur nourriture fraîche et juste cueillie. Ils n'utilisent jamais de sel mais possèdent de nombreux épices et aromates délicats. Certaines nourritures elfiques sont complètement immangeables par des humains mais aucune n'est nocive. La nourriture des elfes verts est fortement parfumée par des résines et des huiles aromatiques. La nourriture des elfes bruns est connue pour sa douceur aux palais humains. Les elfes jaunes assaisonnent parfois leur nourriture d'un bout de viande crue, d'un fragment de poisson ou d'un insecte. Cette pratique est considérée comme répugnante par les autres elfes. Les elfes bleus mangent des algues

crues et les elfes noirs différents types de champignons. Quelques uns d'entre eux sont de puissants hallucinogènes pour les humains. Les gobelins consomment différents types d'aliments qui dépendent du type de goblin. Certains se nourrissent de grandes quantités de matière animale, mais la plupart se repaissent de boue, d'eau ou de vie végétale.



### LANGAGE

Les elfes verts, bruns et jaunes parlent tous un langage connu sous le nom d'Aldryami. Les elfes noirs parlent le Voralan et les elfes bleus, le Murthoi.

Les gobelins de Porsalo et Hornilio parlent le Vorlarian alors que les gobelins de Sozganjio s'expriment en Parolarian.

L'Aldryami n'est apparenté à aucun autre langage de Glorantha. Les elfes préférèrent généralement parler aux humains dans la langue locale, même si ces derniers essaient de faire montre de leur connaissance de l'Aldryami.

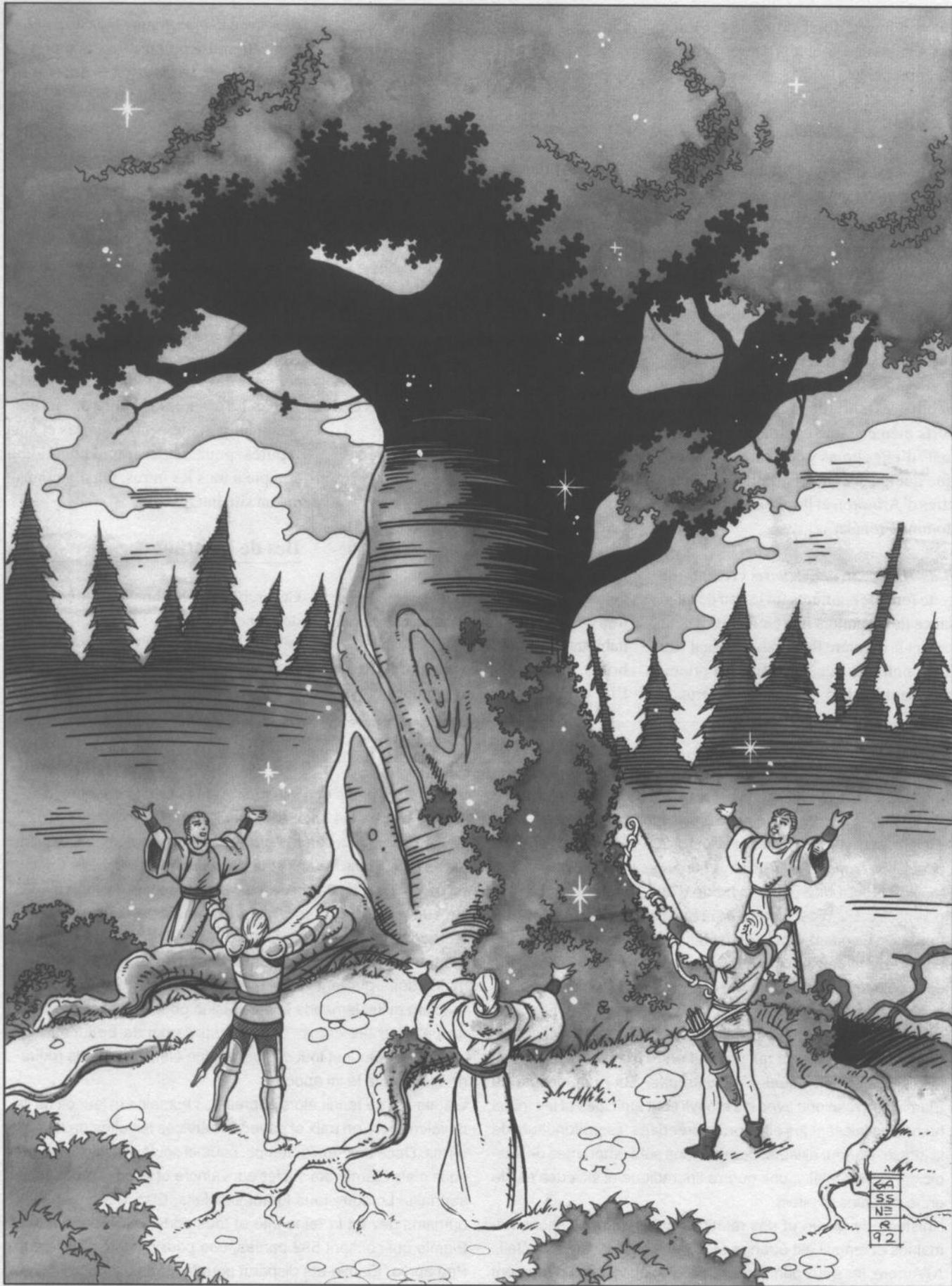
Les noms elfiques ont une signification particulière pour les elfes. Parfois, l'elfe traduit son nom dans la langue locale lorsqu'il se trouve au milieu d'humains. Dans d'autres cas, il ne fait pas cet effort. L'elfe peut également utiliser les deux noms à la fois. Par exemple, Rohir signifie "Bras de chêne" en Aldryami et un important elfe de Pavis est connu par les humains sous le nom de Rohir Bras de Chêne. Il est impossible de déterminer le sexe d'un elfe par son nom. Vous trouverez ci-dessous une liste de noms elfiques typiques. Occasionnellement, on utilise des formes écrites de l'Aldryami mais on ne sait que peu de choses sur ces techniques complexes.

### Noms Elfiques

Quelques Noms d'Elfes Verts et Bruns (avec leur traduction humaine) : Arolela (Enfant Magique), Brikala (Graine Magique), Cenor (Bois de Coeur), Eina (Fleur de Neige), Elamle (Ami), Enchadol (Guerrier), Ernalad (Amant du Gland), Feola









cette immense forêt. Maniria est l'une des régions de Glorantha que les elfes espèrent reboiser.

## Fronéla

Fronéla est un pays humain civilisé du continent de Genertela. On peut trouver aux frontières de Fronéla les deux grandes forêts de Bois-Hiver et Arbreron, forteresses renommées d'elfes verts. Les autres régions sauvages de Fronéla contiennent également des elfes.

### Fronéla : Sites Intéressants

**Arbreron** : une puissante forêt elfique habitée essentiellement par des elfes verts même si une communauté importante d'elfes bruns y demeure. Il n'existe que quelques contacts limités entre les elfes d'Arbreron et la culture féodale qui domine Fronéla.

**Bois-Hiver** : les elfes verts croient que cette forêt de conifères fut le lieu de naissance des premiers représentants de leur race et la dernière forteresse du Haut Roi Elfe contre les Ténèbres. Elle est principalement habitée par des elfes verts. A

l'instar d'Arbreron, il n'y a que peu de contact entre les elfes de Bois-Hiver et les humains de Fronéla.

**Montagnes de Rochevierge** : ces montagnes au froid mordant sont habitées par des elfes bruns et verts et les grotesques Archers de Rochevierge.

**Rathorela** : il s'agit du pays des Hsunchens Rathori, le Peuple Ours. La contrée est couverte d'une forêt inviolée. Elle n'est pourtant pas dominée par les elfes et de nombreux exilés elfes provenant d'autres forêts y résident.

Les Hsunchens et les elfes de Rathorela entretiennent des relations amicales et il leur arrive de coopérer à la chasse.

## Gridom

Les Races Aînées dirigent les Iles Jrustelli, un large archipel au nord de Pamaltela. Les nains, trolls, elfes y abondent. Quasiment tous les elfes de ces îles se trouvent sur Gridom, l'île aux elfes. Ses habitants comprennent des elfes verts et bruns. Les forêts denses qui couvrent l'île entière ont été entretenues et gar-

dées avec le plus grand soin par les elfes pour atteindre aujourd'hui une perfection "boisée". Un Conseil d'Anciens dirige les elfes de Gridom.

## Hornilio

Hornilio est le nom donné à la contrée située le long de la côte ouest de Pamaltela. Il s'agit d'un ensemble complexe de marais salants, de marécages, trous d'eau, fondrières habités par des elfes rouges et des monstres. Par delà la Mer du Ver, on peut trouver le pays similaire de Porlaso. Hornilio est encore moins visité que les contrées désolées de Porlaso au delà de la mer. En effet, les gobelins de Hornilio semblent parfaitement organisés et sont réputés pour régler rapidement leur compte à tous les intrus. On n'y connaît aucun site intéressant.

## Iles de Kanthor

Cet archipel de Seshnela sur le continent de Genertela abrite de nombreux elfes verts et bruns. Ces îles sont les restes de l'ancien Royaume de Seshnela dont il ne resta que les forêts des terres supérieures

## Maslo et les Embyli

Maslo est un pays côtier troublé dans le coin nord-est du continent de Pamaltela. Son histoire est d'un vif intérêt pour tout ceux qui s'intéressent aux Aldryami du fait des différentes relations entre sa population humaine et les embyli qui dirigent l'intérieur.

Maslo entoure une petite étendue d'eau, la Mer Maslo. Deux péninsules, Elamle et Onlaks, situées juste dans le coin est de Pamaltela, s'étendent vers le nord pour créer cette mer entre leurs bras. De nombreuses cités et villes humaines sont établies le long de la côte de Maslo. Néanmoins, la jungle embyli menace continuellement de les engloutir.

La relation entre humains et elfes dans Maslo est inhabituelle. Le manque de contact qui prévaut entre les deux races dans les autres pays elfiques n'y existe pas. Sur la péninsule de Elamle, les relations avec les embyli sont amicales et les tribus humaines laissent les elfes prospérer dans les profondeurs de la jungle. Partout ailleurs, ces relations sont empreintes de suspicion. Dans Onlaks, une guerre sporadique et vicieuse existe entre humains et elfes.

L'histoire de Maslo et des relations entre les populations humaines et embyli est étrange et digne d'être décrite en détail. A l'Aurore, les deux péninsules de Maslo étaient complètement

recouvertes d'une épaisse forêt vierge. A cette époque, la péninsule ouest était appelée Miirdek.

La première année après l'Aurore, une humaine nommée Elamle-ata se rendit dans Miirdek pour y rencontrer les elfes. Elle y vécut en paix et se fit des amis de toutes les créatures des bois.

Un siècle plus tard, davantage d'humains arrivèrent par bateaux. Les elfes furent surpris car ils pensaient que Elamle-ata était la dernière représentante de sa race. Lorsque ces humains débarquèrent Elamle-ata rencontra la reine-elfe novaropliane et lui demanda la permission pour ses frères de vivre en paix sur les côtes. La reine lui demanda beaucoup de choses en retour et tout ce que la reine était capable de requérir, Elamle-ata le lui apporta.

Elamle-ata se rendit alors auprès des humains et leur dit qu'ils devaient vivre en paix et payer en services les elfes pour leurs terres. Dans un premier temps, ceux-ci soulevèrent des objections mais Elamle-ata sut les convaincre et ils se plièrent à ses souhaits. Lorsque tous furent satisfaits, Elamle-ata mena les humains devant la reine-elfe et tous portèrent le Serment de Elamle qui contient 592 parties, une pour chaque participant. Peu après, Elamle-ata disparut pour toujours.

après un holocauste magique. Les Luatha, des demi dieux d'un lointain pays, sont les responsables du naufrage du vieux Seshnela. Ils patrouillent aujourd'hui ces îles à bord de leur Vaisseau Pourpre, détruisant tous les humains qui oseraient s'en approcher. Les elfes des îles déclarent n'avoir passé aucun accord avec les Luatha mais on ne sait pas grand chose de ces deux communautés.

### Jungle de Errinoru

Chaude et moite, cette vaste jungle tropicale couvre tout le quart nord-est du continent de Pamaltela. Les humains n'en connaissent pas grand chose hormis ses limites. Ces terres plates sont parcourues par de nombreuses rivières aux cours impétueux. Sept grandes tribus d'elfes jaunes (embyli) contrôlent les territoires de cette jungle gigantesque. Celle-ci tire son nom du grand héros elfe Errinoru dont la dynastie dirigea la jungle pendant presque toute l'Histoire. La jungle comprend de nombreuses régions géographiques de Pamaltela et longe plusieurs contrées humaines, particulièrement le pays côtier de Maslo. Les hommes ne sont présents qu'en modeste quantité près ou dans la jungle et les elfes l'emportent largement en nombre sur eux. Ces humains entretiennent diverses rela-

tions avec les embyli. La majorité des humains civilisés des côtes sont hostiles aux elfes jaunes mais ce n'est pas systématique. Plusieurs tribus d'humains primitifs sont installées aux frontières de la jungle elfe et sont alliées aux embyli. Enfin, plusieurs tribus insoumises d'humains ou de pygmées vivent dans la jungle. Sept tribus embyli, chacune avec leurs propres Grands Arbres, se divisent entre elles la jungle de Errinoru. Les tribus sont : Gaskallia, Novarooplia, Feofaxia, Garbulia, Ytaria, Jhostrobios et Zhnaquafia. L'attitude vis à vis des humains de Pamaltela varie grandement d'une tribu à l'autre. Chaque tribu embyli est dirigée par son propre Conseil des Anciens qui se réfère à l'Esprit d'Aldrya pour prendre les décisions concernant leur tribu.

**Jungle de Errinoru : Sites Intéressants**  
*Aliss (rivière)* : tout au long de cette rivière, qui traverse le territoire tribal feofaxian dans Maslo, court la Corde du Rouge Harkenkarth. Cet enchantement invisible et sans substance guide et protège sur toute sa longueur les marins parcourant l'Aliss. Ces derniers, pour la plupart des humains de Flanch et de Elamle, transportent des biens commerciaux provenant des elfes jaunes et des lointaines Montagnes Palarkri. Tous les

elfes de Feofaxia sont obligés de couler tous les septièmes bateaux qu'ils voient. L'enchantement garantit leur survie aux victimes de l'attaque et offre une chance à leur bateau de demeurer en état.

*Jungle Feofaxian* : la tribu de Feofaxia dirige la jungle palarkri et les contrées contiguës au sud de Maslo. L'attitude des elfes feofaxian à l'égard des humains est d'une stricte et rigoureuse neutralité. Parmi la tribu de Feofaxia, des ambassadeurs, appelés "Voix des Petites Rivières Rouges", sont les seuls elfes habilités à traiter avec les humains. Les autres embyli obéissent strictement à la règle générale. Il arrive d'ailleurs que les humains visitant ces lieux pensent que les elfes jaunes font partie du Culte du Silence.

*Jungle Garbulian* : de toutes les tribus, Garbulia, connue pour sa duplicité, est la plus hostile aux humains. Sa jungle s'étend au nord de la partie principale de la Jungle d'Errinoru jusque dans la Jungle de Onlaks. Cette dernière se trouve à l'intérieur de la péninsule de Onlaks, dans le pays de Maslo. Du fait des dépravations humaines, la jungle garbulian constitue l'ensemble le plus jeune de la Jungle d'Errinoru. Les embyli garbulian sont aujourd'hui en guerre incessante contre les humains,

Au second siècle, davantage de colons humains arrivèrent par bateaux. Certains rejoignirent le Serment de Elamle mais la plupart se rendirent dans l'est, vers Onlaks, pour s'y installer. Ils abattirent et brûlèrent une partie de la jungle pour construire des villes portuaires. Si les elfes n'avaient jamais vu d'humains auparavant, ils ne tardèrent pas à comprendre la menace qu'ils représentaient. Dans leur forteresse végétale, les dryades de Garbulia peinèrent pour donner naissance à des hybrides et greffons de nouvelles plantes monstrueuses. Bientôt, des arbres mangeurs d'hommes accompagnés de vignes et de mousses destructrices de maison se répandirent pour balayer complètement les intrus humains. Tout le peuple de Miirdek comprit alors la vision prophétique de Elamle-ata. Au Second Age, la tribu Novarooplia rejoignit l'Empire Elfique de Errinoru mais continua à respecter le Serment de Elamle. Depuis jamais plus un tel honneur n'a été accordé par un roi elfe à un humain. A la fin du Second Age, l'Empire Elfe fut anéanti et des centaines de milliers de kilomètres carrés de jungle brunirent et pé-

rèrent. Le Serment de Elamle obligea les humains à approvisionner les elfes et cette aide sauva la tribu Novarooplia de l'extinction. Dans Onlaks, la jungle flétrit et mourut en quelques années. Un nouveau rejet, la tribu d'elfes jaunes Garbulia, commença rapidement à réclamer le pays, même si le processus nécessaire à l'accession des côtes les plus au nord devait prendre 400 ans. Avant que la jungle n'arrive, les humains s'étaient à nouveau installés sur les côtes. Les nombreux peuples de Onlaks résistèrent avec courage mais l'avancée inexorable de la jungle les repoussa peu à peu. Aujourd'hui, des ruines jonchent la jungle de Onlaks et seules les enclaves côtières les plus fortes perdurent. Dernièrement la situation a changé. Les humains de Onlaks dans leur défiance à l'égard des elfes ont renommé la péninsule Flanch. La dynastie de Flanch a réussi à organiser la plupart des cités restantes en une puissante confédération côtière. Celle-ci est devenue la plus grande puissance maritime de Maslo et contrôle la mer. Elle résiste également avec un certain succès aux armées embyli lorsque nécessaire.



poursuivant de sanglants conflits initiés des siècles plus tôt. Leur jungle grignote peu à peu les enclaves humaines restantes de Onlaks.

**Jungle Gaskallian :** Gaskallia est la plus grande et la plus puissante des tribus de Errinoru. Ces embyli évitent généralement le contact des humains, plus par manque d'intérêt que pour d'autres raisons. Il n'y a que lorsque la jungle est endommagée intentionnellement qu'ils réagissent et chassent les offenseurs. Une maladie particulière à ces elfes est appelée "Pourrissement de la Maison". Elle les pousse à errer et les elfes affectés se regroupent généralement dans la ville de Hegua.

**Jungle Jhostrobbios :** la demeure de la tribu d'elfes jaunes de Jhostrobbios est localisée dans le coin nord-est de Palmatela. Elle est connue sous le nom de Dinal par les humains. Il s'agit de la plus vieille forêt primitive de Glorantha. Aucun extérieur n'a jamais pénétré ses secrets. Le poète fonritian Satoi Vasek a écrit à son sujet, "Jungle antique. Profonde, ruisselante, obscure". Aucun humain ne vit en ces lieux qui n'abritent que des elfes jaunes et quelques pèlerins elfes verts et bruns.

Jhostrobbios est une contrée de mystères et de merveilles, y compris pour les elfes qui l'appellent "les Bois de la Paix". De nombreux elfes jaunes pensent que leur âme voyage vers Jhostrobbios après leur mort. Ils vivent alors dans une félicité temporaire parmi les héros et les demi-dieux de ce pays avant la renaissance ultime. Jhostrobbios est dirigé par le légendaire Conseil des Dix Sept. Aldrya elle-même le préside.

Cette contrée a conservé son aspect primitif depuis l'Aurore. De nombreuses créatures vivant dans ses profondeurs ne savent même pas que le Temps existe et croient toujours être à l'Age des Dieux. Panofey, la région frontière sud de la jungle de Jhostrobbios, est peuplée de plantes de guerre, d'arbres-marcheurs et d'animaux entraînés pour tenir à distance l'ennemi humain du sud. Heureusement pour lui, ce dernier n'a pas tenté



de pénétrer dans ces lieux depuis de nombreux siècles.

**Jungle Novarooplian :** cette petite tribu vit dans la partie nord de la péninsule de Elamle. Les elfes jaunes qui la composent sont les plus amicaux de tout Palmatela et partagent leur territoire avec des nombreux êtres humains. Ils remplissent ainsi le Serment de Elamle. Les marchands sont les bienvenus.

**Jungle Ytarian :** la fière tribu de Ytaria détient la majeure partie de la jungle darian, au sud de la péninsule de Onlaks dans Maslo. Cette tribu d'embyli hait les hommes et attaque régulièrement les installations humaines proches. Durant le Second Age, les hommes avaient capturé de nombreuses Marcottes Scintillantes vivant dans cette région et les avaient vendues comme "les plus beaux animaux familiers du monde". Les embyli n'ont jamais oublié cet affront.

**Jungle Zhnaquafian :** cette tribu d'elfes vivant à l'écart du monde s'est installée dans le sud de Elamle, dans Maslo. Plusieurs tribus humaines alliées gardent la jungle en dehors des frontières des elfes. Aucune cité humaine n'existe sur les

côtes de la tribu zhnaquafia. Celle-ci n'a donc que peu de contact avec les humains civilisés envers lesquels elle maintient une prudente neutralité.

**Moino :** cette jungle ne possède pas de Grand Arbre originel et par là même, aucun Conseil propre. Moino est la contrée la plus à l'ouest des pays d'Errinoru. Les elfes qui y vivent acceptent parfois la tutelle du puissant Conseil de Gaskallia. En fait, la région est très pacifique et n'est pas affectée par des forces extérieures. La nécessité d'un gouvernement ne s'y fait donc pas réellement sentir.

## Porlaso

On pense que des elfes rouges et d'autres créatures d'une nature inconnue vivent dans ce gigantesque marais côtier situé au sud de Slon et à l'ouest de Hornilio, par delà la Mer du Ver. On y connaît aucun site intéressant.

## Ralios

Ralios est l'une des contrées occidentales du continent de Genertela. Ralios est formé de vastes étendues de collines entourant le Lac Felster, une mer inté-



rieure calme. Tout le pays est ceinturé de montagnes vertigineuses au nord, à l'est et à l'ouest. Les elfes contrôlent deux grandes forêts de Ralios, Ballid au nord et Tarinwood au sud.

Ballid est l'une des six Grandes Forêts de l'ouest de Genertela. L'un des Grands

Arbres de la légende aldryami, né de la graine du Premier Arbre, y pousse donc. Aucun extérieur n'a jamais vu l'arbre sacré. La dernière grande activité politique fut la sortie du seigneur de guerre elfe conduisant ses troupes pour aider Arkat le Libérateur. Cette forêt est typique des

forteresses aldryami. Les humains peuvent pénétrer un jour ou deux dans ses limites, mais en cas d'avancée plus profonde, les elfes les arrêtent et les repoussent vers l'orée.

Tarinwood est la forêt elfe située au sud de Ralios. Cette forêt vierge est occupée

## Umathela et les Guerres des Aldryami

*Nikosdros Temple de la Connaissance Document WTY-8392.3  
Un extrait des Tomes Patriarcaux de Cerngoth, par Mnu Mitegrise, prêtre, 1622 S.T.*

Les forêts d'elfes bruns et verts de Umathela sont les plus grandes de Glorantha. Mais les Aldryami n'y ont maintenu leur puissance et leurs terres qu'au prix d'une mer de sang. Pendant des siècles, Umathela a été un champ de batailles brutales entre Aldryami, trolls, humains et même une Race Aînée aujourd'hui éteinte.

On peut trouver dans l'histoire de cette terre aussi bien des guerres fratricides que des exemples de coopération rationnelle entre les différentes Races Aînées. Umathela a été le théâtre d'une des quelques guerres connues entre elfes verts et bruns. Plus tard, elle abrita une grande alliance militaire entre plusieurs Races Aînées.

Au cours de l'Age de l'Aurore, Umathela était habitée par des elfes bruns et verts, ainsi que par une Race Aînée de reptiles placides connus sous le nom de lascerdans. Les elfes et les lascerdans avaient partagé pacifiquement les terres entre eux, les premiers s'installant dans les bois et les seconds, dans les fonds de vallée.

Pour des raisons inconnues des humains, les elfes verts et bruns commencèrent à s'entre-déchirer au second siècle après l'Aurore. Certains érudits pensent qu'une simple surpopulation, due à l'expansion des lascerdans à cette époque, engendra le conflit. Il est en tout cas certain que la guerre civile elfe coïncida avec la tactique de la terre brûlée lascerdan qui conduisit rapidement à des hostilités ouvertes entre lascerdans et elfes.

Alors que la guerre se développait dans trois directions, les elfes verts furent chassés de Vralos, où une tribu d'elfes bruns agressive, le Royaume du Milieu, était apparue. Ce royaume commença bientôt à envahir les refuges d'elfes verts à Enkloso. Dans le même temps, il porta des attaques sporadiques contre les lascerdans toujours plus virulents. Le Royaume du Milieu fut brisé après plusieurs siècles de guerre civile, de campagnes inefficaces d'extermination contre les lascerdans et d'actions défensives désespérées contre les invasions trolls des Montagnes Tarmo. L'harmonie se rétablit et les tueries fratricides entre elfes cessèrent. Les armées trolls furent vaincues par une armée d'elfes verts et bruns à la bataille du Voeu de Voral en 364.

Une fois les trolls chassés, les elfes retrouvèrent leur solitude pendant deux siècles. Celle-ci fut troublée par les lascerdans qui persistaient dans leurs efforts d'inonder les bois des basses terres de Enkloso. Une période de paix temporaire pour les Aldryami commença lorsque les derniers lascerdans furent exterminés près de la Rivière Palau à la fin du cinquième siècle.

Au début du septième siècle, une vague d'immigrants humains en provenance du tout jeune Empire de Justela vint à Umathela. Les Erudits de l'Ambigu de l'Empire écrasèrent une révolte elfe et brûlèrent la presque totalité des forêts de Vralos en 654. Durant les trois siècles qui suivirent, les Justeli construisirent des ports, colonisèrent les terres et amassèrent une fortune considérable. Les elfes se retirèrent dans leurs forêts profondes et devinrent de plus en plus rares. En 950, un érudit justeli renommé écrivit un livre prouvant que

les elfes de Enkloso étaient éteints.

La révolte de la nature contre les Erudits de l'Ambigu apporta la ruine à leur pompe et arrogance. Le début de la chute fut marqué par la Révolte des Faux Dieux en 901. Celle-ci vit les prêtres de Worlath, Ehlum et même Jograpur (une déité imaginaire inventée par une expérience d'un Erudit de l'Ambigu) traumatiser le monde en manifestant une magie efficace et en détruisant l'Université de Yoranday.

En 954, juste avant que la Closure ne détruise toutes les cités portuaires, une flotte de navires-dragons pilotée par d'anciens ennemis arriva de la mer. Elle réduisit en cendres le reste des universités tant haïes.

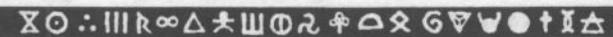
Néanmoins, le Seigneur du Monde de la Connaissance, dirigeant de Vralos et Enkloso, resta invaincu jusqu'en 1020 où des légions d'elfes quittèrent leurs repaires secrets. Une forêt spectrale marchait derrière elles et des myriades de trollinets les précédaient. Les domaines des basses terres du Seigneur furent inondés et noyés lorsque les dieux vengeurs des rivières, que les lascerdans éteints vénéraient, s'élevèrent une dernière fois pour écraser sous leur force tous les êtres intelligents.

La défaite des Erudits de l'Ambigu fut totale. Ce que les navires-dragons n'avaient pas détruit, les dieux des rivières l'anéantirent. Ce que les dieux des rivières ne pouvaient atteindre, les trollinets le dévorèrent. Et ce que les trollinets ne purent avaler, les elfes le brûlèrent. Les âmes des Erudits de l'Ambigu furent emprisonnées dans les arbres torturés et leurs cadavres fertilisèrent les buissons vénéneux et les ronces qui couvrirent leurs cités en ruines.

Une bande d'elfes, les Assassins de la Connaissance, constituèrent un groupe secret magique au service, selon eux, du Très Haut Message. Ils éradiquèrent certains clans humains particuliers, des installations et des écoles pour leur connaissance d'un secret aujourd'hui perdu ; grâce leur en soit rendue.

Plusieurs états humains survécurent à la dévastation. Tous étaient officiellement alliés aux elfes, plus probablement terrorisés par la race des bois. De nombreux peuples de Enkloso se sou mirent aux Jugements annuels des Bois. Au cours de ceux-ci, les elfes étudiaient les attitudes des humains durant l'année passée et émettaient des jugements sommaires pour toutes infractions contre la nature. Jusqu'à aujourd'hui, ces tribus sont restées les alliées des elfes de Umathela. Après la destruction des Erudits de l'Ambigu, le pouvoir des elfes dans Umathela ne rencontra plus de menaces sérieuses et tous les humains étaient soumis. C'est alors que survinrent les Guerres de Saison avec Fonrit. Les Aldryami remportèrent les huit conflits. En dépit de ces victoires, à la fin des Guerres de Saison en 1458, l'amitié entre humains et elfes augmenta. Les humains furent libres de se diriger eux-mêmes s'ils le désiraient et les royaumes côtiers eurent la permission de se développer en paix.

Aujourd'hui, la situation est stable. De petits états humains influents sont apparus mais aucun ne présente un quelconque danger pour les Aldryami qui dépassent le million d'elfes, sans compter les innombrables dryades, marcottes et esprits des grandes forêts de Enkloso. Notre grand état de Cerngoth doit sa prospérité actuelle et ses succès militaires à sa vieille alliance avec les Aldryami. Nous espérons que celle-ci perdurera dans les générations à venir.





par des elfes bruns. Ces derniers maintiennent une réserve traditionnelle et interdisent l'entrée de leur forteresse végétale. Tarinwood est l'un des centres les plus peuplés de la culture elfique et compte 400 000 elfes verts et bruns.

### Sozganjio

Sozganjio est l'un des Pays Inaccessibles de Glorantha. Le nom se réfère aux pays côtiers marécageux du sud-est de Pamaltela que les érudits pensent peuplés d'elfes rouges. Aucune information sur des sites intéressants n'est disponible.

### Téléos

Téléos est une île tropicale localisée au nord du continent de Pamaltela. L'intérieur de Téléos est montagneux et le reste de l'île couvert de jungle. La population de Téléos est avant tout humaine.

Elle est divisée en six tribus primitives pacifiques, chacune d'une couleur de peau différente.

Ces humains entretiennent des relations amicales et mutuellement bénéfiques avec les deux Races Aînées qui partagent leur île : les dragonewts et les elfes jaunes. La population d'elfes jaunes est petite. Les relations avec les elfes jaunes sont régulières (ce qui est hautement inhabituel entre humains et elfes) mais ritualisées.

Les peuples-tribus de Téléos pensent que les elfes jaunes ne sont qu'une autre part de Igalo Olagi ou "Autre Vie" qui comprend tout ce qui n'est pas de leur tribu, à l'exception des dragonewts.

### Teshnos

Situé dans le quart sud-est du continent de Genertela, Teshnos abrite de nombreux elfes. Une importante population d'elfes jaunes et un plus petit groupe d'elfes bruns habitent la Jungle Fethlon, l'endroit le plus chaud de l'île. Des elfes jaunes vivent également sur les Iles Sofali. Les elfes de Teshnos sont amicaux et on les voit souvent sur les terres des humains. Toutefois, ils sont hostiles au peuple de Kralorela, l'ancien et puissant empire du nord. Tous les Kralorelans leur retournent d'ailleurs ce dédain.

### Umathela

Umathela est une vaste région au climat tempéré dans le coin nord-est du continent de Pamaltela. Les deux principales contrées formant Umathela sont Enkloso, à l'ouest, et Vralos, à l'est. Enkloso est la plus froide des régions de Pamaltela.

Les basses terres et les rives de Umathela sont cultivées et détenues par les humains, même si la forêt primitive y demeure encore. Ces forêts dominent le pays entier dans Enkloso et sont beaucoup plus réduites dans Vralos, même si leur taille reste importante. La forêt est principalement composée de résineux dans Enkloso et d'arbres à feuilles caduques dans Vralos. Dans Enkloso, la forêt très dense s'éclaircit de plus en plus à mesure que l'on se dirige vers l'est et les hautes terres dénudées de Fonrit. Au sud, on trouve les Montagnes Tarmo de Tarien où demeurent des trolls et trollinets.

Umathela contient la plus vaste concen-

tration d'elfes bruns et verts du monde. La forêt elfe de Enkloso est vaste, la forêt de Vralos, elle, beaucoup plus petite. Les elfes bruns sont légèrement majoritaires dans cette dernière. Par contre, les elfes verts prédominent dans Enkloso. Le Haut Conseil Elfe de la forêt de Enkloso dirige tous les elfes d'Umathela d'une main de fer. Tous les peuples dans le domaine du Conseil suit pour un ensemble de lois et de règles politiques elfiques connus sous les noms de Jugements du Bois.

Jusqu'à récemment suivant les termes elfes, tous les humains de Umathela étaient assujettis à l'autorité du Conseil. De nombreux humains ont conservé des relations proches et cordiales avec les elfes. D'ailleurs, plusieurs tribus primitives sont encore dirigées par les elfes : les Huamaz, Kallima, Kormarkan et Orik.

Cerngoth, une puissante cité-état de Vralos, est sans doute l'organisation politique humaine qui entretient avec les Aldryami, les relations les plus proches et les plus régulières au monde. Le Patriarche de Cerngoth a maintenu une politique d'alliance avec les Aldryami et supporte actuellement les incursions elfes dans le territoire voisin de Fonrit, détenu par les humains. La gigantesque forêt d'Enkloso est l'un des plus puissants centres elfiques au monde. Il combine les elfes bruns et verts en une seule et puissante force politique, maintenant plusieurs tribus humaines sous son contrôle.

La forêt de Vralos, où les elfes sont moins nombreux, est renommée pour ses



## Elfe, Jaune

### Espèce : Elfe

**Pays/Clan** : Les embyli vivent dans les jungles et les forêts humides. Les principales contrées peuplées d'elfes jaunes sont : Jhostrobbios, Errinору, Fethlon, Iles Sofali, Téléos.

**Age et Expérience Préliminaire** : lancez 2D8+20 pour l'âge actuel en utilisant l'Expérience Préliminaire pour chaque année supérieure à 20. Commencez à utiliser la table de vieillesse à partir de 125 ans. Effectuez un jet pour chaque année supplémentaire.

**Occupation des Parents** : cette table remplace les informations données dans les Monts Arc en Ciel.

D100	Occupation
01-05	Artisan
06-70	Cueilleur
71	Noble
72-73	Chaman
74-00	Guerrier

**Artisan** : identique à l'Artisan elfe normal présenté dans les règles de RuneQuest.

**Cueilleur** : Premiers Soins x1, Connaissance des Animaux x2, Connaissance des Plantes x5, Connaissance du Monde x2, Cérémonie ou Enchantement ou Invocation x1, Ecouter x3, Scruter x2,

Chercher x3, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x2, Arc x3, Attaque Arme 1M x2, Esquiver x2.

**Noble** : identique au Noble elfe normal présenté dans les règles de RuneQuest.

**Chaman** : identique au Chaman Primitif humain mais sans les compétences Lancer, Attaque au Poing et Attaque à la Dague. Possède Connaissance des Plantes x5 au lieu de x2 et Se Cacher x2.

**Guerrier** : identique au Guerrier elfe normal présenté dans les règles de RuneQuest.

**Culture** : Embyli.

**Religion** : Aldrya, référez vous au tableau suivant pour les cultes secondaires.

1D100	Culte
01-65	aucun, hormis Aldrya
66-72	Culte des Ancêtres
73-74	Babeester Gor
75	Chalana Arroy
76	Ernalda
77-80	Flamal
81	Déesse du Grain
82	Voria
83-00	Autre

### Caractéristiques

FOR	2D6+2
CON	3D6
TAI	2D6
INT	3D6+6

POU 2D6+6

DEX 3D6+3

APP 3D6

**Compétences de Base** : Canoter 05, Grimper 60, Esquiver 30, Sauter 25, Equitation 00, Nager 10, Lancer 25, Baratin 05, Eloquence 05, Chanter 05, Parler sa Propre Langue 30, Connaissance des Animaux 05, Artisanat 10, Evaluer 05, Premiers Soins 25, Connaissance des Elfes 15, Arts Martiaux 00, Connaissance des Minéraux 05, Connaissance des Plantes 50, Lire/Ecrire 00, Navigation 00, Connaissance du Monde 05, Disimuler 15, Inventer 00, Passe-Passe 05, Jouer d'un Instrument 00, Sens Elfique 45, Ecouter 45, Scruter 25, Chercher 20, Pister 25, Se Cacher 30, Déplacement Silencieux 30.

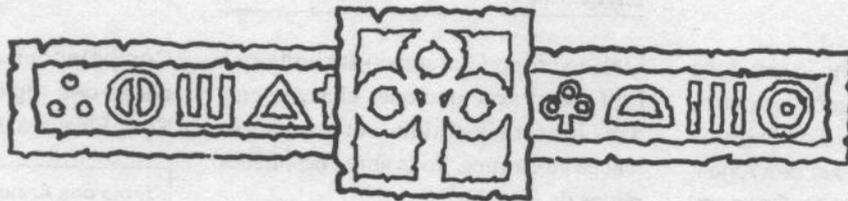
### Table des Armes Culturelles :

Attaque et Parade : Lance à 1 ou 2 M. à 25.  
 Attaque seulement : Arc Elfique 30, Sarbacane Ordinaire 10 ou Sarbacane Elfique, Arc Simple Ordinaire 15, Ecu 05.  
 Parade seulement : Ecu 25.

**Magie** : suivant l'occupation.

**Equipement** : suivant l'occupation et son équivalent elfe ou humain. Les Cueilleurs reçoivent l'équipement normal d'un Elfe Jardinier.

**Armure** : aucune n'est utilisée.



# Aldrya



## I. MYTHE ET HISTOIRE

Aldrya est l'une des plus anciennes déesses. Il s'agit de l'enfant de Flamal et d'Ernalda, deux des déités les plus généreuses et fertiles. Après la naissance d'Aldrya, sa beauté se révéla être une malédiction pour elle. Aldrya était aimée de deux dieux jaloux, chacun l'ayant menacée de la détruire si elle favorisait le second. Elle chercha refuge auprès de la Cour Céleste et se vit attribuer une place où demeurer pour l'éternité sur les pentes de l'Aiguille. C'est ainsi que fut planté le premier arbre sur la montagne cosmique.

Elle porta des fruits merveilleux qui furent plantés au loin. Chacun d'entre eux devint un Grand Arbre et fut appelé Aldrya. Chacun d'entre eux porta des fruits à son tour et commença à couvrir la terre de végétation. Ainsi, en dépit des variantes locales, tous les enfants d'Aldrya savent qu'ils sont du même sang. L'immense et pacifique Age Vert se répandit sur le monde. Aldrya prit pour époux Shanasse, un rejeton de la déesse de l'Amour. Sa présence apporta davantage de profondeur et de force d'expression à la déesse. Ensemble, ils donnèrent naissance aux âmes et esprits de la forêt. Les Dryades jaillirent des arbres. Libres de se mouvoir mais liées à leur bosquet, elles sont les esprits de ces derniers. Moins subtiles et intelligentes que leurs aînées, les Marcottes apparurent des buissons et

herbes folles. Au cours de l'Age Vert, de telles créatures remplissaient les bois. A l'heure où les dieux prisait ce genre d'ébats, Aldrya créa une race avec Grand Père Mortel. Il s'agissait du Peuple des Bois, connu sous le nom d'Elfes.

L'Age Vert se remplissait de vie alors que les dieux créaient de plus en plus de créatures. Les Aldryami ne reconnurent pas les dangers à venir lorsque l'animal commença à dévorer l'animal. Les anciens bois ne réagirent que très lentement au désastre grandissant de la Guerre des Dieux et furent souvent brûlés, meurtris et brisés. Au cours des affrontements de la Guerre des Dieux, la nouvelle puissance, Mort, tomba entre les mains des elfes suite à un pari avec le Bouffon. Ils prirent Mort et tuèrent de nombreux nains, glaçant pour l'éternité toute la pierre du monde.

Dérobée par les trolls, la hache devint la malédiction des elfes lorsque Flamal fut tué. Dans sa douleur, mère Ernalda retira ses bienfaits au monde. Aldrya en fit autant et tomba dans un sommeil sans fin. Un à un, ses enfants commencèrent à mourir dans le froid de l'hiver. La libération de Flamal est parfois appelée la Quête Secrète des Porteurs de Lumière ou le Très Grand Bénéfice. Néanmoins, son retour à la vie n'aurait eu aucun sens sans le long combat des Protecteurs sur terre pour sauver leurs jardins secrets.

Les Protecteurs étaient conduits par le Haut Roi Elfe, le chef des Elfes Verts, insensibles au sommeil. Il conduisit une confédération d'elfes au travers des Ténèbres afin de protéger les enveloppes vides des forêts. Il fut aidé par Arroin et

d'autres survivants blessés.

Ainsi lorsque l'Aurore survint et que la vie reprit son essor dans le monde, une place avait été préparée pour Aldrya. Les Protecteurs la lui avait réservée et elle revint dans ses anciennes demeures. L'histoire d'Aldrya est inextricablement liée à celle des elfes. Lorsque ceux-ci prospèrent, Aldrya s'épanouit. Lorsque le pouvoir elfe est brisé, Aldrya l'est aussi.

Tous les Aldryami croient en une succession de naissances et renaissances au travers de nombreuses vies. Cette lente croissance organique conduit vers l'unification finale de leur conscience avec celle des bois. Adhérer au culte approprié accélère ce processus et les magies et rituels elfiques intensifient cette connaissance. Pour rester simple, la plupart des elfes sont des croyants.

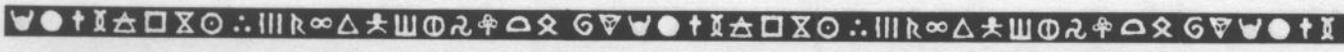
Comme on peut s'y attendre d'une race provenant de la terre, les Aldryami ensevelissent leurs morts. Ils chantent de douces mélodies alors que les anciens de la tribu accompagnent le nouveau mort vers l'Autre Côté. Le culte d'Aldrya est principalement basé sur la Rune de la Plante, modifiée par les Runes de la Terre et de la Vie.



## II. ECOLOGIE DU CULTE

Il s'agit du culte de la forêt primitive. Sans l'adoration apportée à Aldrya, les forêts et les bois périraient et disparaîtraient. Elle est la déesse ancestrale





d'un culte embryonnaire après la destruction du Grand Arbre. C'est d'ailleurs ce qui se passe dans Jolar où plusieurs débris de forêts mènent une guerre sans merci contre le Peuple Chariot local. Chaque Grand Arbre est réel. Il remonte à l'Age des Dieux ou constitue le greffon d'un de ces anciens arbres. Certains d'entre eux possèdent plusieurs types de feuillages et d'écorces. Dans tous les cas, ils sont entourés de plantes rares et exotiques ainsi que d'un brin de chaque type de plantes de leur domaine. Le Grand Arbre voit la réunion du Conseil des Anciens qui comprennent le Haut Roi Elfe, la Soeur Aînée, le Haut Jardinier, les prêtres-dirigeants des cultes associés locaux et l'Elu, un siège vide qui est parfois donné à quelque chose ou quelqu'un apparaissant en accord avec la prophétie. Le Conseil des Anciens décide des actions de la forêt. Ils sont très conservateurs. Les êtres de la forêt sont représentés par le Conseil. Le Grand Arbre parle pour la matière végétale. Le Haut Roi Elfe parle pour les elfes. La Soeur Aînée parle pour les dryades et les autres esprits de la forêt. Le Jardinier parle pour son propre cercle. Les cultes associés peuvent parler et donner des conseils mais n'ont pas le droit de vote. Le culte d'Aldrya est divisé en cinq sous-cultes. Le premier est celui des Plantes. Le second culte, les Enfants de la Forêt, est réservé aux marcottes, aux enfants et aux non-Aldryami désireux de rejoindre le culte. Il n'a que peu ou pas de responsabilités. Les trois cultes du Haut Roi Elfe, de la Soeur Aînée et du Jardinier sont les plus importants. Soeur Aînée est le culte des dryades. Les elfes les plus sages et les plus respectés rejoignent le sous-culte du Jardinier. Un elfe ne peut appartenir qu'à un seul sous-culte à la fois. Rejoindre un sous-culte signifie que l'on a abandonné le précédent.



#### IV. PLANTES

En théorie, ce sous-culte regroupe tous les enfants immobiles d'Aldrya, c'est à dire toute la flore. Ce sous-culte existe

avant tout pour des raisons de parachèvement mystique plutôt qu'à des fins pratiques. Quelques uns de ses membres peuvent faire preuve d'intelligence et parfois on trouve un arbre éveillé au Conseil du Jardinier.



#### V. ENFANTS DE LA FORET

Tous les Aldryami sont automatiquement membres de ce sous-culte à leur naissance. Les marcottes et Aldryami inférieurs progressent rarement au delà de ce stade.

Les non-Aldryami, comme les humains et les canards, peuvent également le rejoindre. Les ennemis traditionnels comme les trolls, les nains et le chaos n'ont pas cette possibilité. Tous les non-Aldryami doivent passer une épreuve soumise par le Jardinier et se soumettre à une Divination afin de s'assurer qu'ils n'ont pas de mauvaises intentions dans l'esprit ou le coeur. L'examen peut être simulé par un jet de pourcentage sous le POU auquel on rajoutera 1 % par 10 sous en biens divers donnés à Aldrya. Aucun sacrifice de POU n'est nécessaire. Il n'y a aucune pénalité en cas d'échec, mais le candidat ne pourra pas tenter une nouvelle fois sa chance avant une année complète. Les Enfants de la Forêt doivent toujours rapporter les dégâts qu'ils ont constatés aux forêts et obéir à tous les ordres de leur chaman. Ils se doivent de respecter tous les Jardiniers, Seigneurs des Forêts et Soeurs Aînées. Ils sont obligés de payer une dîme à leur chaman.

On leur enseigne à trouver de l'eau dans la forêt et les mots de passe et signes pour les guider dans les terres aldryami. Les Enfants de la Forêt reçoivent 100 heures d'entraînement libre par année en Grimper, Se Cacher, Ecouter, Connaissance des Plantes et Déplacement Silencieux. Le sort spécial Chant d'Abondance est enseigné gratuitement à tous les Enfants de la Forêt. Ils ne peuvent pas apprendre de magie divine et leur POU n'augmente pas grâce à l'adoration.

**Magie Spirituelle :** Chant d'Abondance, Soins, Daredard.



#### VI. CHAMANS

Un personnage désirant devenir un chaman d'Aldrya peut appartenir à n'importe quel sous-culte. Il doit se rendre devant le Conseil des Jardiniers et l'informer de son intention. Il sera alors éprouver pour connaître sa valeur. Un jet réussi en Connaissance des Animaux, Cérémonie, Connaissance des Plantes, Invocation et Connaissance du Monde devra être effectué. Si un seul de ces jets est manqué, le candidat est rejeté et ne peut plus tenter de devenir chaman avant qu'une année complète ne se soit écoulée. Si l'épreuve est réussie, les Jardiniers invoquent un esprit saint d'Aldrya qui emmène le candidat dans un bosquet secret. Il sacrifiera alors autant de POU qu'il le désire. Ceci fait, le candidat devra effectuer un jet en Invocation pour créer un esprit intérieur comme dans les règles normales sur le chaman. L'esprit intérieur prend la forme de la plante favorite du chaman.

Ceci fait, la terrible Dame Blanche survient et engage le chaman à venir dans un combat spirituel. Elle possède un POU de 35. Si la Dame Blanche réduit les points de magie du candidat à 0, il meurt et le bosquet secret est maudit pendant un an. Si le candidat possède un esprit intérieur, la Dame Blanche ne reste que 2D6 rounds. Dans les autres cas, elle demeurera jusqu'au terrible dénouement. Si le candidat survit, il renaît comme chaman d'Aldrya. Les esprits des plantes sont généralement amicaux avec un chaman. Les chamans d'Aldrya ne peuvent pas lier des esprits non-végétaux à leur esprit intérieur.

Quel que soit le sous-culte adoré auparavant, un chaman appartient aux Enfants de la Forêt. Les Enfants de la Forêt sont sous sa responsabilité et sa directive. Il est second en importance pour le bien-être de la forêt. Il ne peut quitter ce sous-culte si ce n'est pour devenir un Jardinier.

A la différence des autres chamans, les



Chamans d'Aldrya ne peuvent apprendre et enseigner que certains sorts de magie spirituelle. Néanmoins, ils ont accès dans le même temps à certains sorts de magie divine. Ces derniers sont réutilisables, sauf indication contraire dans la description du sort.

**Magie Spirituelle :** Chant d'Abondance, Communication Mentale, Confusion, Contre Magie, Daredard, Dissipation de la Magie, Ecran Spirituel, Enchantement d'Armure, Enchantement de Lien, Enchantement de Vie, Enchantement des Points de Magie d'une Matrice, Enchantement d'une Matrice de Sort, Extinction, Invocation (Espèces), Lumière, Miroir, Mobilité, Multi Missile, Réparation, Seconde Vue, Silence, Soins, Vigueur.

**Magie Divine Commune :** Adoration Aldrya, Divination, Enseigner un Sort, Sanctification.

**Magie Divine Spéciale :** Absorption, Animer Arbre Guerrier, Caméléon, Créer Arbre Guerrier, Croissance Accélérée, Espion Végétal, Fourré Impénétrable, Guérison Totale, Sphère de Silence.



adulte. Il est obligé de protéger la forêt contre l'exploitation et la dévastation. Même les estropiés ou les anémiques sont tenus de faire de leur mieux. Ces obligations comprennent un service militaire, la guérison des arbres malades, la protection des jeunes germes contre les gelées et le combat contre les feux.

L'initié doit consacrer 10 % de son temps et de ses revenus à une Soeur Aînée ou un Jardinier. Il ne peut pas apprendre la sorcellerie, ni rejoindre un culte qui n'est pas associé à Aldrya.

Un initié peut toujours trouver de l'eau et de la nourriture dans une forêt, même l'hiver. Cette nourriture peut ne pas être comestible pour un humain. Une fois par semaine, l'initié peut également trouver une fleur, quels que soient l'endroit et l'époque. Un initié reçoit le soutien et l'aide de la nation elfe.

Les initiés ont droit à 200 heures d'entraînement par an dans les compétences suivantes : Arc, Lance 1 M., Grimper, Dissembler, Se Cacher, Ecouter, Lire/Ecrire Aldryami, Connaissance des Plantes, Chercher, Déplacement Silencieux et Pister. Le culte connaît également les secrets de l'entraînement de la DEX.

Les initiés peuvent apprendre tous les sorts de magie divine disponibles aux Seigneurs des Forêts sur la base d'une utilisation unique. Il n'existe pas d'acolytes dans le culte d'Aldrya.

**Magie Spirituelle :** Chant d'Abondance, Communication Mentale, Confusion, Contre Magie, Daredard, Dissipation de la Magie, Ecran Spirituel, Enchantement d'Armure, Enchantement

de Lien, Enchantement de Vie, Enchantement des Points de Magie d'une Matrice, Enchantement d'une Matrice de Sort, Extinction, Invocation (Espèces), Lumière, Miroir, Mobilité, Multi Missile, Réparation, Seconde Vue, Silence, Soins, Vigueur.

## Graines d'Arc

Un initié elfe reçoit une graine d'arc, plantée le jour de son initiation. Une année de croissance puis une seconde de finition lui sont nécessaires pour devenir un des légendaires Arcs Elfiques. Tout au long de cette période de deux ans, l'initié doit consacrer une semaine par saison à l'entretien et à la surveillance de son arc sous la tutelle d'un Jardinier.

Cet arc est vivant et se répare avec Soins et non Réparation. Il possède un POU de 2D6+2 et ses points de magie peuvent être utilisés par son possesseur pour lancer des sorts. Il n'est d'aucun secours pour vaincre le POU d'une cible ou pour résister à un sort. Il ne possède aucune INT.

### Arc Elfique

FOR/DEX	Base %	ENC	Dégâts
celles de l'initié	30	0,5	1D8+1
PA	Portée	Tir	
8	100/300	1/RA	

Seul celui qui a fabriqué l'arc peut l'utiliser. Si un non-Aldryami le prend en main, il devient cassant et meurt. Il agit comme un arc simple pour les autres elfes. Un arc elfique ressemble à la branche verte et vivante d'un arbre dotée d'une corde feuillue.



## VII. HAUT ROI ELFE

Un elfe peut rejoindre automatiquement le culte du Haut Roi Elfe dès qu'il a atteint sa maturité. Il doit sacrifier un point de POU à Aldrya.

Un candidat non-elfe doit réussir un jet dans trois des cinq compétences suivantes : Cérémonie, Grimper, Se Cacher, Déplacement Silencieux et Connaissance des Plantes. L'échec au cours de la longue et difficile cérémonie d'adoption entraîne automatiquement la mort du candidat. Un non-Aldryami est considéré comme un véritable elfe une fois qu'il a rejoint ce sous-culte. On lui apprend alors gratuitement Chant d'Abondance. Les elfes quant à eux ont déjà appris ce sort. Le nouvel initié prend sa part de travail dans la société elfique. Il est devenu



gnie occasionnelle de leurs déités et ont la responsabilité de diriger leur monde. Un Jardinier effectue un jet d'Intervention Divine avec 1D10 au lieu de 1D100.

### Magie Divine Commune : toute

**Magie Divine Spécial :** Absorption, Animer Arbre Guerrier, Bouclier, Caméléon, Créer Arbre Guerrier, Croissance Accélérée, Espion Végétal, Fourré Impénétrable, Guérison Totale, Réflexion, Résurrection, Sphère de Silence, Transe de la Flèche.



## XI. MAGIE SPECIALE D'ALDRYA

### Chant d'Abondance (sort de magie spirituelle)

**1 point**

*Toucher, instantané*

Ce sort permet au chanteur de cueillir toute plante dont il a besoin, que ce soit pour s'en nourrir (tous les Aldryami sont des cannibales végétariens), s'abriter, s'armer et ainsi de suite. La plante ainsi utilisée ne sera alors ni offensée, ni blessée et, si elle est tuée, elle retournera dans le giron d'Aldrya.

### Animer Arbre Guerrier

**1 point**

*A distance, durée 6 heures, non-cumulable, réutilisable*

Un Arbre Guerrier est un type d'arbre particulier. Ce sort n'a d'effet que sur un Arbre Guerrier qui a déjà été enchanté grâce au rituel Créer Arbre Guerrier.

Ce sort permet à un Arbre Guerrier de s'éveiller, de se mouvoir et de se déplacer.

#### Arbre Guerrier

Caractéristiques		Moyenne
------------------	--	---------

FOR	4D6+12	26
TAI	2D10+30	41
INT	6	6
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Attributs	Valeurs
Mouvement	1
Points de vie	spécial
Points de magie	10-11

Localisations	D20	Points
Tronc	01-10	5D6
Branches *	11-20	3D6 chacune

\* diviser les 11-20 entre les 1D6+4 branches de l'arbre.

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Branche	6	45-60	1D6+3D6

**Notes :**L'arbre peut attaquer à l'aide de ses grosses branches avec une compétence égale à sa DEXx5 %, en infligeant des dégâts égaux à 1D6 + le bonus aux dégâts. Il ne peut ni parer, ni esquiver. Il ne peut utiliser qu'une seule branche à la fois, mais en possède 1D6 + 4 si l'une d'entre elles venait à casser. L'Arbre Guerrier possède des points d'armure (comme pour les armes normales) à la place de points de vie. Chaque branche possède 3D6 points d'armure et le tronc 5D6. L'Arbre Guerrier est inflammable. Il meurt si son tronc est sectionné. Entre deux activations, l'arbre prend racines. Si le sort se termine alors que l'arbre est sur une surface impropre (comme de l'eau ou de la pierre), il commence à mourir.

### Caméléon

**1 point**

*A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable*

L'utilisateur de ce sort peut se fondre dans son environnement, lui permettant d'utiliser sa compétence normale en Se Cacher, même lorsqu'il est en mouvement. S'il reste immobile, sa compétence Se Cacher est automatiquement de 100 %, même à découvert. S'il s'engage contre un adversaire en mêlée, celui-ci doit réussir un jet en Scruter tous les rounds pour toucher, parer ou esquiver l'utilisateur ou son arme.

### Créer Arbre Guerrier

**1 point**

*Rituel d'Enchantement, une utilisation*

Ce rituel éveille un esprit à l'intérieur d'un type d'arbre particulier, que l'on a fait pousser à cet effet. L'arbre peut alors

être affecté par un sort d'Animer Arbre Guerrier lancé par le créateur.

### Croissance Accélérée

**1 point**

*A distance, spéciale, cumulable, réutilisable*

Ce sort actif fait mûrir une plante d'une année en quinze minutes. Sa croissance, sa force et sa production ne seront pas supérieures à ce que lui permet son potentiel naturel. L'effet du sort est permanent. Chaque point affecte une plante ou une aire de 3 mètres carrés de sol ou de végétation.

### Espion Végétal

**1 point**

*Sans limite de distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable*

Une plante spécialement choisie peut être utilisée comme espion en transformant ses feuilles en organes de transmission du son et du toucher, sans altérer leur apparence. Plusieurs sorts peuvent être utilisés pour plusieurs plantes. Les plantes coupées ou déracinées meurent et cessent de transmettre des informations. L'utilisateur du sort ne peut recevoir les informations que d'un seul espion végétal à la fois, même s'il peut en posséder plusieurs.

### Fourré Impénétrable

**1 point**

*A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable*

Des plantes spéciales fournissent les graines indispensables à ce sort. Ces graines sont si rares que seules 1D6 d'entre elles sont habituellement disponibles à un chaman ou Jardinier donné. Les graines se conservent indéfiniment. Chaque graine donne naissance à un fourré impénétrable de trois mètres cubes lorsqu'elle est posée sur un sol arable et que ce sort est jeté sur elle.

Le fourré met 15 minutes pour atteindre sa maturité. Brûler ces trois mètres cubes donne naissance à une sphère de dix mètres de rayon, emplie de gaz empoisonné de VIR égale à 2D6. Chaque portion de un mètre cube de fourré possède dix points



d'armure. Couper le fourré endommage l'arme utilisée à raison de 1D3 points par round (les armes contondantes utilisées pour endommager un fourré endurent 1D3 points de dégâts par round et effectuent le minimum de dommages possibles). Le fourré meurt en une journée à moins de le maintenir en vie grâce à un point de magie par graine et par jour.

## Sphère de Silence

### 1 point

*A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable*

Ce sort crée une barrière contre le bruit de trois mètres de rayon autour de la cible. Aucun son ne peut franchir cette barrière. Les personnages à l'intérieur de la sphère peuvent s'entendre les uns les autres mais ne peuvent percevoir aucun son de l'extérieur, et vice-versa. L'utilisation habituelle de ce sort permet de se glisser sans bruit dans la forêt et d'éviter d'être entendu par les gardes ennemis. Si le sort est centré sur une cible non-consentante ou n'en étant pas informée, ses points de magie doivent être vaincus.

## Transe de la Flèche

### 1 point

*Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable*

Ce sort permet au lanceur d'unir sa

conscience à celle de son arc, doublant son attaque avec cette arme. L'utilisateur entre dans une transe dans laquelle seuls son arc et sa cible existent. Il ne se déplace que pour obtenir un meilleur angle de tir ou pour trouver une autre cible. Il ne peut utiliser aucune autre arme et est incapable d'esquiver, de parer ou d'utiliser l'arc comme massue. Même s'il est engagé en mêlée, il tirera une flèche sur son adversaire. Une fois en transe, le personnage ne peut lancer que des sorts relatifs à l'arc (Multi Missile, Daredard, etc.) à l'exclusion de toute autre magie, y compris Soins (il peut néanmoins soigner son arc elfique s'il est endommagé). Si le combat se termine avant que le sort n'expire, le personnage restera au repos et attendra de nouvelles cibles. Ce n'est pas un sort de Berserk et l'utilisateur reconnaît ses amis de ses ennemis.



## XII. SOUS-CULTES

### Esprits de Représailles

Les elfes qui trahissent ou blessent leur forêt souffrent toujours des mêmes pertes que cette dernière. Ces représailles peuvent survenir après des années. Les légendes parlent de renégats

elfes de la Légion de l'Arc Lunaire qui se sont tenus aux côtés des Lunars lorsque ceux-ci ont envoyé la Lune Brûlante sur la grande forêt de Rist.

Chaque elfe ou homme de la légion périt dans les flammes dans les cinq ans qui suivirent.

De plus, ceux qui renient leur foi sont hantés par des esprits de la nature qui les attaquent périodiquement en combat spirituel. Ils apparaissent toujours dans les moments les plus dangereux afin d'incommoder leur victime, causant parfois sa mort ou provoquant des mutilations. Les parjures mineurs peuvent se racheter. Les offenseurs les plus graves sont hantés toute leur vie. Ces esprits de la nature ont généralement un POU de 3D6.

## Shanasse

Shanasse, l'époux d'Aldrya, est adoré par tous les elfes. Si d'autres déités comme Yelm ou le Haut Roi Elfe lui causent un peu d'ombrage, un sanctuaire dédié à Shanasse se trouve dans tous les temples d'Aldrya. Shanasse enseigne d'abord le Chant d'Abondance à tous les enfants d'Aldrya.



## XIII. CULTES ASSOCIES

### Chalana Arroy

Durant les Ténèbres, Arroin et le Haut Roi Elfe étaient des amis très proches. Arroin était soigné par des dryades qui dépérissaient d'amour pour lui. De nombreux elfes sont des guérisseurs et le Grand Guérisseur apporte Régénérer un Membre aux Jardiniers d'Aldrya.

### Dendara

Dendara, la mère adoptive d'Aldrya et l'épouse de Yelm, apporte à la déesse son sort Restaurer la Santé (Intelligence).



# Les Uz



## MYTHE ET HISTOIRE

Les trolls sont parfois appelés Hommes des Ténèbres ou hommes sombres. Il s'agit d'une race ancienne qui remonte au Temps des Dieux, lorsque le temps ne pouvait être mesuré. Ils sont originaires du Monde Inférieur, un lieu de ténèbres glacées éternelles, idéal pour les trolls. Au cours des Premières Ténèbres, les trolls et autres créatures de la nuit envahirent le monde de la surface. Cette catastrophe fut considérée comme une invasion maligne par les habitants de la surface. En fait, les trolls avaient été chassés de l'Enfer par Yelm. Celui-ci y avait été précipité après sa mort et sa lumière éclatante était insupportable aux hordes infernales. Lorsque les Grandes Ténèbres firent leur apparition, les trolls et leurs alliés endurent de grandes privations et supportèrent le poids du combat contre le Chaos.

A l'Aurore, les trolls contrôlaient une bonne part du monde de la surface. Ils coopérèrent au Premier Conseil jusqu'à ce que celui-ci fomenta le projet de créer une déité. C'est à cet instant qu'ils le quittèrent en compagnie des dragonewts, initiant le Conseil Brisé. Lorsque Gbaji fut formé, il maudit les trolls et vainquit leur déesse dont il brisa une partie de l'âme pour toujours. Cet événement est connu sous le nom de Malédiction des Trollinets. Dès lors, approximativement

la moitié des nouveaux-nés trolls sombres n'étaient plus que d'hideux trollinets rabougris. Les tentatives destinées à briser la malédiction ont abouti à la création des grands trolls et à la naissance de portées entières de trollinets. Lorsque Arkat vint détruire la malignité chaotique de Gbaji, les trolls l'aiderent avec empressement, l'adoptant et lui enseignant leurs sombres pouvoirs. Ils contribuèrent avec Arkat à la chute finale de Gbaji.

Les trolls entrèrent avec une relative puissance dans le Second Age, mais la Malédiction des Trollinets les condamnait à une faiblesse sans cesse grandissante. Dans la première partie du Second Age, les trolls, les elfes et les nains s'affrontèrent dans des guerres épuisantes qui virent presque l'extinction des trois races. Les humains avaient dans le même temps commencé leur expansion, chassant les trolls de certains de leurs territoires historiques. La vanité des humains les mena finalement à leur perte et les trolls participèrent à la destruction finale des Erudits de l'Ambigu et de l'Empire des Amis des Wyrms.

Comme toujours lorsque les humains se craignent entre eux, une résurgence des Races Aînées eut lieu au début du Troisième Age. Les trolls, qui patientaient dans leurs repaires, se répandirent à nouveau sur la surface. Cette menace prit une importance grandissante avec la mise à sac de plusieurs villes humaines. Finalement, l'apparition de nouvelles nations humaines repoussa les trolls dans les hautes terres où ils attendent, comme toujours, que les humains s'affaiblissent.

## Sous-types Trolls

Depuis leur venue sur le monde de la surface, les trolls ont évolué ou muté sous plusieurs formes déroutantes. Certaines, comme les Trolls Géants, les Trolls à Barbe et les Mangeurs de Pierre ont apparemment disparu. D'autres comme les Cavaliers des Ténèbres ou les Trancheurs, sont à ce point dégénérés que seules des traces de la physiologie troll demeurent. Nous décrivons ici les plus importantes variétés de trolls encore reconnaissables en tant que telles. Le nom troll qui qualifie la race entière est "uz". Néanmoins, les types spécifiques de trolls possèdent leur propre nom.

**Grands Trolls (*Uzdo*)** : il s'agit d'un monstrueux sous-type de trolls sombres. Les grands trolls sont gigantesques, puissants et possèdent une intelligence limitée. Leur taille va de 200 cm. pour 150 kg. à 280-290 cm. pour 420 kg. La moyenne se situe autour des 240 cm. pour 250 kg. Ce sont tous des mâles et généralement des esclaves. Ce sont des gardes du corps très populaires. On n'en trouve que sur Genertela et Jrustela.

**Maîtresse Race (*Uzuz*)** : dans les temps anciens, tous les trolls vivaient en Enfer et appartenaient tous à la même race : la Maîtresse Race. Aujourd'hui seules quelques unes de ces monstrueuses créatures existent encore. Leur extinction toute proche est pleurée par tous les trolls mais applaudie par toutes les autres races.

**Monteurs de Sanglier (*Demi-Trolls*)** : il ne s'agit pas de véritables trolls mais plutôt d'hybrides troll-homme. Ils sont exécrés aussi bien par les trolls que les humains et vivent de pillages et de massacres. Partout on se lève pour les détruire. On loue parfois leurs services comme mercenaires. Référez-vous au chapitre sur les Racés Aînées Inférieures plus loin.

**Trolls des Cavernes (*Romal*)** : ces espèces monstrueuses et bestiales descendent de trolls ayant muté durant la Guerre des Dieux. Malgré leur teinte chaotique, les autres trolls admettent leur filiation avec leur race et ne les persécutent pas. Il leur arrive même de les élever comme des chiens. Ils ne sont pas considérés comme de véritables uz et vivent comme des bêtes dans les étendues sauvages de Genertela et Jrustela. Sur Pamaltela, ils habitent les chaînes de montagnes et les marais de Hornilio.

**Trolls des Jungles (*Muri*)** : lorsque les trolls ont submergé le monde de la surface, un groupe, conduit par Qualyorni le Froid, envahit le continent sud. Pamalt l'emporta sur Qualyorni et ses suivants mais leurs descendants, les trolls des jungles, ont demeuré. Ce sont les seuls trolls capables de supporter des températures élevées. Ils sont plus grands mais beaucoup plus fins que les trolls sombres. Ils vivent dans les forêts humides de Pamaltela.

**Trolls des Mers** : ces créatures marines ont une silhouette rappelant la grenouille. Elle meurent rapidement une fois hors de l'eau. Teintées de chaos, elles sont encore moins intelligentes que les trolls des cavernes. Elles vivent dans les eaux côtières et les Iles Orientales.

**Trolls des Montagnes (*Snang*)** : il s'agit de gigantesques bêtes carnivores. A l'instar des trolls des cavernes, elles ont perdu une grande part de leur intelligence et sont teintées de chaos. Elles ne vivent que dans les chaînes de montagnes de Pamaltela.

**Trolls des Neiges (*Uzhim*)** : extérieurement, ces créatures sont semblables aux

trolls sombres. Elles vivent sur la bordure nord de Genertela. Quelques personnes prétendent même qu'elles vivent sur le glacier lui-même, où il n'y a rien à manger hormis la glace.

**Trollinets (*Enlo*)** : il s'agit du produit de la Malédiction. Ces créatures dégénérées et chétives sont le sujet des railleries des trolls sains et puissants. On ne peut trouver des trollinets qu'auprès des trolls sombres ou vivant entre eux. Ces mutants rabougris ont généralement un corps tordu et des os ou visage difformes. S'ils étaient capables de se tenir droit, ils ne dépasseraient pas les 150 cm. pour 58 kg. Dans leur posture courbée habituelle, ils dépassent rarement un mètre de hauteur. Des foules de trollinets libres vivent dans le Royaume de l'Ignorance. On en trouve sur Genertela, Jrustela et les Montagnes Tarmo sur Pamaltela.

**Trolls Sombres (*Uzko*)** : il s'agit du troll classique. A peu près un quart d'une communauté troll normale est constitué de trolls sombres, le reste étant composé de trollinets et de quelques grands trolls. De nombreuses familles trolls sauvages ne sont formées que de trolls sombres. Ceux-ci sont les chefs de la race. Les grands trolls et les trollinets sont tous nés de mères trolls sombres. L'inverse n'est pas vrai. Les trolls sombres vivent sur Genertela, Jrustela et dans les Montagnes Tarmo.

Sauf précision contraire, tous les commentaires de ce chapitre ne s'appliquent qu'aux trolls sombres.



## DESCRIPTION

Les mâles trolls sombres mesurent de 155 cm. pour 75 kg. à 230 cm. pour 240 kg. Un mâle moyen mesure 185-190 cm. pour 130 kg. Les femelles sont un peu plus grandes. Une femelle moyenne mesure 190-195 cm. pour 155 kg. Les trolls sont corpulents. Leur visage est orné d'un groin et de crocs ou de défenses.

Leur peau est généralement grise, souvent teintée d'une autre couleur comme l'orange ou le vert.

Les trolls ont une tendance à l'obésité et leurs muscles puissants sont souvent cachés sous une couche de graisse de surface. Leur taille est partiellement cachée par leur attitude courbée habituelle. Les trolls ont souvent des cheveux broussailleux mais ces derniers ne sont pas aussi abondants que sur le reste de leur corps.



## CULTURE

Les trolls préfèrent vivre sous terre dans des cavernes, des terriers ou de simples crevasses. Ils ne creusent pas de réseaux considérables comme les nains mais peuvent agrandir une excavation existante. Lorsque les cavernes disponibles sont en nombre insuffisant, les trolls vivent dans des villages délabrés composés de huttes grossières et de cabanes souvent faites de pierres empilées.

Les maisons trolls ne possèdent généralement pas de fenêtres. Les trolls sont quasiment immunisés au froid et leurs abris sont le reflet de leur endurance innée. Leurs bicoques seraient considérées comme inhabitables par des familles humaines.

Les trolls sont les Dévoreurs. Ils peuvent manger n'importe quoi : des cônes de pin, du gravier, de la mousse, de la chair, des arbres, d'autres trolls ; en fait tout ce qui peut être mordu ou mis en morceaux suffisamment petits pour être avalé. Les trolls ont un meilleur développement s'ils consomment de la matière organique. La crasse et les pierres sont mangés en apéritif ou en dernier ressort. Leurs nourritures favorites sont l'elfe et le nain. Les plats les moins prisés sont les matières fécales et l'air.

Les trolls parlent la Langue Sombre, l'un des plus vieux langages de Glorantha et certainement le mode d'expression écrit le plus ancien. La Langue Sombre écrite doit être gravée dans la pierre ou le métal et peut être lue par le toucher. Les trolls







ensuite, bien souvent cachés derrière des sorts de Mur des Ténèbres (au travers desquels le sonar troll fonctionne parfaitement), pour lancer des pierres ou effectuer des jets de fronde. Lorsque leurs ennemis semblent démoralisés et épuisés, les trolls attaquent.

Une tactique commune des trolls consiste à envoyer des trollinets classe nourriture contre leur adversaire, afin que celui-ci perde des points de magie et des missiles à les combattre.



## RELIGION

Chaque troll adulte est initié à la religion de Kyger Litor. Il arrive que d'autres entités des ténèbres gagnent sur elle en importance et lui fassent un peu d'ombrage, mais Kiger Litor n'est jamais oubliée.



## REGIONS D'ORIGINE

### Dagori Inkarth

Selon ses habitants, il s'agirait de la plus vieille colonie troll sur le monde de la surface et elle aurait été creusée par les grands héros, Gore et Gash. Même l'air et le ciel y semblent infecter par les ténèbres. Bois de Spore, une vaste forêt de champignons géants, couvre une partie de ces terres. Si elles ont souvent été envahies, elles n'ont jamais été conquises.

### Glacier de Valind

Cette couche de glace s'étend sur des distances incommensurables de Froné-

la au bord du monde. C'est le pays heureux de nombreux trolls des neiges qui vivent dans la joie et l'ignorance des combats se déroulant sous des climats plustempérés.

### Guhan

Originellement colonisée par des trolls de Guhan à la demande de Arkat, Troll Roi après les Guerres de Gbaji, cette région est aujourd'hui un puissant centre des Uz.

### Halikiv

Il s'agit de l'une des plus vieilles colonies trolls permanentes de Glorantha. Son établissement remonte à la même époque que celle de Dagori Inkarth. Elle abrite un Château de Plomb, l'une des fameuses résidences où Kyger Litor est censée vivre sur le monde de la surface.

## Les Iles Jrusteli et les Races Aînées

*Nochet Temple de la Connaissance Document 8389-3300-2-DDN-T.2.  
Par Droffats Plumesale, 1623 S.T.*

L'histoire intrigante des Iles Jrusteli est d'un grand intérêt pour tous ceux qui étudient les Races Aînées.

Il fut un temps, Jrustela était un continent mineur de Glorantha. Au Premier Age, des humains de Seshnela colonisèrent Jrustela, repoussant les timinitis natifs dans les montagnes et les forêts. Ils construisirent des cités et des ports, initiant une civilisation florissante sur l'île.

Au Second Age, les humains de Jrustela fondèrent l'empire mercantile des Erudits de l'Ambigu. Mais ils allèrent trop loin. A la fin, les Erudits de l'Ambigu furent trahis par leur propre magie. De vieux ennemis arrivèrent dans une flotte puissante qui fit sombrer la plupart de l'île, après quoi la Closure s'abattit. Les restes de Jrustela (les montagnes et les hautes terres) n'existaient plus que comme un archipel désertique.

Durant le Second Age, les trois Races Aînées majeures s'étaient entre-tuées et chacune avait grandement souffert des contrecoups de ces guerres, notamment de l'expansion humaine dans ce qui avait été leur territoire. Dans la première partie du Troisième Age, après la Closure, divers membres des Races Aînées implorèrent leurs dieux, leur demandant un abri loin des ravages de l'humanité.

Séparément, une partie de chacune des trois Races Aînées fut transportée dans un lieu où aucun humain ne vivait. Gargankot Dent Brisée, une héroïne troll, conduisit sa tribu par un tunnel magique dans le nouveau monde. Arkans Bois de Guerre, un héros elfe, partit en quête du Doigt du Dieu grâce auquel sa dryade lança le Cercle de Paix Eternelle, les envoyant dans une nouvelle forêt. Gronkalg l'Accélérateur, un nain de diamant, utilisa la Chute Unique du Tunnel pour transporter son royaume entier dans une nouvelle demeure identifiée comme le Septième Atelier de Mostal, anciennement perdu par les nains. Ils creusèrent vers la surface pour découvrir des montagnes vierges, un paradis nain. Dans un premier temps, chaque groupe se crut seul au monde. Les

trolls commencèrent à coloniser d'autres îles. C'est alors que les tritons malasp les contactèrent et finalement les différentes Races Aînées apprurent l'existence de leurs contreparties sur d'autres îles.

Par chance ou peut-être grâce à l'Esprit de Paix qui planait sur la région, les trois espèces rivales se rencontrèrent en paix en dépit de la tricherie des Malasps qui espéraient piller le champ de bataille. Les désaccords qui apparurent furent contenus par d'importantes contraintes. La paix demeura entre les elfes, les trolls et les nains. En effet, tous pensaient que le vieux monde avait été détruit et qu'il leur incombaient de créer un univers nouveau et meilleur. Hormis à l'occasion de la Rencontre Particulière, l'isolation absolue fut promise par tous. C'est ainsi que les Races Aînées parvinrent à coexister dans une harmonie inconnue depuis l'Aurore. Chacune gardait sa propre île et y prospérait. Sur l'île de Na, le Rituel de la Rencontre Particulière était accompli une fois par an puis chaque race retournait à ses préoccupations.

C'est alors que la Closure prit fin, des humains à la peau brune en provenance du nord abordèrent les îles. Les Races Aînées apprirent alors que leur paradis était Jrustela et que les mers nouvellement ouvertes seraient bientôt envahies de navires humains. Très peu de choses ont changé depuis l'Ouverture. Les traditions demeurent, y compris le Rituel de la Rencontre Particulière.

Les pratiques religieuses sont restées les mêmes, malgré la révélation que chaque groupe n'était pas le dernier représentant de sa race. Néanmoins, certains se sentirent découragés et trahis par leurs dieux ancestraux. Les instincts des Races Aînées étaient trop puissants pour être reniés. Les cultes de Kyger Litor, Aldrya et la Voie de Mostal apportèrent les réponses nécessaires aux croyants et sont toujours suivis avec une loyauté inébranlable.

L'Ouverture n'a pas été ignorée par les Races Aînées. Les nains ont contacté leurs congénères et des navires occasionnels arrivent de Slon pour échanger des biens et du personnel. Les trolls des îles ont construit des bateaux et parcourent les mers.







# Trollinet

*Styganthropus uzko var. enlo*

Ce type de trolls est décrit dans les Monts Arc en Ciel. Leurs compétences de base sont identiques à celles des trolls sombres à l'exception des suivantes : Esquiver 20, Sens des Ténèbres/Scruter 20, Sens des Ténèbres/Chercher 20, Visuel/Scruter 15, Visuel/Chercher 15. Les trollinets sont Démoralisés à la lumière du soleil (identique au sort de magie spirituelle). Leurs caractéristiques sont répétées ci-dessous.

Caractéristiques	Valeurs moyennes	
FOR	2D6+3	10
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+6	9-10

INT	2D6+3	10
POU	2D6	7
DEX	3D6+3	13-14
APP	2D6	7

Attributs	Valeurs
Mouvement	2
Points de Vie	10
Points de Fatigue	21
Points de Magie	7
DEX RA	3

Armes	RA	Att. %	Dégâts	Par. %	Points
Lance 1M.7	20+4	1D8+1	20+4	10	
Gourdin	7	25+4	1D8	20+4	6
Fronde	3	25+4	1D8	-	-
Targe	-	-	-	20+4	12

**Armure** : 1 point de peau plus n'importe quel type d'armure hormis en fer.

# AGE DES TROLLS

Utilisez les règles présentées dans Rune-Quest avec les précisions suivantes.

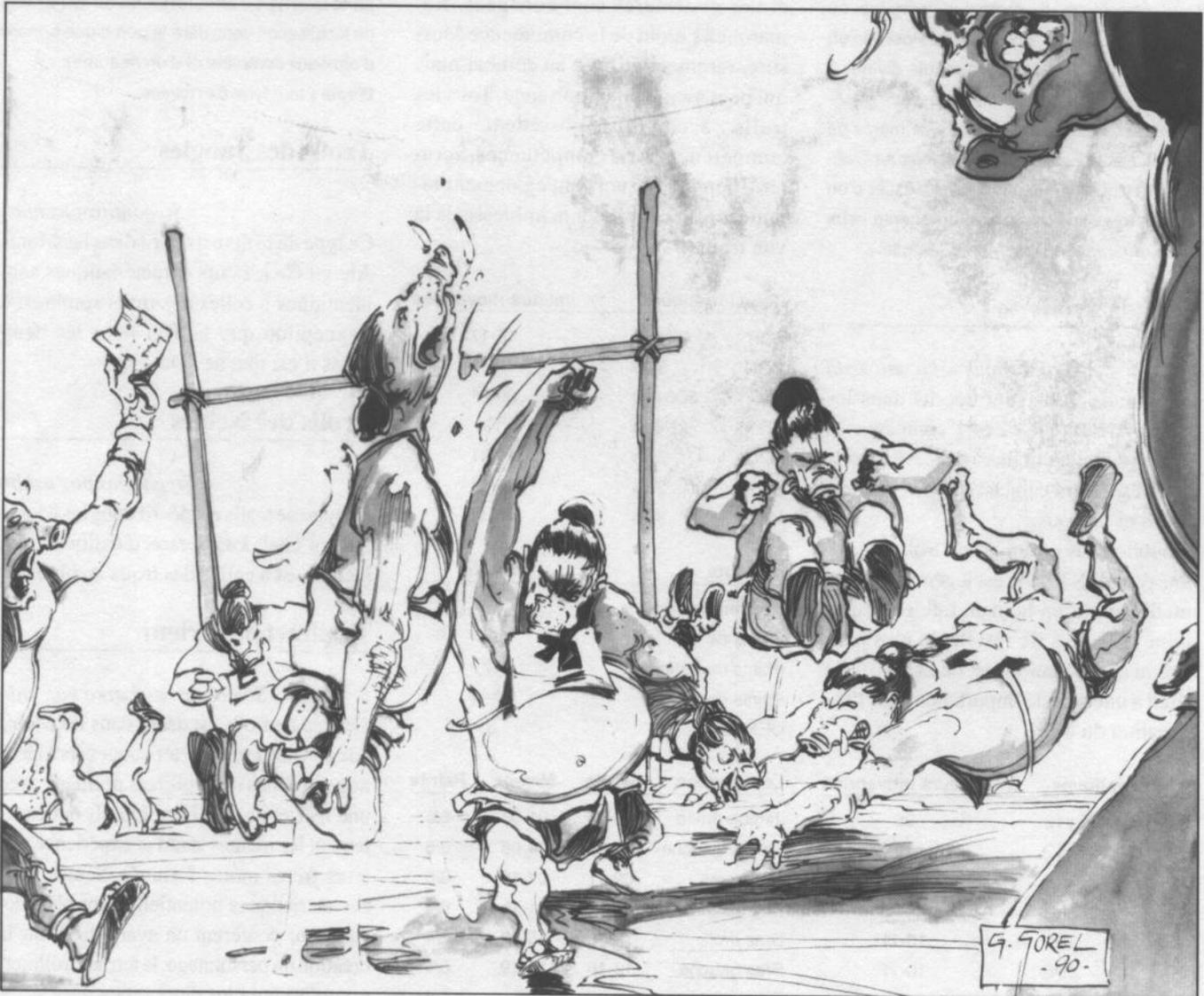
**Maitresse Race** : ne vieillit pas.  
**Trolls Sombres, Grands Trolls, Trolls des Jungles, Trolls des Neiges** : commen-

cent à vieillir à partir de 40 ans. N'effectuez qu'un seul jet de vieillissement tous les deux ans. De ce fait, les trolls vivent généralement plus vieux que les humains.

**Trollinets** : commencent à vieillir à partir de 25 ans. Effectuez un jet tous les ans.

# 4) Culture

Les trolls peuvent être primitifs, barbares ou civilisés. Bien sûr, le terme "civilisé" reste très relatif avec les trolls.



**Maîtresse Race** : toujours civilisé  
**Grands Trolls** : les grands trolls du Plateau de la Lune Bleue, Dagori Inkarth, Guhan, Halikiv, Kathaëla ou des Montagnes Yolp lancent 1D6 : 1-2 = barbare, 3-6 = civilisé. Les grands trolls des Landes des Aînés, Koromondol et Pent sont tous barbares.

**Trolls Sombres** : les trolls sombres du Plateau de la Lune Bleue, Dagori Inkarth, Guhan, Halikiv, Kathaëla ou des Montagnes Yolp lancent 1D6 : 1 = primitif, 2-3 = barbare, 4-6 = civilisé.

Les trolls sombres des Landes des Aînés, Koromondol, Malusoll, Pent ou des Montagnes Tarmo lancent 1D6 : 1-2 = primitif, 3-6 = barbare.

**Trolls des Jungles** : toujours primitif.

**Trolls des Neiges** : toujours primitif.

**Trollinets** : identique aux trolls sombres.

## 5) Occupation

Votre troll est prêt à prendre ses responsabilités d'adulte. En bref, il est devenu un membre actif de la grande famille troll et n'a plus besoin des autres pour subvenir à ses besoins. Reportez vous au tableau approprié ci-dessous en vous rendant dans un premier temps à la race concernée. Recherchez ensuite le statut social et la culture si nécessaire. Un ou plusieurs jets de dés seront nécessaires pour déterminer l'occupation.

L'équipement de départ et la magie sont déterminés aux étapes 6 et 7.

### Maîtresse Race

Peut choisir n'importe quelle occupation. Reçoit chaque année 1/2 fois son INT en pourcentages à distribuer parmi les compétences désirées. Reçoit 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 15 ans.

### Grands Trolls

Un grand troll peut ou non être un esclave. Lancez 1D6 pour déterminer le statut : 1-4 = esclave, 5-6 = libre. Ajoutez 1 au jet de dé des trolls barbares. Reportez

vous à la table des occupations, que le troll soit ou non un esclave, en utilisant les modificateurs indiqués. Reçoit 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 15 ans.

#### Table d'Occupation des Grands Trolls

1D100	Classe
01-05	Garde
06-85	Guerrier
86-00	Travailleur

INT 13+ : soustrayez 15 % au jet  
 INT inférieur à 7 : rajoutez 5 % au jet.  
 POU inférieur à 9 : rajoutez 5 % au jet.

#### Occupations des Grands Trolls

**GARDE GRAND TROLL** : Grimper x1, Sauter x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres/Scruter x5, Sens des Ténèbres/Chercher x3, Attaque Arme 2 M x5, Parade Arme 2 M x5, Attaque Arme Secondaire x4, Parade Arme Secondaire x4 ou Parade Bouclier x4.

**GUERRIER GRAND TROLL** : Grimper x2, Sauter x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x4, Sens des Ténèbres/Scruter x3, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Attaque Arme 2 M x5, Parade Arme 2 M x5, Attaque Missile x3, Attaque Arme Secondaire x3, Parade Arme Secondaire x3 ou Parade Bouclier x3.

**TRAVAILLEUR GRAND TROLL** : Grimper x2, Sauter x2, Nager x2, Lancer x3, Artisanat x3, Autre Artisanat x2, Premiers Soins x2, Inventer x2, Sens des Ténèbres/Scruter x2, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Ecouter x2, Attaque Arme 2 M x3, Parade Arme 2 M x3, Attaque Arme Secondaire x2, Parade Arme Secondaire x2.

#### Trolls Sombres, Trolls des Jungles et Trolls des Neiges

Ces trolls reçoivent 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 15 ans.

#### Occupations des Trolls Sombres Primitifs

Les trolls primitifs n'ont pas grand choix dans leur profession. Rendez vous immédiatement à l'occupation Chasseur. Les trolls des neiges primitifs uniquement lancent 1D6 : 1-2 = Pêcheur, 3-6 = Chasseur.

### Occupations des Trolls Sombres Barbares ou Civilisés

#### Table d'Occupation des Trolls Sombres Barbares

1D100	Occupation
01-08	Artisan
09-25	Eleveur d'Insectes
26-75	Chasseur
76-77	Noble
78-79	Prêtresse
80-81	Chaman
82-00	Guerrier

#### Table d'Occupation des Trolls Sombres Civilisés

1D100	Occupation
01-05	Artisan
06-25	Eleveur d'Insectes
26-60	Chasseur
61-65	Pêcheur
66-68	Nourrice
69-70	Marchand
71-72	Noble
73-74	Prêtresse
75-76	Chaman
77	Sorcier
78-00	Guerrier

#### Occupations des Trolls Sombres

**ARTISAN** : Baratin x3, Parler Langue Sombre x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat Primaire x5, Artisanat Secondaire x2, Evaluer x3, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire Langue Sombre x1, Inventer x2, Passe-Passe x2, Cérémonie x2, Enchantement x1, Sens des Ténèbres/Chercher x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2.

#### Table des Artisanats Trolls (optionnelle)

1D100	Occupation
01-05	Alchimiste
06-20	Armurier
21-24	Brasseur
25-26	Chanteur*
27-36	Herboriste
37-55	Forgeron Gris (Plomb)
56-75	Forgeron Rouge (Bronze)
76-95	Tailleur de Pierre
96-00	Sculpteur

\*apprendre Chanter au lieu d'Artisanat Primaire et Jouer Instrument pour Artisanat Secondaire



**PECHEUR** : Canoter x4, Grimper x3, Sauter x1, Nager x5, Baratin x2, Chanter x2, Connaissance des Animaux x1, Artisanat Bois x2, Navigation x2, Connaissance du Monde x3, Inventer x2, Sens des Ténèbres/Scruter x1, Attaque Arme x3, Parade Arme x3.

**CHASSEUR** : Lancer x4, Connaissance des Animaux x1, Connaissance des Plantes x1, Inventer x3, Ecouter x1, Sens des Ténèbres/Scruter x4, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Pister x2, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x4, Attaque Missile x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2 ou Esquiver x2.

**ELEVEUR D'INSECTES** : Grimper x4, Sauter x3, Chevaucher (insecte) x2, Nager x2, Connaissance des Animaux x3, Premiers Soins x2, Prendre Soin Insecte x5, Connaissance des Plantes x3, Sens des Ténèbres/Scruter x2, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x2.

**MARCHAND** : Chevaucher (insecte) x2, Baratin x4, Eloquence x3, Parler Langue Sombre x2, Parler Autre Langue x4, Evaluer x4, Connaissance des Humains x2, Lire Langue Sombre x2, Connaissance des Trolls x2, Attaque Missile x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade Bouclier x3.

**NOURRICE** : Eloquence x2, Parler Langue Sombre x2, Premiers Soins x5, Lire Langue Sombre x3, Traiter Maladie x5, Traiter Poison x2, Connaissance des Trolls x3, Cérémonie x2, Ecouter x2, Sens des Ténèbres/Scruter x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2.

**NOBLE** : Parler Langue Sombre x2, Parler Autre Langue x1, Eloquence x4, Connaissance des Animaux x2, Evaluer x3, Connaissance des Plantes x2, Lire Langue Sombre x2, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x2, Cérémonie x2, Attaque Première Arme x4, Parade Première Arme ou Parade Bouclier x4, Attaque Missile x3 ou Attaque Seconde Arme x2 et Parade x1.

**PRETRESSE** : Eloquence x4, Parler Langue Sombre x2, Connaissance des Animaux x2, Connaissance des Plantes x2, Lire Langue Sombre x2, Connaissance des Trolls x4,

Connaissance du Monde x2, Cérémonie x3, Enchantement x3, Invocation x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade Bouclier x3.

**CHAMAN** : Eloquence x2, Parler Langue Sombre x2, Connaissance des Animaux x1, Premiers Soins x3, Connaissance des Plantes x3, Lire Langue Sombre x1, Traiter Maladie x2, Traiter Poison x2, Connaissance des Trolls x3, Connaissance du Monde x1, Inventer x1, Cérémonie x3, Enchantement x2, Invocation x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2.

**SORCIER** : Parler Langue Sombre x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat (n'importe) x2, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire Langue Sombre x3, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x1, Cérémonie x2, Enchantement x2, Invocation x2, Durée x2, Intensité x3, Multisorts x2, Portée x2, Sorts de Sorcellerie x9 (à diviser entre les sorts), Attaque Arme x2, Parade Arme x1 ou Parade Bouclier x1.

**GUERRIER** : Grimper x1, Sauter x1, Premiers Soins x1, Dissimuler x2, Sens des Ténèbres/Scruter x4, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x3, Attaque Première Arme x5, Parade Première Arme x5 ou Parade Bouclier x5, Attaque Missile x3, Attaque Seconde Arme x2, Parade Seconde Arme x2 ou Esquiver x2.

**Trollinets**

Remarquez que les trollinets du fait de leur statut d'oppressés et de leur jeunesse gagnent moins de pourcentages par année que les autres types de troll.

Un trollinet débute avec 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 8 ans (lorsqu'ils sont considérés comme adulte).

Les trollinets ordinaires et supérieurs utilisent les mêmes tables d'occupation. Aucune distinction importante n'existe entre les occupations des trollinets primitifs et civilisés.

**Trollinet Indépendant**

Les joueurs qui décident de créer un personnage trollinet souhaitent souvent les

interpréter comme des êtres complètement libres. Ceci est complètement irréaliste et gâche le plaisir de jouer des personnages non humains.

Si les trollinets ne sont pas traités comme des prisonniers, leur éducation toute entière modèle leur personnalité pour en faire des êtres soumis.

Leur vie se déroule à satisfaire les désirs de leurs maîtres trolls sombres. Ceci est particulièrement vrai pour les trollinets normaux, mais même un trollinet supérieur doit se soumettre à n'importe quel troll sombre.

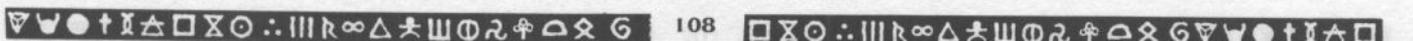
Les joueurs qui ne seraient pas satisfaits de ce style de vie doivent être autorisés à relancer un dé. Le maître de jeu peut également les autoriser à interpréter un membre d'une des vastes hordes de trollinets indépendants. Ceux-ci ont fui la répression des Maîtres, préférant la liberté d'action à la sécurité.

La plupart des trollinets qui coupent les ponts avec la société uz ne s'en sortent pas. La lumière directe du soleil est intolérable pour leurs yeux. Ils manquent d'esprit d'initiative et sont incapables de prendre des décisions (souvenez vous du POU très bas de la plupart des trollinets, ce qui reflète un manque de volonté). Leur connaissance des humains et des pays non-trolls est quasi inexistante. De tels exilés ne survivent donc pas plus de quelques années une fois qu'ils ont quitté l'abri de leur caverne.

Bien sûr, le plus intelligent et futé des trollinets peut parvenir à une certaine prospérité dans le monde extérieur. Somme toute, on peut rencontrer ce groupe étrange que forment des trollinets aventuriers.

Les joueurs doivent savoir que les trollinets indépendants seront toujours et au mieux un objet de suspicion de la part des trolls sombres. Et les trolls sombres sont toujours affamés.

Classe du Trollinet/Table d'Occupation	
1D100	Classe
01-10	Valeur
11-30	Guerrier
31-90	Travailleur
91-00	Nourriture









malédiction. Une tentative entraîna l'apparition de portées de trollinets au lieu d'un rejeton unique. Une autre produisit les types stériles de Grands Trolls. Briser la malédiction reste la première préoccupation de Kyger litor qui désire purifier sa race. Le Grand Malheur affecta certainement le destin des trolls durant le Second Age. A cette époque, les Races Aînées des trolls, elfes et nains se dressèrent l'une contre l'autre pour ne laisser qu'un seul vainqueur, l'homme. Ça et là, au fil de leurs défaites, les trolls furent repoussés mais à terme ils gardèrent le contrôle de tous les lieux obscurs et sinistres du monde comme repaires potentiels. C'est là qu'ils ont vécu durant tout le reste de l'histoire.

Tous les trolls savent que leur Déesse vit dans un lieu secret dans le Monde Inférieur et qu'ils seront envoyés auprès d'elle par les juges des morts une fois leur vie achevée. Ce lieu est un véritable paradis pour les trolls. Il est formé d'une immense plaine grise peuplée d'insectes géants qui sont la nourriture des morts. Des fontaines occasionnelles permettent aux morts de se désaltérer et de déterminer, suivant la source où ils s'abreuvent, dans quelle race troll ils se réincarneront pour leur vie future. Les trolls maudits sont condamnés à renaître comme humain, elfe, nain, trollinet ou autre créature nourriture. Les rites funéraires du culte sont très simples. Les trolls chantent une prière (le plein impact de la prière n'est possible qu'en Langue Sombre) :

*Ami, va ; ne tarde pas*

*A trouver la demeure que toute vie doit connaître ;*

*La déesse t'aidera à t'y rendre.*

*Aux terres des yeux*

*Je suis lié et tu es libre ;*

*Tu ne dois plus jamais être enchaîné.*

*Initié par les Ténèbres*

*Languissant des Ténèbres*

*Tu es retourné aux Ténèbres*

L'âme est alors renvoyée et les vivants s'assoient alors et renvoient le corps aux Ténèbres en le dévorant. Les trolls sont toujours heureux d'accomplir ces rites sur n'importe quelle autre race, animal et plante. Le culte de Kyger Litor interdit

de tuer un autre troll pour se nourrir mais les trolls peuvent tuer un trollinet.

Kyger Litor possède deux Runes : l'Homme et l'Obscurité.



## II. ECOLOGIE DU CULTE

Kyger Litor est l'Ancêtre des races trolls et en tant que telle constitue la racine de leur existence. Elle est très populaire parmi ses enfants et son culte continue donc d'exister. Elle est l'un des premiers combattants contre le chaos. Ce fait est envié par les humains et tous ceux qui haïssent les trolls mais demeure indéniable. En tout cas, son importance dans la lutte contre le chaos pousse parfois un humain à se faire adopter dans son culte. Kyger Litor entretient des relations actives avec tous les cultes des Ténèbres ainsi que les groupes neutres ou amis potentiels. Kyger Litor déteste tous les dieux du feu et de la lumière. Les trolls se lient rarement d'amitié avec des adorateurs du feu et de la lumière et craignent parfois leurs pouvoirs. Ce dernier point est particulièrement remarquable chez les trolls les plus faibles.

Elle déteste les Porteurs de Lumière pour plusieurs raisons. Ceux-ci figurent parmi les déités que Kyger Litor dut combattre lorsqu'elle conduisit ses enfants vers la surface. De plus, ils ont quitté la défense du cosmos lorsqu'ils ont entamé leur quête. Si cette dernière devait sauver le cosmos, Kyger Litor sait qu'elle s'en est fort bien tirée sans eux et elle leur en veut d'avoir ramené la Lumière. Les trolls détestent les nains et les elfes, hormis sous leur forme alimentaire. Les nains sont particulièrement haïs car ils ont inventé le fer qui est un métal poison pour les trolls (et les elfes). L'inimitié entre les deux espèces débuta à l'Age des Dieux pour s'étendre comme la peste aux trois races sous le Temps. Durant le Second Age, les grandes guerres occasionnèrent de lourdes pertes aux trolls. Ils perdirent des territoires, énormément de richesses et des milliers de vie.

Les jours saints saisonniers se tiennent chaque jour du Gel de la semaine de l'Harmonie. A cette époque, les trolls placent leur foi dans les grandes magies de leur déesse et s'abandonnent à sa protection et son contrôle.

L'hiver (Saison de l'Obscurité) est une période particulière pour les trolls et c'est à ce moment que se tient leur jour le plus sacré. Il débute à la tombée du Jour Divin de la Semaine du Désordre, atteint son apogée durant la nuit et s'achève sur une éclatante conclusion à l'aube du Jour du Gel de la Semaine de l'Harmonie. Les rituels retracent la traversée du chaos informe par Kyger Litor jusqu'à ce qu'elle trouve l'ignoble Thed, la Mère des Broos. Elle fracassa l'esprit maléfique contre la terre, le dépeça et utilisa son cuir pour fabriquer les tambours magiques qui battent d'eux mêmes durant le reste de la cérémonie. Ainsi la nuit se termine dans l'harmonie et les trolls se reposent après avoir accompli leur dur labeur.



## III. LE CULTE DANS LE MONDE

Chez les trolls, le culte forme le tissu même de la société et il imprègne tout ce qu'ils font. Les positions dans le culte sont identiques aux positions sociales. La déesse, au travers de ses prêtresses, détermine de façon extrêmement importante le comportement des trolls.

Dès leur naissance, les trolls sont considérés comme membres du culte et l'immense majorité en est initiée aux secrets à l'adolescence. La présence de Kyger Litor est toujours très forte même dans les sociétés trolls comme celles du Plateau de l'Ombre ou du Royaume de l'Ignorance qui favorisent à présent des cultes plus sophistiqués.

La taille d'un temple de Kyger Litor dépend directement de la taille de la tribu troll qui l'entretient. Quasiment tous les trolls adultes sont des initiés. Même les trolls adhérant à d'autres cultes maintiennent généralement leurs liens avec



Les acolytes de Kyger Litor ne peuvent pas être chamans. Une acolyte de Kyger Litor doit consacrer 20 % de son temps à sa prêtresse et lui remettre 50 % de ses revenus. Elle peut apprendre des sorts runiques réutilisables.



## VI. FILS DE KARRG

Les Fils de Karrg sont les chefs de guerre de la communauté. Les prêtresses ont une grande puissance mais leurs nombreuses et importantes fonctions dépassent celles de la guerre. Il s'agit là d'un domaine particulier que Kyger Litor laisse aux seigneurs runiques d'un sous-culte d'un de ses fils, Karrg, qui est à l'origine de cette classe.

Pour devenir un Fils de Karrg, un membre doit avoir été un initié pendant au moins un an. Il doit être capable d'écrire la Langue Sombre à 30 % ou plus. Il doit également posséder au moins 90 % dans l'attaque avec deux armes différentes, 90 % dans la parade à une arme ou au bouclier et 90 % dans deux des compétences suivantes : Grimper, Dissimuler, Sauter, Ecouter, Sens des Ténèbres/Scruter ou Sens des Ténèbres/Chercher. Si les conditions sont remplies et que le besoin d'un Fils de Karrg se fait sentir, le candidat est accepté.

Les Fils de Karrg ne sont pas autorisés à parler directement aux trollinets et des inférieurs doivent leur servir d'intermédiaires. Ils doivent rituellement dévorer de grandes quantités de matière végétale (les elfes sont considérés comme de la matière végétale).

Au jour très saint de chaque année, un Fils de Karrg doit dévorer un parent (il peut s'agir d'un trollinet). Les Fils de Karrg ne peuvent pas dormir sous un toit lorsque leur peuple est en guerre. S'ils rencontrent un troupeau de moutons ou de porcs, ils doivent essayer d'en tuer un afin d'en faire cadeau à leur prêtresse. Ils ne peuvent posséder moins de deux épouses et n'ont pas le droit de se marier à une prêtresse de Kyger Litor. Néan-



moins, une de leurs femmes peut être la prêtresse d'un culte amical.

Un Fils de Karrg doit toujours laisser un musicien terminer sa chanson ou son air avant d'en faire les louanges ou de le condamner (Kyger Litor aime la musique). Un Fils de Karrg doit posséder ses propres esclaves (afin de monter la supériorité des trolls). La possession d'esclaves non-trolls est particulièrement encouragée. Les Fils de Karrg se doivent d'entreprendre au moins une chasse par saison afin de se nourrir ainsi que leur proche famille. Une fois par saison, ils doivent personnellement tuer et rapporter un cerf, porc, cheval, elfe ou tout autre nourriture appropriée afin de faire un don en nature à leur grande prêtresse locale.

Les Fils de Karrg favorisent les tenues noires qu'ils sont libres de décorer comme ils l'entendent. Ils ne doivent jamais se déplacer désarmés, y compris dans leurs propres domaines.

Un Fils de Karrg ne peut pas être sorcier. Il doit consacrer 90 % de son temps et de ses revenus à sa prêtresse.

On remet une armure complète en plomb enchanté aux Fils de Karrg lors de leur accession à ce statut. A la différence des encombrantes armures en plomb enchanté remises à la plupart des maîtres runiques du culte, cette superbe armure n'est pas plus lourde qu'une armure de bronze normale (ENC identique) et absorbe 1 point de dégâts supplémentaire. Des armures de ce type d'un prix très élevé sont parfois disponibles. Elles sont alors sculptées et incrustées de joyaux.

Les Fils de Karrg reçoivent également des esprits alliés particuliers qui sont normalement liés à leurs armes. Ces dernières peuvent être forgées en plomb enchanté. Celui-ci casse moins facilement et possède 2 points d'armure supplémentaires (en plus des dégâts et de l'ENC supplémentaires dus au plomb enchanté).

Un Fils de Karrg ne lance qu'1D10 pour effectuer une Intervention Divine au lieu du 1D100 habituel.

Les Fils de Karrg ont l'honneur de conduire les armées à la bataille ou de petits groupes pour des missions particulières. Même les prêtresses doivent obéir à leurs ordres si elles sont sur le champ avec eux. Les Fils de Karrg déterminent la distribution du butin après une bataille. Reportez vous au chapitre précédent pour de plus amples informations sur les pratiques militaires trolls.

Les Fils de Karrg peuvent parrainer sous leur propre nom des équipes de trollball. Même en temps de paix, les Fils de Karrg sont des membres respectés et honorés de la communauté. Ils peuvent vivre dans les temples du culte et les traiter comme leur propre demeure. Les Fils de Karrg peuvent choisir un certain nombre d'initiés afin d'en faire leurs gardes du corps ou leur troupe personnelle. La quantité de suivants dépend de la renommée du seigneur et de la bonne volonté de ceux qui sont sélectionnés. Certains seigneurs préfèrent les petits corps d'experts alors que d'autres portent leur choix sur des escouades d'apparat très colorées.



dans l'obscurité comme en plein jour. Les créatures nocturnes qui voient mieux dans les ténèbres peuvent, quant à elles, voir en plein jour comme si elles se trouvaient dans le noir. Ce sort annule les effets de la lumière du soleil sur les trollinets et les trolls des cavernes. Il annule également le sort d'Aveuglement (voir ci-dessus).



## IX. SOUS-CULTES

●†‡△□×○∴|||℞∞△♣♠⊕⊗⊘⊙∴

### Furies Grises

Les initiés qui renient leur culte peuvent être certains qu'un jour ou l'autre, ils seront attaqués par une Furie Grise. Son apparition peut se produire au cours d'une bataille, durant leur sommeil ou à tout autre instant.

Une Furie Grise possède une forme humanoïde ailée et ressemble quelque peu à une gargouille. Elle possède un POU de 2D6+12, une INT de 12 et connaît les sorts de Soins 5, Contre Magie 4 et Main de Fer 3. Elle lance généralement ces deux derniers sorts avant de se manifester. Sa TAI varie de 1D6 à 6D6. Sa FOR possède le même nombre de D6 que sa TAI mais on y ajoute toujours 12. Par exemple, une Furie d'une TAI de 4D6 possède une FOR de 4D6+12. La chance de toucher de base est de 55 %, augmentée par les modificateurs à l'attaque de la Furie. Le cuir de la Furie lui confère 6 points d'armure. Elle utilise la table de localisation de la gorgone.

Cette attaque peut être empêchée en rejoignant le culte avant qu'il ne soit trop tard. Il est possible d'arranger l'instant de l'attaque en annonçant à la prêtresse locale son intention de quitter le culte. Comme le veut l'usage, la prêtresse devra alors invoquer la Furie Grise afin d'évaluer les chances de survie de l'initié en dehors du culte. Si l'initié survit à l'attaque de la Furie, il est libéré de ses vœux et est autorisé à quitter le culte.

Les Furies Grises peuvent être invoquées et contrôlées grâce à un sort de Commande Esprit du Culte.

●†‡△□×○∴|||℞∞△♣♠⊕⊗⊘⊙∴

### Cultes des Héros

La plupart des temples de Kyger Litor contiennent un sanctuaire dédié à un fameux héros troll. Des temples différents possèdent généralement des sanctuaires consacrés à des héros différents. Quelques héros particulièrement importants peuvent accorder des sorts particuliers ou autres bénéfiques à leurs adorateurs. Leurs cultes peuvent donc être très répandus. Les temples mineurs de Kyger Litor ne possèdent aucun sanctuaire à la différence de la plupart des temples majeurs. Des exemples de trois cultes de héros trolls sont donnés ci-dessous.

#### GERAK KAG

Ce héros troll l'emporta en bataille sur les nomades de Prax et envahit Pavis. Son culte est répandu de Pavis à Dagori Inkarth, mais demeure inconnu par ailleurs. Gerak Kag était renommé pour sa faculté d'accomplir des bonds prodigieux et il a créé le sort de magie spirituelle Sauter.

#### Sauter (nouveau sort de magie spirituelle)

variable

*A distance, temporaire*

Ce sort permet à son utilisateur d'accomplir des bonds de 3 mètres en hauteur ou longueur pendant toute la durée du sort. Chaque point supplémentaire dans le sort rajoute 3 mètres au saut. L'utilisateur doit réussir un jet en Sauter ou tomber au moment de sa réception, même si la distance complète est toujours parcourue.

#### MANGE PIERRE

Ce sort runique fut pour la première fois enseigné par un troll connu simplement sous le nom de Mange Pierre. A l'exception des trolls des glaces, son culte est connu de tous les trolls de Genertela vivant à l'ouest de la Désolation.

#### Mange Pierre

1 point

*A distance, temporaire, cumulable, réutilisable*

Ce sort runique est spécialement et exclusivement conçu contre les nains. Il permet à un initié d'augmenter les dégâts de son attaque par Morsure de 2D6 pour chaque point de Pouvoir dans le sort. Reportez vous à la Création de Personnage pour de plus amples informations sur la compétence Morsure.

#### TRANCHE ARBRE

Il s'agit d'un autre héros troll du temps des dieux. Tranche Arbre déroba une hache à la déesse de la terre et l'utilisa pour profaner les forêts. Il apprit alors pour lui et ses suivants un chant magique capable de faire travailler les haches contre les arbres. C'est ce chant qu'il enseigna aux trolls.

Ce sort runique est appelé Chant de Tranche Arbre et peut être appris dans son sous-culte particulier. Sur Genertela, des sous-cultes de Tranche Arbre se trouvent à Dagori Inkarth, les Landes des Aînés, Guhan et Halikiv. On en trouve un dans les Montagnes Tarmo sur Pamaltela.

#### Chant de Tranche Arbre

2 points

*Rituel de Cérémonie*

Ce rituel, qui est accompli sous la forme d'un chœur, influence tous les initiés de Kyger Litor chantant avec le lanceur du sort. Tous ceux qui sont affectés peuvent utiliser n'importe quel type de haches contre n'importe quel type d'Aldryami avec le même pourcentage à l'attaque et à la parade qu'à la masse ou au maillet. Aucun autre type d'armes n'est converti. Pendant le rituel, le lanceur et tous les participants doivent frapper avec leurs masses et maillets sur des bûches sèches. Le sort dure jusqu'au prochain lever du soleil. Si une bataille doit avoir lieu entre elfes et trolls, la nuit précédant la rencontre sera marquée par plusieurs rassemblements de trolls, chacun frappant une bûche en entonnant un chant guttural.



## X. CULTES ASSOCIES

### Daka Fal

Le culte de Kyger Litor est très proche de la voie de Daka Fal. Les prêtresses sont encouragées à devenir chamans de Daka Fal et gagner ainsi l'accès aux nombreux sorts provenant de l'adoration des ancêtres. L'utilité de cette démarche est évidente car les prêtresses possèdent les mêmes ancêtres généraux et connaissent les facultés des esprits. Le culte enseignant la généalogie, ceci permet d'éliminer bon nombre des dangers encourus lors de l'expérimentation de ces sorts. De cette façon, les prêtresses disposent également d'un ensemble d'esprits disponibles et d'une hiérarchie commandant ceux qui les libèrent.

Ceci explique également la force persistante des trolls de la Maîtresse Race encore en vie. En effet, ils possèdent des liens généalogiques très proches avec Kyger Litor elle-même. De ce fait, ils se trouvent au sommet des arbres de nombreuses familles trolls largement répandues.

### Subere

Il s'agit de la déesse fondatrice de la Rune de l'Obscurité et de l'entité adorée par Kyger Litor. Elle lui donne son sort Attaquer l'Ame.

### Xiola Umbar

Cette déesse très douce des trolls, ce qui est plutôt surprenant en soi, est également adorée par les humains. Elle est souvent appelée la soeur de Zorak Zoran. Si elle et son culte sont dénigrés par les trolls, elle remplit deux fonctions importantes dans leur société en s'occupant des plus faibles (souvent des trollinets) et en apportant ses soins. Méprisée pour sa première tâche, elle est bénie par tous les trolls pour la seconde. Elle donne à Kyger Litor son sort runique de Transe de Guérison.

### Zorak Zoran

Les relations entre les adorateurs de Zorak Zoran et les Fils de Karrg sont typiquement trolls. Elles sont généralement amicales ou neutres mais des sentiments personnels peuvent jouer un rôle entre des individus ou les cultes. Il arrive que des hostilités éclatent entre des factions de Zorak Zoran et Kyger Litor. Si Zorak Zoran l'emporte, les seigneurs du culte berserker remplissent le rôle social anciennement détenu par les Fils de Karrg. Il donne à Kyger Litor son sort Ecraser.



## XI. RITES D'ADOPTION TROLL

Lorsqu'un non-troll rejoint le culte de Kyger Litor, il devra subir certains rites, comprenant des épreuves et des supplices qui le transformeront magiquement en un véritable troll, né du sein des ténèbres. Ces rituels sont jalousement gardés secrets. Ce bref exposé regroupe les différentes bribes d'information que des nombreux survivants ont rapportées au fil des siècles.

La prêtresse de Kyger Litor qui accomplit la cérémonie d'adoption est en charge de son bon déroulement. Ses ordres et arrangements décident de tous les détails du rite. Vous ne trouverez ici que le canevas général qui est toujours suivi. Hormis un ami, aucun troll n'autorisera quiconque à simplement penser à demander à être initié. Les trolls n'exposent pas avec joie leurs rites secrets aux extérieurs. Si un individu inconnu ou douteux demande à être initié, les trolls préféreront toujours le tuer sur le champ ou comploter sa mort au cours d'une nuit obscure. La religion troll ne constitue pas un passe temps pour ses adorateurs !

L'interrogatoire est à peu près semblable à celui posé à tous les initiés trolls mais au moment de la question "Qui est ton parent le plus proche ici ?", la réponse est bien sûr "Aucun". La cérémonie entière est alors arrêtée. Les trolls semblent tous extrêmement surpris et demandent

"Comment cela peut-il être ?" et "Qui est-il ?" même s'ils connaissent la personne depuis des années. La prêtresse se lance alors dans une suite de questions rituelles. Une mauvaise réponse est sanctionnée par la mort. "Es-tu certain de vouloir être ici ? Tu penses pouvoir trouver des ancêtres dans les ténèbres ? Y a-t-il quelqu'un ici qui est prêt à te donner sa famille ?". Une fois les réponses faites, la prêtresse annonce le début du Rite de l'Adoption.

Toutes les entrées de la région du temple sont scellées. Traditionnellement, on utilise du plomb mais peu de clans y ont encore recours. Des chiffons sales bourrés dans les interstices font aussi bien l'affaire. Les trolls s'emparent alors de l'initié et le portent de troll en troll jusqu'à l'autel central. La personne est à cet instant placée debout sur l'autel.

Le candidat entonne alors une chanson à Kyger Litor, la louant dans les plus hauts termes et lui demandant de témoigner de ses vertus. Il chante ensuite un air à l'obscurité, Subere, afin de trouver rapidement ses parrains et de les lui envoyer. Il implore ensuite la pitié des trolls et une initiation rapide.

Il n'est pas nécessaire d'accomplir rapidement ce qui suit. Chaque troll prend son tour et y met le temps qu'il désire. Il n'y a pas de règles en la matière. Néanmoins, si les chants ont été correctement interprétés et ont flatté les créatures impliquées, si les trolls ont des raisons de se montrer indulgents, ils ne s'étendront pas trop en longueur.

Les trolls mutilent l'initié pour le transformer en un membre de leur race. A un moment ou un autre, la personne mourra et son âme sera remodelée par Subere afin d'en faire celle d'un troll. Lorsque des parties de l'organisme de l'initié sont prélevées alors que celui-ci est toujours vivant, elles pourront servir lors d'accomplissements d'actes magiques exotiques et particuliers. C'est pourquoi la prêtresse insiste auprès de chaque troll sur le fait de garder la personne en vie alors qu'elle lui prélève ses organes. Ces derniers auront une puissance particulière qu'ils ne peuvent obtenir à partir d'une dissection involontaire.



La personne est mutilée de la façon suivante. Ses oreilles et son nez sont arrachés et des os de trolls morts sont insérés à leur place. Les quatre canines sont extraites et quatre incisives de trolls sont introduites dans les cavités. Elles forment les germes d'une nouvelle dentition. Les organes internes sont arrachés et de nouveaux estomac et foie sont remplacés. Dans certains exemples, les muscles des jambes ont également été remplacés. Les yeux restent généralement intacts. Cela indique peut être que les trolls connaissent leur utilité et les laissent en place. Ils sont sans doute moins intéressés par le fait de rendre quelqu'un moins humain que davantage Kyger Litor.

Le corps du candidat est alors enveloppé dans des matériaux magiques liés par des filets de soie géants. Il est alors placé dans une position foetale et laissé sur le

sol sur le côté gauche. De préférence, le cocon magique est tissé à partir des produits d'insectes sacrés apportés par les prêtresses de Gorakiki. Dans certains cas, on n'utilise de simples couvertures sales et des fourrures qui sont ensuite recouvertes de boue. Il arrive que le parrain équipe le candidat d'amulettes magiques ou d'armes avant qu'il ne soit recouvert. Certains candidats ne se réveillent jamais. Ils sont autorisés à reposer pendant cinq ans. S'ils n'émergent pas au bout de ce laps de temps, on les considère comme rejetés par Kyger Litor. Le cocon est alors ouvert et son contenu est servi par le temple troll comme friandise à un festin de victoire.

Si la personne émerge du cocon, elle sera devenu un troll. Les organes et implants si cruellement greffés dans son corps auront pris racine et feront partie de l'organisme du nouveau-né. Les dents,

estomac, foie et ainsi de suite seront infantiles mais fonctionnels. Le sens des ténèbres existera mais devra se développer sans instinct ou entraînement. Un crâne humain sera habituellement déformé.

En général, la créature aura pris les caractéristiques d'un troll, même si l'origine raciale demeure visible. Un homme dont le crâne aura été fracturé plusieurs fois afin de lui donner la forme de celui d'un troll, ne semblera plus humain hormis à un observateur attentif. Les trolls le remarqueront mais n'en tiendront aucun compte. Pour eux, la beauté n'est pas visuelle.

Ce rituel peut être accompli sur des trollinets afin d'en faire des trolls accomplis. Un trollinet exceptionnel peut être initié à Kyger Litor sans tomber dans ces excès. Un trollinet ordinaire qui a passé le rite d'adoption sera considéré comme un troll complet aussi bien dans l'esprit que dans les facultés.











dicales de l'Empire des Amis des Wyrms. En effet, celui-ci avait greffé ensemble des parties de créatures diverses afin de recréer certaines espèces disparues. On pensait que ces dernières étaient nécessaires au peuplement de l'ère mythique recherché par l'Empire. Le fait que cette démarche matérialiste ait apparemment engendré une création mythique réelle est le sujet de plusieurs spéculations philosophiques fascinantes. Le second groupe de centaures apparut, apparemment spontanément, à la fin du Second Age lors de l'engloutissement du Vieux Seshnela par les immortels luatha. La forme et le type de magie qui accompliront cette tâche monstrueuse sont inconnus des mortels. Néanmoins, la réapparition de plusieurs vieilles créatures de la nature indiquerait un but similaire à celui poursuivi par les scientifiques de l'Empire des Amis des Wyrms.

**SOUS-TYPES :** En dépit de leurs origines différentes, les centaures de Glorantha sont tous du même type.

**DESCRIPTION :** Les centaures sont des êtres en partie humain et en partie cheval. Un torse humain émerge du poitrail du cheval et en remplace la tête. Reportez vous aux règles de RuneQuest. Les centaures sont des Hommes Bêtes. Ils dominent les conseils et la culture de ces derniers. Reportez vous au paragraphe sur les Hommes Bêtes plus loin.

**CULTURE :** La culture des centaures s'articule autour de cérémonies destinées à préserver l'environnement et ils maintiennent une adoration chamanique de la nature. Selon les standards humains, leur culture matérielle est pauvre car ils ne possèdent pas de vêtements, maisons, poteries, ustensiles ou arts. Leurs besoins se limitent à de simples objets dont des armes, des haches et des sacs de voyage.

**GOUVERNEMENT :** Le type de gouvernement des centaures s'apparente à l'organisation sociale des chevaux. Des troupeaux de tailles diverses sont conduits par des mâles puissants et ja-

loux de leurs prérogatives sexuelles. Dans les deux régions fortement peuplées, les différents troupeaux maintiennent des relations formelles et amicales l'un avec l'autre à l'exception de la période de reproduction où toutes les règles sociales sont suspendues.

La méthode de sélection des rois est inconnue des extérieurs. Plusieurs rois différents sont connus dans chaque région, certains servant plus d'une fois.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les centaures sont respectés par toutes les autres créatures de la nature, tels les satyres, les nymphes et les enfants du vent. D'ailleurs, ces dernières suivent généralement les directives des centaures. Ils s'entendent également très bien avec les elfes et les trolls en dépit de la haine existant entre ces deux races. Ils n'apprécient pas les nains qui sont considérés comme des créatures artificielles ces amoureux de la nature. Toutes les choses du chaos sont haïes, craintes ou méprisées. Les humains sont traités avec suspicion et méfiance. On raconte même que Sabot de Fer aurait dit qu'ils sont "trop nouveaux" pour être naturels.

**GUERRE :** Les centaures peuvent organiser leurs suivants, autres créatures de la nature incluses, en groupes de combat afin de défendre leur territoire contre les envahisseurs et les pillards.

**RELIGION :** La religion de la Nature domine avec la vénération en hiver d'Arachne Solara, la Déesse de la Nature. De nombreuses cérémonies chamaniques mineures dédiées à différents esprits locaux ont lieu durant les autres saisons. Le culte des ancêtres est complètement inexistant. Sabot de Fer est un Héros particulièrement vénéré des centaures de la Passe du Dragon. On sait qu'il s'est plusieurs fois manifesté physiquement afin de les aider.

**REGIONS D'ORIGINE :** Deux centres de peuplement centaure importants sont connus dans la Passe du Dragon et Seshnela. Dans la Passe du Dragon, la contrée connue sous le nom de Vallée des

Bêtes est dirigée par les centaures. Dans Seshnela, l'île de Guebelle, une des Iles de Kanthor, est complètement dominée par les centaures. On en trouve en nombre plus réduit sur les autres îles de l'archipel et sur la péninsule du Vieux Seshnela.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Reportez vous aux règles de RuneQuest. Les contrées d'origine sont précisées ci-dessus.

**Religion :** Arachne Solara, chamanisme.



Les enfants du vent sont des créatures humanoïdes dotées de grandes ailes dont les plumes varient en couleur.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les enfants du vent sont les descendants de sylphes et d'humains qui se sont unis au Temps des Dieux. A cette époque, ce genre de croisement avait davantage de chances de se produire et de réussir qu'aujourd'hui.

**DESCRIPTION :** Les enfants du vent sont dépourvus de poils hormis des cheveux très doux. Les mâles ne portent jamais de barbe. Ils portent un minimum de vêtements. Ceux-ci se réduisent généralement à un harnais de cuir ou de fourrure servant à porter les armes et du matériel. Ils possèdent une vue extrêmement perçante de jour. Leur vision nocturne est identique à celle des humains. Les enfants du vent vivent dans les grands espaces. Ils souffrent d'être enfermés et peuvent même mourir de claustrophobie s'ils sont confinés. Simplement voler sous le couvert des arbres leur occasionne des difficultés. Ils préfèrent de loin planer pendant des heures dans les nuages, souvent plongés dans une contemplation solitaire. Ils adorent communier avec les airs et possèdent une affinité naturelle avec les sylphes. Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.





**CULTURE, VIE, GOUVERNEMENT :** Les enfants du vent forment une race ailée indépendante et amoureuse de sa liberté. Ils n'ont cure que de leurs plaisirs momentanés.

Ils vivent en groupes ou aires au sommet des pics montagneux et sur les parois des falaises. Chaque cellule familiale nommée crèche vit dans ses propres nids. Les adolescents célibataires vivent dans un nid commun appelé "nid de vol". Les enfants sont nourris et soignés jusqu'à l'âge d'un an. Ils commencent ensuite à voler seuls, quittent le nid vers 7 ans, sont matures à 20 et se marient vers 30 ans. Les enfants du vent ont une longue espérance de vie. Après l'âge de 125 ans, les plumes tombées commencent à gêner le vol. A l'âge de 150 ans, la plupart des survivants sont dans l'incapacité de voler et ne quittent plus l'aire. On sait que les enfants du vent les plus vieux ont atteint 200 ans. Le mariage est monogame et pour la vie. Les relations sexuelles extra-maritales sont rares. Les jeunes naissent toujours au début du printemps.

Le gouvernement est informel et conduit par le conclave de chaque aire. Les membres respectés de la communauté sont élus à vie au conclave. Ils sont alors généralement âgés de 50 ans.

Les enfants du vent sont avant tout des chasseurs. Ils s'emparent des animaux au sol, des oiseaux dans le ciel et du bétail dans les fermes. Ils sont omnivores mais n'aiment pas rester au sol à recueillir des végétaux. Ils mangent donc principalement de la viande crue, particulièrement lorsqu'il s'agit d'oiseaux.

Les enfants du vent ne sont pas matérialistes. Ils adorent tout ce qui est babioles, colifichets et autres objets étincelants. Ils échantent des fourrures, des petits d'aigle ou de faucon, des herbes des hautes montagnes contre des armes en métal, des bijoux et des breloques. Les enfants du vent sont extrêmement sensibles à l'alcool, même en petite quantité. Par contre, ils ne connaissent pas la tête de bois.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Toutes les autres races considèrent les enfants du vent comme terriblement nombrilistes. Les humains

forment l'espèce qui leur est la plus proche. Les enfants du vent admirent leur force mais les trouvent ennuyeux. Leur cupidité et leurs accès de générosité représentent une étrange combinaison pour les enfants du vent qui se considèrent comme plus logiques et stables dans leur démarche narcissique. Ils entretiennent un vieux ressentiment à l'égard des elfes dont les forêts légendaires ont menacé il y a longtemps, les espaces ouverts des enfants du vent. Ils ne possèdent aucun ennemi réel à l'exception des griffons qui leur disputent la même niche écologique.

**GUERRE :** Les enfants du vent partent rarement en guerre. En cas de conflit, ils utilisent les mêmes techniques que celles employées pour la chasse. Ils sont experts dans le maniement du "bâton-épée" (naginata). Ils volent au dessus de leurs adversaires, plongent sur eux et les frappent en passant au dessus de leurs têtes. Ils se servent également de la fronde, utilisant l'avantage de l'altitude pour harceler leurs cibles. Maîtres dans l'abattage de cibles en mouvement, ils attrapent communément leur proie morte avant que celle-ci n'ait touché le sol.

**RELIGION :** Les enfants du vent adorent Orlanth, sous sa forme de dieu des tempêtes. Ses aspects guerrier et dirigeant sont ignorés. En effet, ils ne sont pas en accord avec la vie des enfants du vent. Ceux-ci sont avant tout des chamanes et ils vénèrent les esprits locaux du vent, des montagnes et autres.

**REGION D'ORIGINE :** On ne trouve des enfants du vent que sur le continent de Genertela. Ils vivent dans trois zones. Des colonies éparses se sont installées à l'est des Montagnes des Bois de Pierre, dans les collines et pics de la Passe du Dragon et dans les montagnes Shan Shan à l'est de la Désolation.

**CREATION DE PERSONNAGE**

**Espèce :** Enfant du vent.

**Pays/Clan :** Les enfants du vent habitent les montagnes.

**Age :** 2D6+15. Utilisez la table de vieillissement à partir de 60 ans. Effectuez un jet tous les ans.

**Occupation des Parents**

**ENFANT DU VENT :** Lancer x1, Voler x2, Chanter x2, Evaluer x1, Premiers Soins x1, Connaissance des Enfants du Vent x2, Connaissance des Animaux x1, Connaissance des Plantes x1, Connaissance du Monde x1, Dissimuler x1, Passe-Passe x1, Cérémonie x1, Invocation x3, Ecouter x2, Scruter x3, Chercher x1, Attaque Fronde x4, Attaque Bâton Epée x3, Parade Bâton Epée x1, Esquiver x2. **MAGIE (spirituelle) :** 1D3 points à l'âge de 15 ans plus 1 point par tranche ou fraction de 10 années supplémentaires. Du fait de leur nature, les enfants du vent connaissent Contrôler Sylphe sans aucun coût en INT. Ils sont adeptes de l'usage des sylphes. Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel. **EQUIPEMENT :** harnais de corps, bijoux. Ils ne portent jamais d'armure.

**Culture :** Enfant du vent.

**Religion :** Orlanth, cultes d'esprit.

**Caractéristiques, Compétences de Base, Armes Culturelles :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**NOUVELLE COMPETENCE D'AGILITE**

**Voler (30) :** Lorsqu'un enfant du vent désire voler, il doit s'élançer pour décoller à son rang d'action de DEX. Il doit alors effectuer un jet en Voler. En cas d'échec, il retombe au sol. Il peut tenter un nouvel essai au round suivant.

Une fois en l'air, il n'a plus besoin d'effectuer de jet à moins d'être blessé à une aile, de se heurter à des conditions atmosphériques difficiles ou de tenter une manœuvre délicate.

S'il manque un jet en Voler alors qu'il se trouve dans les airs, l'enfant du vent perdra de la vitesse et de l'altitude. La perte d'altitude est égale à la TAI de l'enfant du vent en mètres.

Un jet réussi sous cette compétence dans les airs permet des acrobaties exceptionnelles tels esquiver une flèche ou plonger sur un ennemi pour l'attaquer en vol.

**NOUVELLE ARME**

**Bâton Epée (Naginata)**

Dégâts	FOR/DEX	ENC	
2D6+2	7/11	2	
Base %	Armure	RA	Prix
10	10	1	150

Montagnes. Ces déités sont inconnues en dehors de la mythologie grotaron ; tout comme le mammoth-montagne à dents de sabre, la base de la culture grotaron. Selon les érudits, le mammoth-montagne aurait aujourd'hui disparu pour autant qu'il ait jamais existé. Les magiciens pensent qu'il pourrait s'agir d'un animal-esprit qui ne serait visible qu'à cette race, ce qui expliquerait que sa vie entière soit centrée autour de lui.

Les humains pensent que les grotarons constituent l'une des races étranges de l'Age des Dieux et qu'à la différence de beaucoup d'autres, ils n'ont pas été exterminés par les guerres.

**DESCRIPTION :** Les grotarons sont de gigantesques humanoïdes dépourvus de tête. Un bras émerge de l'emplacement d'un cou humain. Un oeil perçant se trouve sur chaque main. Ils possèdent une vision excellente, même dans des conditions d'éclairage très mauvaises, et peuvent distinguer des détails à des distances bien supérieures aux standards humains. Une grande bouche déchire leur poitrine. Les femelles ne possèdent pas de mamelles. Les enfants sont capables de se déplacer et de manger une nourriture complète dès la naissance. Ils peuvent vivre dans des conditions particulièrement dures sans avoir recours au feu ou à d'épais vêtements protecteurs.

**CULTURE :** Les grotarons n'accordent aucune valeur aux biens matériels. Les seuls objets de valeur sont un type extrêmement rare de grains d'os du mammoth-montagne à dents de sabre, aujourd'hui éteint. Ils portent des vêtements de cuir et de fourrures toujours très décorés de broderies. Les deux sexes pratiquent cet art avec zèle. Des formes géométriques sont les motifs les plus courants. Néanmoins, les mères et les chefs de chasse avertis brodent leurs vêtements de scènes de chasse mettant en valeur le mammoth sus-mentionné.

Les grotarons mangent une importante variété de viandes et de plantes qu'ils trouvent dans leurs montagnes. Ils sont très doués dans le lancé de rochers qu'ils utilisent à la chasse.

Les grotarons n'utilisent pas le feu qu'ils considèrent comme un esprit nuisible. Ils cuisinent leur nourriture en se servant de la magie.

**GOVERNEMENT :** Les grotarons sont organisés en groupes de chasse et de cueillette informels. Chacun d'entre eux demeure dans sa propre vallée de haute montagne et considère les pics environnants comme ses terrains de chasse. Des dirigeants sont reconnus si le besoin s'en fait ressentir et personne ne porte le titre de chef, prêtre, roi ou autre officiel.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les grotarons forment une race pacifique et reconnaissent toutes les créatures intelligentes comme leurs égaux. Les étrangers sont traités avec courtoisie et respect. Il n'y a que très peu de temps que les grotarons ont commencé à quitter leurs montagnes. Ces départs proviendraient d'un problème de surpopulation et d'un désir de découvrir d'autres sites où leur créature mythique pourrait vivre. Les grotarons partagent leurs montagnes natales avec les elfes et parlent l'Aldryami.

**GUERRE :** les grotarons errants sont des mercenaires d'une valeur inestimable du fait de leur extraordinaire compétence au tir à l'arc. Les grotarons ne connaissaient pas l'art de la guerre avant que les humains du Second Age ne viennent le leur enseigner. Ils ne s'étaient jamais combattus, ni n'avaient attaqué d'autres espèces avant cela. Encore aujourd'hui, ils répugnent à prendre des vies intelligentes et ne seront tentés que par des salaires mirobolants (le triple du coût normal d'un mercenaire) qu'ils utilisent pour payer leurs voyages vers de lointaines montagnes. Ils peuvent également être tentés par un bouclier et deux épées longues d'une grande valeur au combat au corps à corps.

**RELIGION :** On ne leur connaît aucune religion organisée. Tous les grotarons semblent posséder des compétences en chamanisme qu'ils utilisent lorsque nécessaire. Ils ne possèdent aucun esprit in-

térieur, mais certains chamans pensent avoir rencontré des grotarons sur le plan des esprits.

**REGION D'ORIGINE :** Les grotarons vivent dans les Montagnes de Rochevierge dans Fronéla. On ne connaît aucune autre colonie mais on sait que des individus isolés s'aventurent parfois extrêmement loin de leur contrée d'origine.

## CREATION DE PERSONNAGE

**Espèce :** Grotarons.

**Pays/Clan :** Montagnes de Rochevierge/nom du groupe de chasse.

**Occupation des Parents**

**GROTARON :** Grimper x3, Sauter x2, Lancer x4, Artisanat (cuir de mammoth-montagne) x1, Premiers Soins x1, Connaissance des Grotarons x1, Connaissance des Animaux x2, Connaissance du Monde x1, Cérémonie x2, Invocation x1, Ecouter x1, Scruter x4, Chercher x2, Pister x3, Attaque à Arc x3, Attaque Maillet x1, Bouclier ou Parade Maillet ou Esquiver x1. **MAGIE (Esprit) :** 1D3 points à l'âge de 15 ans plus un point par année supplémentaire et gain de 1 point de POU tous les cinq ans. **EQUIPEMENT :** vêtement, sac, équipement d'escalade (grappins, cordes, etc.), arc et flèches, deux maillets, grand bouclier, armure de cuir bouilli.

**Culture :** Grotaron.

**Religion :** Inconnue.

**Caractéristiques, Compétences de Base, Armes Culturelles, Magie :** reportez vous aux Monts Arc en Ciel.



**MYTHE :** Le mythe des Hommes bêtes n'a pas encore été retranscrit par les érudits.

**DESCRIPTION :** Les Hommes Bêtes de Glorantha forment un groupe d'êtres mi-humains mi-animaux. Par exemple, les centaures, le groupe d'Hommes Bêtes le plus important, sont des chevaux dont la tête et le cou sont remplacés par la partie supérieure d'un corps humain.



**SOUS-TYPES :** Les Hommes Bêtes comprennent les centaures, les manticores, les minotaures et de nombreuses autres formes plus rares. La catégorie des Hommes Bêtes défie la logique. Elle compte des êtres intelligents et d'autres qui ne le sont pas. De même, elle inclue des combinaisons entre humain et animal tout en excluant d'autres. Par exemple, les satyres sont des Hommes Bêtes alors que les broos, de forme similaire, n'en sont pas. Le seul facteur d'unité entre les Hommes Bêtes semblent reposer sur un rapport avec les forces naturelles. Les Hommes Bêtes se connaissent et se reconnaissent immédiatement en tant que tels. Les définitions n'ont donc d'importance que pour les érudits.

**CULTURE, VIE, GOUVERNEMENT :**

Les Hommes Bêtes vivent une existence frustrée, dédaignant la plupart des outils, abris et autres inventions humaines. Leur vie de tous les jours s'articule autour de rituels de fertilité et d'adoration de la nature.

La culture des Hommes Bêtes est dominée par les centaures qui forment le groupe le plus prestigieux parmi les différents sous-types.

Chaque sous-type d'Hommes Bêtes possède sa propre culture établie sur les habitudes de l'animal associé. Par exemple, les centaures suivent le comportement des chevaux. Ils se déplacent en troupeau, un étalon dominant à leur tête.

Les Hommes Bêtes ne possèdent pas de gouvernement connu, même si la coutume joue un rôle très important dans leur société. Dans les périodes de crise, les centaures sont toujours acceptés comme les dirigeants des différents types d'Hommes Bêtes. Ainsi lorsque la guerre fait irruption dans la Vallée des Bêtes, des troupes de satyres, minotaures et même de manticores suivent Sabot de Fer et ses capitaines. Dans certains cas, les autres Hommes Bêtes vivent communément à la périphérie de la culture centaure dominante.

**RELIGION :** Tous les Hommes Bêtes adorent Arachne Solara, créatrice de l'univers.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les Hommes Bêtes sont renommés pour leur simplicité, leur sens de l'honneur et leur absence de cupidité. Leurs relations avec la plupart des autres races sont donc neutres ou amicales. Ils entretiennent des liens particulièrement étroits avec d'autres entités en relation avec la nature, tels les enfants du vent.

**REGIONS D'ORIGINE :** On ne trouve des Hommes Bêtes que dans quelques régions de Glorantha. La plupart vivent sur Genertela, mais une espèce obscure d'Hommes Bêtes, les Rascullu, est établie sur Pamaltela. La colonie la plus importante se trouve dans Seshnela. La Vallée des Bêtes, dans la Passe du Dragon, est sans doute leur lieu d'implantation le plus célèbre. On trouve parfois des Hommes Bêtes dans les forêts aldryami.

**CREATION DE PERSONNAGE :**

Seule la création d'un personnage centaure est détaillée dans ce livre (voir plus haut le paragraphe Centaure). Des informations sur les Manticores, Satyres et Minotaures sont disponibles dans le Maître des Runes.

Les personnages Hommes Bêtes possèdent des caractéristiques trop nombreuses pour être détaillées dans ce livre (telle la tendance des minotaures à entrer dans des rages berserks). Les satyres ne quittent presque jamais leurs forêts. Du fait de leur INT de 2D6, les manticores et les minotaures ne peuvent constituer que des personnages sans grand intérêt.



**JELMRE**

Ces créatures semblables à des lémures vivent très simplement. La plupart vivent en haute montagne, dans de petits terriers ou des arbres creux. Dans Gujelmre, une contrée en basse terre, ils vivent dans des cônes volcaniques creux. En général, les jelmre sont très primitifs. Bon nombre d'entre eux ne connaissent même pas l'usage du feu.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Ces créatures apparurent lorsque Pamalt créa des races pour habiter ses terres. Elles ont grandement souffert au fil du mythe et de l'histoire et sont très rares aujourd'hui.

**DESCRIPTION :** Reportez vous aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE :** Ils possèdent une culture simple et primitive de chasseurs-cueilleurs arboricoles.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les jelmre sont timides et vivent isolés des autres races. Il est donc très difficile pour ces dernières d'entretenir des relations avec eux.

**RELIGION :** La religion des jelmre est inconnue. Elle pourrait avoir un rapport avec leur remarquable magie émotionnelle.

**REGION D'ORIGINE :** On ne trouve des jelmre que dans les Montagnes Palarkri et leurs alentours, à l'est de Pamaltela.

**CREATION DE PERSONNAGE**

**Espèce :** Jelmre.

**Pays/Clan :** Montagnes Palarkri/aucun.

**Occupation des Parents**

**JELMRE :** Grimper x3, Esquiver x4, Sauter x1, Lancer x2, Artisanat (n'importe) x4, Artisanat (n'importe quel autre) x2, Dissimuler x3, Inventer x4, Ecouter x2, Scruter x3, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x2, Attaque Sarbacane x1. **MAGIE (Spéciale) :** toutes les Emotions sont accessibles à l'âge de 15 ans. Une Emotion peut être cristallisée à 15 ans plus une par tranche ou fraction de 5 années supplémentaires. **EQUIPEMENT :** sarbacane, dards, fouets, bâtons, pierres, 3D6 exemples de l'artisanat primaire et 1D6 exemples de l'artisanat secondaire.

**Culture :** Jelmre.

**Religion :** Inconnue.

**Caractéristiques, Compétences de Base :** Reportez vous aux Monts Arc en Ciel.

**Armes Culturelles**

**Attaque seulement :** Sarbacane 20, Fouet 20.

**Magie :** Magie émotionnelle spéciale. Reportez vous aux Monts Arc en Ciel pour des exemples d'émotions. D'autres existent.

**Armure :** Aucune.



## KEETS

Les keets forment une sous-espèce canard que l'on ne trouve que dans les Iles Orientales.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les keets pensent être les descendants d'une ancienne race honorée de l'Age d'Or ; l'époque où tout ce qui était bon portait des plumes. Leur ancienne terre s'appelait Ganderland dans la langue des Erudits de l'Ambigu. Au cours de la Guerre des Dieux, ils sacrifièrent leurs ailes pour le bien du monde. En compensation, l'Empereur du Monde leur donna des bras.

**DESCRIPTION :** Reportez vous aux Canards dans les règles de RuneQuest.

**CULTURE :** Les keets adoptent les rites et coutumes de l'île sur laquelle ils vivent. Ils sont fortement attachés à leur famille, appelée un Nid. Ils possèdent généralement des manières raffinées et un bon tempérament, à l'inverse de leurs cousins de Genertela.

**GOVERNEMENT :** Les keets honorent loyalement le système clanique. Si possible, ils participent au gouvernement de leurs différentes îles.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** De nombreux autochtones utilisent les keets comme jouets amusants. Selon eux, leurs ancêtres étaient des hommes qui furent punis pour leur vanité et leur fierté en se voyant affliger leur forme actuelle.

**RELIGION :** Le culte des ancêtres et la déité locale.

**REGION D'ORIGINE :** On ne trouve des keets que dans les Iles Orientales.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Les keets possèdent quelques différences culturelles qui les distinguent des canards de

Genertela mais le fond reste le même.

**Espèce :** Canard.

**Pays/Clan :** Iles Orientales/clan de l'île natale (par exemple Cinq Corrales, Isle de Reetha)

**Occupation des Parents :** Reportez vous aux règles de RuneQuest mais avec les changements suivants pour la magie. La sorcellerie est la forme de magie la plus commune chez les keets. Au lieu de tout autre type d'expérience en magie, ils reçoivent ; 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort de sorcellerie par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Ils reçoivent également Intensité x1, Lire/Ecrire Propre Langue x1, Cérémonie x1 et Sorts x3 (à répartir comme désiré parmi les sorts connus). Gain de 1 point de POU par tranche ou fraction de 3 années supplémentaires.

**Culture :** Keet.

**Religion :** Tous les keets sont automatiquement initiés de la déité patronnesse de leur île natale. Ils pratiquent également le culte des ancêtres.

**Caractéristiques, Compétences de Base, Armes Culturelles, Equipement :** Reportez vous aux règles de RuneQuest.



## LUATHA

Les luatha sont une race surhumaine d'immortels. Ils sont arrivés par mer de l'Ouest Lointain à la fin du Second Age et ont détruit le Vieux Seshnela. On ne peut pas les utiliser comme personnages joueurs et ils sont décrits uniquement à l'intention des maîtres de jeu.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les luatha sont les descendants de très grands dieux. Leurs pouvoirs, bien que diminués par rapport à ceux de leurs ancêtres, sont encore largement supérieurs à ceux des mortels. A l'origine, ils vivaient par delà les Portes du Crépuscule et du royaume du Temps. Certains mythes de la Guerre des Dieux mentionnent les luatha.

**DESCRIPTION :** Les luatha sont gigantesques et atteignent une taille de cinq mètres. Ils sont d'un bel aspect et

gracieux. La plupart possèdent une peau pourpre et des cheveux violets. Leurs vêtements et armures sont magnifiquement décorés et ils chantent plutôt qu'ils ne parlent. Leur nature même est magique. Ils accomplissent certaines choses (tels allumer des feux, guérir de petites blessures, utiliser Seconde Vue) sans avoir besoin de lancer des sorts comme les humains.

**CULTURE :** On ne connaît pas les détails de la culture des luatha. Toutefois, certains Quêteurs Héroïques ayant visité leur lointain pays dans l'ouest ont rapporté qu'ils avaient développé une très grande civilisation. Le respect de la loi y est universel et le crime n'y existe pas. Les richesses y sont si communes que personne n'envie les biens d'autrui. De plus, des cérémonies publiques et privées y chantent les louanges de la beauté. Leurs bâtiments sont bas et s'enfoncent profondément dans le sol au lieu de s'élever vers le ciel.

Les luatha qui vivent dans le Château des Ombres Pourpres en Seshnela sont censés avoir des pratiques similaires.

**GOVERNEMENT :** Il n'existe aucun gouvernement formel. Les chefs sont choisis suivant leurs capacités et les besoins du moment.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les luatha de Seshnela ont anéanti l'ancienne civilisation de ce pays et sont restés hostiles aux humains depuis cette époque. Ils détruisent constamment tous les navires humains qu'ils découvrent voguant dans les Iles de Kanthor. Les autochtones les craignent.

Les centaures, elfes et tritons des îles sont bien traités ou ignorés. Les humains croient qu'ils sont alliés aux luatha même s'ils le nient.

Le but futur des luatha dans la région n'est connu que d'eux seuls.

**GUERRE :** Leurs capacités en ce domaine sont si avancées que les efforts humains pour les contrer ne sont pour eux que de simples jeux d'enfants. Les luatha qui ont débarqué par le passé ont aisément décimé l'armée seshnegi. Pourtant,

cette dernière les surpassait de plus de 1 000 contre un pour les soldats et de 10 contre un pour les magiciens. De même, leur unique navire détruisit les flottes entières qui l'attaquaient. Ironiquement, pour les dieux les êtres comme les luatha n'étaient que des soldats ordinaires dans les armées qui s'affrontèrent durant la Guerre des Dieux. Ce détail confère une vision véritablement épouvantable de l'ampleur de ces combats immortels.

**RELIGION :** Le religion exacte des luatha n'est pas connue. Ils sont les descendants directs de dieux et l'on suppose qu'ils honorent leurs ancêtres au travers de sacrifices. Les philosophes occidentaux prétendent qu'ils doivent également adorer le Dieu Invisible mais ceci n'est pas prouvé.

**REGION D'ORIGINE :** Ils proviennent des Terres du Crépuscule dans l'Ouest Lointain, là où le soleil se repose sous les limites de la terre. Les seuls luatha vivant dans le monde mortel résident dans une forteresse cachée des Iles de Kanthor dans Seshnela.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Elle est impossible. Les informations concernant les luatha sont d'une telle ampleur qu'elles ne relèvent pas des règles classiques.



**LUDOCH**

Les ludoch forment le type de tritons le mieux connu et le plus répandu de Glorantha. Ils sont neutres ou amicaux avec les humains. Les ludoch sont les seuls tritons décrits dans ce livre. Rendre justice à tous les tritons augmenterait dans d'importantes proportions la taille de ce supplément. Un ouvrage plus détaillé sur les tritons de Glorantha sera publié dans le futur.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les ludoch sont apparus lors de la Guerre des Dieux grâce à l'union d'esprits de l'air avec des



nymphes des mers. Ils sont fiers de l'aide qu'ils ont apportée à Magasta lorsque celui-ci dévora et recycla le grand vide créé par l'explosion de l'Aiguille.

**DESCRIPTION :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE :** Les ludoch placent au dessus de tout la spiritualité et la beauté. Ils y trouvent une consolation temporaire à l'aspect pessimiste et sinistre de leur religion.

**GOVERNEMENT :** Les ludoch se regroupent naturellement au sein d'importants groupes sociaux. Ces derniers peuvent atteindre la taille de royaumes comme dans le sud de Maniria, dans les Iles Orientales ou dans la Mer Maslo. La participation au gouvernement est volontaire mais la plupart des tritons suivent tranquillement une politique pacifique.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les ludoch sont amicaux avec les humains et commercent avec eux afin de se procurer de belles choses qu'on ne peut trouver au fond des mers. Ils craignent les autres races de tritons que l'on trouve occasionnellement dans leurs régions.

**RELIGION :** Panthéon triton.

**REGION D'ORIGINE :** On trouve des ludoch dans toutes les mers orientales.

Ils se concentrent particulièrement dans les Iles Orientales, les Mers Maslo et Marthino dans Pamaltela et au sud de Genertela.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel pour une création de personnage partielle. Un supplément ultérieur, comprenant une description détaillée des tritons et des aventures, permettra de créer complètement un personnage ludoch ou d'une autre race des mers.



**MONTEURS DE SANGLIER**

Les monteurs de sanglier forment une race hideuse et bestiale, au mieux détestée de tous. Leur nom fait référence aux gigantesques sangliers qu'ils chevauchent. Ils sont renommés pour être les plus grands menteurs et vantards de l'univers. Leur cruauté est telle que les trolls semblent tendres par comparaison.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les monteurs de sanglier semblent être apparus au Second Age. Ils proviennent peut être d'un abominable programme de fertilisation de l'Empire des Amis des Wyrms, fruits abjects d'un croisement entre des trolls et des humains. Les monteurs de

sanglier déclarent quant à eux avoir été créés à partir d'un mélange de sang, bave et liquide séminal de leur Dieu de la Défense Sanglante.

Ils affirment avoir possédé un empereur qui dirigeait l'univers entier. Son règne se poursuivrait depuis son exil après la trahison du Roi Dragon dans les jours anciens. Il aurait sous ses ordres douze rois monteurs de sanglier, chacun de ces derniers gouvernant 50 000 sujets. L'histoire grandiose des monteurs de sanglier ne correspond pas aux données écrites. Leur gouvernement historique le plus puissant se trouvait au Socle d'Ivoire dans la Passe du Dragon. Partiellement détruit au début du Troisième Age, il constitue toujours leur centre de culte le plus actif.

**DESCRIPTION :** Les monteurs de sanglier sont humanoïdes mais extrêmement laids. Ils possèdent des défenses proéminentes qui ne leur sont d'aucune utilité pour se battre ou se nourrir. Reportez-vous également aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE, VIE, GOUVERNEMENT :** Les monteurs de sanglier ont une vie nomade consacrée au pillage et à la chasse. Ils sont brutaux, perfides, violents et cruels. De ce fait, on les emploie souvent comme mercenaires capables d'accomplir n'importe quel ordre sans état d'âme. Les monteurs de sanglier se déplacent en bandes familiales

comprenant mâles et femelles. Les femelles enceintes (à l'instar de leur laie) se cachent au printemps pour donner naissance à une portée de 6 à 10 petits. Ces derniers sont généralement ignorés et élevés par la laie. Ils atteignent l'adolescence à l'âge de huit ans et rejoignent alors la bande. Cette dernière compte généralement de six à vingt cinq adultes et adolescents. Les bandes qui hantent la Forêt Puante dans la Passe du Dragon sont généralement beaucoup plus importantes.

Les monteurs de sanglier sont accompagnés d'un troupeau de porcs géants. Ceux-ci acceptent la protection des monteurs de sanglier et évitent les autres hominidés. Les montures utilisés sont de gigantesques porcs belliqueux communément appelés sangliers géants. Un monteur de sanglier peut aisément distancer n'importe quel individu à pied. Les forêts forment leur habitat favori. Ils y sont un peu plus lents mais peuvent toujours laisser loin derrière eux n'importe quel poursuivant.

Les monteurs de sanglier chassent, pillent n'importe quel trésor ou nourriture et terrifient régulièrement n'importe qui afin d'arracher un tribut ou voler. Lorsqu'ils sont menacés ou confrontés à une force supérieure, ils prennent la fuite sans aucune honte.

Il n'y a probablement que 10 000 monteurs de sanglier dans le monde. Leurs armées mercenaires ne comptent généra-

lement que quelques milliers de guerriers. Une bande est habituellement dirigée par un seul vieux guerrier, parfois une femelle. Sa parole fait office de loi. La plus petite offense est violemment châtiée et son règne dure jusqu'à ce qu'il soit tué par un rival (généralement un de ses fidèles).

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :**

Ils sont détestés et haïs par toutes les races. Ces sentiments sont d'ailleurs réciproques. Ils ne respectent que les elfes, non pas par affection, mais simplement parce que les monteurs de sanglier craignent les seuls ennemis qui les surpassent dans les bois. Les créatures intelligentes en ont peur. En effet, les terribles sacrifices pratiqués par les monteurs de sanglier transforment l'âme d'un individu en esclave spirituel.

**GUERRE :**

Les monteurs de sanglier utilisent généralement la lance montée ou courte mais sont prêts à se servir de tout autre type d'armes pris au combat ou comme tribut. Leurs montures se battent avec eux. Habituellement, les monteurs de sanglier dédaignent les armes de jet, préférant rentrer au contact le plus vite possible. Les monteurs de sanglier ont une vocation de pillards. Néanmoins, lorsqu'ils se regroupent en bandes ils se transforment en adversaires terrifiants. De plus, leurs victimes sont généralement paniquées à



la simple idée de ce qui leur arrivera si elles tombent entre leurs mains.

**RELIGION :** Leur religion est intitulée Culte de la Défense Sanglante. Ce dieu les a créés et a engendré leur ancien empereur en s'accouplant à la déesse porc. Les 12 rois seraient les fruits de son accouplement avec ses propres petites filles. Cette religion est extrêmement brutale et cruelle. Au prix de l'âme de leurs victimes, elle apporte une magie terrible à ses suivants.

**REGION D'ORIGINE :** Les monteurs de sanglier sont originaires de la Passe du Dragon où ils sont toujours les plus nombreux. Ils ont migré vers Maniria, Prax et le sud de Péloria.

### CREATION DE PERSONNAGE

**Espèce :** Monteur de sanglier.

**Pays/Clan :** Maniria, Prax, sud de Péloria. Les clans de monteurs de sanglier ont une espérance de vie très courte et le nombre de membres qui le composent varie dans de fortes proportions. Leurs noms sont généralement arrogants, voir vulgaires. A titre d'exemples on peut citer : les Hacheurs de Têtes, les Coupe Gorges, les Trancheurs, les Sangliers Noirs, les Arracheurs de Couilles.

#### Occupation des Parents

**MONTEUR DE SANGLIER :** Sauter x1, Chevaucher x5, Lancer x1, Connaissance des Animaux x3, Connaissance des Monteurs de Sanglier x1, Connaissance du Monde x1, Dissimuler x2, Ecouter x1, Scruter x3, Chercher x1, Pister x2, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x3, Cérémonie ou Enchantement ou Invocation x1, Attaque au Poing x2, Attaque Lance Montée x3, Attaque Lance 2 M. x1, Parade Lance 2 M. x1. **MAGIE (spirituelle) :** 1D3-1 points à l'âge de 15 ans plus 1 point par tranche ou fraction de 10 années supplémentaires. **EQUIPEMENT :** sanglier géant entraîné, vêtements de cuir (1 point de protection), couteau, 2 lances 2 M., outres à eau, sac de viande en putréfaction ou de toute autre nourriture insalubre, instrument à feu, 100 mètres de corde, cuirasse et heaume à cornes (4 points de cuir bouilli de sanglier géant), produits animaux pour une valeur de 50 sous, bûtin pour une valeur de 50+1D100 sous, manteau de fourrure. Seuls les monteurs de

sanglier les plus prospères possèdent une armure en métal.

**Culture :** Monteur de sanglier.

**Religion :** Défense Sanglante, autres (Zorak Zoran ou tout autre culte épouvantable).

**Caractéristiques :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

#### Compétences de Base

**Agilité :** Canoter (00), Grimper (20), Esquiver (05), Sauter (30), Chevaucher (75), Nager (15), Lancer (25).

**Communication :** Baratin (05), Eloquence (05), Chanter (05), Parler Monteur de Sanglier (30), Parler Theyalan (15).

**Connaissance :** Connaissance des Animaux (10), Artisanat (Cuir de Porc) (10), Evaluer (05), Premiers Soins (10), Connaissance des Sangliers Géants (30), Connaissance des Monteurs de Sanglier (20), Arts Martiaux (00), Connaissance des Minéraux (00), Connaissance des Plantes (00), Lire/Ecrire (00), Navigation (00), Connaissance du Monde (05).

**Manipulation :** Dissimuler (40), Inventer (05), Passe-Passe (05), Jouer Instrument (00).

**Perception :** Ecouter (15), Scruter (15), Chercher (40), Pister (40).

**Discrétion :** Se Cacher (10), Déplacement Silencieux (10).

**Armes Culturelles :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.



## MOROCANTH

Les morocanth sont des êtres semblables à des tapirs. Avec les Monteurs d'Alticamelus, de Bisons, d'Impalas et de Sables, ils forment l'une des Cinq Grandes Tribus de Prax. A la différence des autres tribus, les morocanth élèvent du bétail humain et non des animaux. Ils partagent toujours la culture générale des monteurs d'animaux, celle-ci étant simplement adaptée à leurs besoins inhumains.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les morocanth ont pris part à tous les mythes et à l'histoire de Prax.

**DESCRIPTION :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE :** Ils suivent le schéma général de la culture de Prax. Certains de ses aspects sont adaptés à leur statut quadrupède. Ainsi, les mâles sont les guerriers et les éleveurs alors que les femelles détiennent la plupart des biens et font office d'éducatrices et de guérisseuses.

### RELATIONS AVEC LES AUTRES

**RACES :** Ils sont supposés être les égaux des autres peuples de Prax. En fait, ils sont généralement détestés, tournés en ridicule et méprisés par les autres tribus. Les morocanth le leur rendent bien.

**RELIGION :** Les morocanth adorent les déités de Prax.

**REGION D'ORIGINE :** On ne les trouve que dans la Désolation sur Genertela, et particulièrement dans Prax.

### CREATION DE PERSONNAGE

**Espèce :** Morocanth.

**Pays/Clan :** Désolation/Tribu morocanth.

**Occupation des Parents :** Utilisez les occupations des nomades à pied présentées dans les règles de RuneQuest.

**Culture :** Morocanth.

**Religion :** Panthéon Praxien.

**Caractéristiques, Compétences de Base, Armes Culturelles, Magie :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.



## NEWTLINGS

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les newtlings disent provenir de la boue primaire de la création. Selon eux, ils y auraient toujours vécu en dépit du durcissement général de la terre et du refroidissement de l'air.

**SOUS-TYPES :** Les jeunes newtlings ressemblent à des têtards géants. Ils ont besoin d'être constamment dans l'eau pour survivre. Les bacheliers, la forme la plus souvent rencontrée, sont bipèdes avec des yeux globuleux et une face de grenouille. Les adultes qu'on ne trouve que dans leurs marais natals leur ressem-



Un ogre élevé dans une culture civilisée effectue un jet sur la table ci-dessous pour déterminer son occupation.

**Lancez 1D20**

01-02	Troubadour
02-08	Marchand
09-10	Noble
11	Prêtre
12-16	Soldat
17-18	Voleur
19-20	Sorcier

**Caractéristiques, Compétences de Base, Armes Culturelles, Magie :** Reportez-vous aux règles de RuneQuest. Dans Glorantha, le culte ogre normal est celui du Cacodémon.



**SLARGES**

Les slarges sont des hommes-reptiles agressifs et hostiles à l'égard de l'humanité. Apparemment leur premier contact avec celle-ci ne remonte qu'à deux cents ans. Depuis cette époque, leur contrée dans l'ouest de Tarien n'a cessé de se développer à grands pas. Au fur et à mesure que leur territoire s'élargit, les hommes sont contraints de battre en retraite.

Certains érudits des races non humaines considèrent les slarges comme un danger sérieux représentant une menace potentielle pour tout Pamaltela. D'autres pensent que les peuples primitifs de Tarien sont faibles et faciles à vaincre. Pour eux, il est certain que des armées civilisées pourraient balayer n'importe quelle quantité de slarges !

**MYTHE ET HISTOIRE :** Inconnu.

**SOUS-TYPES :** Deux types existent, les formes géante et inférieure.

**DESCRIPTION :** Les slarges sont des hommes-reptiles bipèdes portant une queue. Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE :** Les détails de la culture slarge restent inconnus du fait de leur hostilité inhérente à l'encontre des humains. Néanmoins, on sait que les slarges inférieurs coopèrent et travaillent ou chassent par bandes de tailles diverses. Les slarges géants sont extrêmement individualistes et ne s'intéressent qu'à leur propre personne. Néanmoins, ils conduisent généralement une bande de slarges inférieurs.

Les slarges travaillent le métal et domestiquent les animaux (dinosaures). Ils montrent des aptitudes bien supérieures à celles des humains de l'âge de pierre qu'ils rencontrent (au plus grand étonnement de ces derniers).

Les slarges sont nomades. Ils n'ont donc que peu de biens personnels et ne laissent quasiment aucune trace permanente derrière eux.

**GOVERNEMENT :** Les slarges semblent se rassembler en groupes de chasse et de cueillette de tailles diverses. Ces derniers sont généralement conduits par un seul slarge géant.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les slarges sont toujours hostiles à l'égard des humains. On ne connaît aucune interaction avec les autres races. Le futur peut receler d'intéressants événements pour ceux qui étudient les slarges, particulièrement lorsque ceux-ci commenceront à rentrer en contact avec les autres Races Aînées de Pamaltela.

**GUERRE :** Les slarges suivent une politique expansionniste au détriment des peuples doraddi primitifs de Tarien. Les slarges submergent généralement leurs ennemis sous le nombre.

**RELIGION :** Inconnue mais on a observé qu'ils pratiquent la sorcellerie.

**REGION D'ORIGINE :** Ouest de Pamaltela. Le pays connu sous le nom de Wongarrissi est la terre ancestrale des slarges. Des rumeurs veulent qu'une colonie de slarges existe sur une petite île quelque part dans Glorantha.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Les slarges ne constituent pas de bons personnages joueurs.

En effet, ils ne quittent jamais leurs terres qui forment l'une des Contrées Inaccessibles de Glorantha. Des informations partielles sont fournies dans les Monts Arc en Ciel.



**TIMINITS**

**MYTHE ET HISTOIRE :** les timinits n'ont aucune mythologie ou histoire propre. Ceux qui sont assez intelligents pour communiquer déclarent abruptement avoir toujours existé sous cette forme. Ils semblent incapables de comprendre les concepts d'un Commencement et d'une Fin mythiques.

**SOUS TYPES :** On peut traduire "timinit" par "peuple insecte". De nombreux types existent dont les principaux sont :

**Arachan :** ces êtres tiennent à la fois de l'insecte et de l'araignée. Leur corps frêle atteint une taille de deux mètres pour une envergure de quatre mètres d'un bras à l'autre. Ils possèdent deux jambes humanoïdes, quatre bras et un corps tripartite, à l'instar des insectes. Leur tête est ornée d'une horrible paire de mandibules capables d'injecter du venin et de deux yeux énormes à facettes multiples. Ces derniers étincellent à la lumière et brillent dans le noir. Ils changent de couleur de temps à autre. Carnivores, ils tissent comme les araignées des toiles quasi invisibles mais d'une résistance incroyable. Ces dernières forment d'élégants motifs dans les forêts une fois recouvertes par la rosée.

**Ephemerae :** les ephemerae regroupent dix à douze espèces. La plus connue et la plus grande est formée par les Odanaites, semblables à de frêles libellules (voir plus loin). Les ephemerae naissent au printemps, remplissent toutes les tâches de leur vie avec frénésie et meurent à l'automne. Aucun ne vit plus d'un an.

**Lucan** : ce type de timinit rappelle le scarabée. Les lucan sont simples d'esprit, agressifs et se nourrissent de bois. Ils vivent généralement en solitaire ou en petits groupes.

Leur seul but est de trouver du bois mort afin de s'en nourrir et de défendre leurs réserves une fois découvertes.

**Myrmidon** : cette race vivant dans des ruches est extrêmement militarisée et fait preuve d'une intelligence rudimentaire. Reportez-vous également aux Monts Arc en Ciel.

**Odanatite** : les plus connus des ephemerae sont intelligents et sociables. Certains ont même partagé leurs observations et philosophie avec des humains. Ces timinits sont persuadés que les races dotées d'une longue espérance de vie sont immortelles et semblables à des déités immuables. Ils ne possèdent aucune société et ne se retrouvent que très brièvement au milieu de l'été afin de s'accoupler. Ceci fait, ils retournent à leurs activités.

**CULTURE** : Les timinits ne possèdent aucune société organisée et de ce fait aucune culture. Certains érudits pensent que les nombreux types de timinits vivaient il y a longtemps dans une harmonie complète mais inconsciente. Ceci n'est pas s'en rappeler la manière dont coopèrent les fourmis mais sur une plus vaste échelle. Cette spéculation découle de l'étude de très vieux documents. Néanmoins, aucune forme de collaboration autre que naturelle ne semble exister.

**RELIGION** : Les timinits ne pratiquent aucune religion. Un groupe de chercheurs spirituels d'une ville de Pamaltela prétend avoir contacté une gigantesque et épouvantable déité insecte, ancêtre de toutes les âmes des timinits. Ces derniers rejettent cette déité et ne possèdent aucune mythologie réelle.

**REGION D'ORIGINE** : Les timinits furent découverts sur Jrustela au Second Age. Certains d'entre eux semblèrent utiles aux humains afin d'accroître leur expansion et furent transplantés sur d'autres îles et Pamaltela. C'est là qu'ils vivent depuis cette époque.

**CREATION DE PERSONNAGE** : Les timinits ne constituent pas de bons personnages joueurs. Des informations partielles sont disponibles dans les Monts Arc en Ciel.



## VORALANS

**MYTHE ET HISTOIRE** : Le mythe des voralans est obscur. Ils semblent croire que Mee Voral les a créés avant de fabriquer le monde pour les nourrir. Il leur arrive de tomber en pénurie de nourriture mais ceci est accepté comme un événement inévitable. Leurs âmes retournent dans leur cocon fongoïde attendant que de meilleures conditions se prêtent à leur renaissance sous forme de voralans.

**SOUS TYPES** : Il existe plusieurs types de voralans se caractérisant essentiellement par la taille et l'apparence. Ces différences proviennent du type de champignons auquel ils sont associés. Ainsi, les elfes bolets sont différents des elfes amanites.

**DESCRIPTION** : Les elfes noirs sont des êtres minuscules et ramassés. Leur peau est grise ou cendrée. Leurs membres paraissent enflés et leurs formes sont rondes et douces. Ils sont généralement silencieux.

**CULTURE** : La culture voralan est insignifiante. Ils ne possèdent aucun bien matériel, sont hermaphrodites et ne connaissent aucun rite d'union ou de passage. Ils ne semblent posséder aucune activité sociale autre que celle de s'occuper de leurs champignons. Un individu peut très bien ne se pas se rendre compte qu'il possède une identité propre. Il arrive que des voralans, exposés à des extérieurs, imitent les cultures de ces êtres avec succès. Ceci est dû à leur remarquable intelligence.

**GOVERNEMENT** : Chaque colonie voralan est dirigée par son esprit de

groupe. Aucune position formelle n'existe. Bien souvent, d'autres êtres les contrôlent.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES** : Les voralans sont tellement centrés sur eux-mêmes qu'ils n'ont aucune position vis à vis des autres races. Souvent, ils coopèrent passivement avec des races dominantes. Dans les forêts, ils sont les sujets des elfes et des trolls dans les cavernes. Les nains les détestent et les détruisent. Les humains en ont rarement vu.

**GUERRE** : Les voralans n'ont aucun sens de la guerre. Les quelques tentatives agressives menées par des tribus inexpérimentées ou isolées sont bien souvent risibles. Les groupes qui ont eu à se défendre dans le passé contre des intrus (et ont survécu) sont souvent plus efficaces au combat. Néanmoins, les voralans en savent assez pour défendre leurs terres, lançant des substances biologiques virulentes ou des bombes parasitaires sur leurs ennemis avant de disparaître.

La meilleure défense des voralans réside dans leur caractère indispensable. Sans eux, de nombreux champignons particuliers et uniques périraient, privant les attaquants de leurs propriétés médicinales, hallucinogènes ou magiques.

**RELIGION** : Ils adorent Mee Voral. C'est la mère des champignons.

**REGION D'ORIGINE** : Les voralans sont apparemment originaires du Monde Inférieur et sont remontés à la surface durant les Ténèbres. Ils y ont alors proliféré, se repaissant du monde mort. Ils ont été repoussés par la lumière du soleil à l'Aurore. On n'en trouve aujourd'hui plus que dans les cavernes et autres lieux obscurs, ainsi que dans les quelques forêts de champignons qui ont survécu depuis les Ténèbres.

**CREATION DE PERSONNAGE** : Les voralans forment une société fermée et répugnent à traiter avec les extérieurs. Ils sont passifs et mettent autant d'ardeur à la tâche qu'un champignon, même





# Culte de la Défense Sanglante



## I. MYTHE ET HISTOIRE

Les monteurs de sanglier prétendent que leur divinité principale est le Dieu de la Défense Sanglante. Ce dernier est inconnu sur le plan des Dieux et les autres cultes n'en ont pas connaissance. Les membres de ce culte adorent actuellement trois entités différentes : le héros Aram-ya-Udram ; le dieu-porc Eventreur et un démon des ténèbres sans nom.

Aram-ya-Udram était un homme, l'un des Fondateurs originels de l'ancien Empire des Amis des Wyrms. Durant la Longue Nuit, bien avant l'Empire, il captura et enchaîna un démon noir dans la Passe du Dragon, le centre du monde. Plus tard, alors que la Longue Nuit avait pris fin et que l'Empire s'étendait, les hommes abandonnèrent leur vocation de laboureurs du dos de la Terre et devinrent belliqueux et suffisants. Ils arrêtèrent de festoyer en l'honneur de la Déesse Terre, ne lui versèrent plus aucun tribut et suspendirent leurs sacrifices. Courroucée, elle envoya le Grand Porc, l'enfant-Dieu, Eventreur, pour les punir. Aram était alors âgé mais ses qualités de combattant demeuraient exceptionnelles. Au cours d'un long duel, il trompa Eventreur et le précipita dans les bras de son démon noir enchaîné. Le sanglier ne

put résister aux attaques combinées du démon et d'Aram. Rapidement, il s'effondra sur la Terre, mourant. Aram arracha les grandes défenses d'Eventreur avant de l'enterrer. Il libéra le démon de ses attaches et celui-ci disparut dans le vide obscur du Chaos.

Bientôt, Aram contrôla tous les sangliers de la Passe. Il les dressa et entraîna les hommes de la Vallée à les monter. Il établit le Temple du Socle d'Ivoire sur la tombe d'Eventreur. Les hommes vinrent de toute la Vallée effectuer des sacrifices et apporter leurs tributs sur l'autel. Ces offrandes leur permettaient d'apaiser les sangliers et de les garder domestiqués.

A un moment, probablement après l'effondrement de l'Empire des Amis des Wyrms, les humains qui vivaient dans et autour du Socle d'Ivoire changèrent. Si aucun écrit remontant à ces jours sombres n'a survécu, il paraît évident que des trolls s'unirent à ces humains. Après quelques générations, une nouvelle race apparut, les monteurs de sanglier.

Les monteurs de sanglier croient qu'après la mort leurs esprits se rendent dans le Monde Inférieur. Leur vie y continue comme sur la surface hormis que la mort n'y existe pas. Lorsqu'un monteur meurt, son sanglier devient berserk et doit être abattu. Il est enseveli avec son maître afin que celui-ci possède une monture dans les Enfers.

Le Culte de la Défense Sanglante est associé aux Runes de la Mort, de la Terre et de la Bête.



## II. ECOLOGIE DU CULTE

Ce culte est la principale religion des monteurs de sanglier. Il leur fournit les sangliers géants qu'ils montent. De même, il explique et justifie leur style de vie brutal.

Le Culte de la Défense Sanglante est la seule religion reconnue par les monteurs de sanglier. Les représentants d'autres espèces qui désirent rejoindre le culte doivent adopter le style de vie des monteurs de sanglier. Cette race et les membres du culte ne forment qu'un seul peuple. Ainsi, les extérieurs craignent et haïssent le culte de la même façon qu'ils craignent et haïssent les monteurs. Le culte met l'accent sur l'aspect bestial de la nature humaine. La mort est associée à la souffrance, pourtant les monteurs de sanglier doivent tuer pour survivre.

Ainsi, la souffrance est une bonne chose et résume à merveille les terribles pratiques de ce culte sanglant. Les gens ordinaires sont les proies des monteurs de sanglier. Leurs biens sont justes bons à piller. Leurs vies doivent être tranchées s'ils osent résister.

Chaque Jour Sauvage de la Semaine de la Mort est un jour saint pour le culte. Les monteurs de sanglier se rassemblent alors dans leurs temples. A ces périodes, le Socle d'Ivoire, qui en temps normal n'est qu'une ruine dé-

serte, grouille de monteurs et de sangliers géants. Le jour très saint du culte se tient à la même époque durant la saison de la terre.



### III. LE CULTE DANS LE MONDE

En dépit ou peut être à cause de la place prépondérante du culte chez les monteurs de sanglier, il ne s'agit pas d'une force sociale majeure. Les doctrines et croyances du culte autorisent et encouragent les adeptes à s'abandonner à toutes leurs pulsions barbares. Le culte supporte la culture des monteurs de sanglier plutôt qu'il ne la domine.

On ne trouve des monteurs de sanglier que sur le continent de Genertela, dans Péloria, Maniria et la Désolation. Le Socle d'Ivoire se situe dans la Forêt Puante au nord de la Passe du Dragon, dans Ma-

niria. Une tribu particulièrement importante y vit.

Chaque tribu de monteurs de sanglier possède son propre temple qui n'est fréquenté qu'aux alentours des jours saints. Ces temples ne sont généralement que des ruines ou de vieilles bâtisses que les monteurs de sanglier ont investi. Parfois, ils se trouvent dans l'obligation de construire leurs propres édifices rudimentaires. Suivant la taille de la congrégation qui s'y réunit, les temples sont mineurs, majeurs ou grands. Les très petits clans ne peuvent entretenir que des sanctuaires qui leur donnent accès au sort Apaiser la Terre.

En cas de rencontre fortuite, les monteurs de sanglier sont amicaux les uns avec les autres, ce qui paraît naturel pour une race dont chacun recherche la destruction. Néanmoins aucune relation formelle n'est entretenue, même si un monteur de sanglier peut parfois migrer d'une tribu à une autre. Généralement, les chefs tribaux sont également les chefs religieux et vice versa.



### IV. INITIES

Un monteur de sanglier peut rejoindre le culte en sacrifiant simplement un point de POU. Les étrangers qui désirent être adoptés par le culte doivent prouver leur valeur en domptant un sanglier géant à mains nus. Cette épreuve tient davantage du spectacle sanglant que de la tentative honnête pour faire entrer de nouveaux membres dans la tribu. Il arrive d'ailleurs que des chefs obligent des captifs à entreprendre cette "initiation".

L'appartenance à ce culte est commune chez les monteurs de sanglier et sans elle, aucun rang tribal d'importance ne peut être atteint.

**Magie Spirituelle :** Vivelame, Contre-magie, Démoralisation, Disruption, Soins, Mobilité, Main de Fer, Protection, Ralentissement, Vigueur.



### V. CHEFS

Il n'y a aucune distinction importante entre les chefs de guerre et les prêtres du culte. Les chefs qui concentrent leurs efforts sur l'adoration et l'obtention de sorts runiques sont appelés prêtres.

Un candidat à la prêtrise doit avoir prouvé sa valeur aussi bien dans des raids que des batailles. Il doit posséder 90 % ou plus dans les compétences Monter Sanglier Géant, attaque avec une arme et Sacrifice de Sang.

Les étrangers doivent avoir été membres de la tribu pendant au moins cinq ans. Si les conditions sont remplies, le candidat est accepté.

Les chefs monteurs de sanglier consacrent 100 % de leur temps à leurs devoirs. Ils ne peuvent partir en aventure. Néanmoins, leurs devoirs compren-



nent la chasse, les pillages, la guerre et les brigandages. Ils sont responsables du bien être de leurs suivants et ne doivent rien faire qui mette la tribu en danger.

Tous les sorts de magie divine spéciale sont obtenus par l'intermédiaire d'un des sous-cultes de la religion.



## VI. NOUVELLE COMPÉTENCE DU CULTE

**Le sacrifice de sang :** Cette compétence de Manipulation possède une chance de base de 00 %. On y a recours pour dépecer vivant les animaux et les captifs. Le but de cette compétence est d'infliger la plus grande souffrance possible à l'animal afin que l'esprit de ce dernier soit traumatisé et puisse être emprisonné dans une partie de son corps.

Le Sacrifice de Sang est conçu pour être combiné à l'enchantement de Lien de Mort du culte.

Néanmoins, on y a souvent recours pour développer les compétences des participants, à moins que cela ne soit par simple esprit sadique.

Lorsque l'on réussit à combiner la compétence au Lien de Mort, un point de POU doit être sacrifié. L'esprit de la victime est alors emprisonné et lié dans sa queue (ou une main s'il s'agit d'un humanoïde). Il devient alors possible d'utiliser les points de magie et les sorts de la victime.

Les points de magie de la victime peuvent servir à lancer les propres sorts du monteur de sanglier. Personne, hormis celui qui a créé l'enchantement, ne peut se servir de cette relique morbide. Celui-ci est brisé si l'objet est détruit ou qu'une cérémonie funéraire appropriée (tel le Sacrifice de Paix d'un Dieu Chasseur) est effectuée sur la queue ou la main de la victime.

Cérémonie ne peut pas être utilisée pour augmenter ses chances de réussite en Sacrifice de Sang.



## VII. SOUS CULTES

### Esprit de Représailles

Les monteurs de sanglier qui ont abandonné leur religion ont 10 % cumulatifs par semaine que leur monture se retourne contre eux.

### Aram-ya-Udram

Aram apporte au culte les sorts de Commander Porc et Croc de Douleur.

### Croc de Douleur

2 points

*A distance, temporaire, non cumulable, réutilisable.*

Ce sort doit être lancé sur une arme. Si des dommages passent l'armure, en plus des dégâts normaux la localisation touchée deviendra inutilisable. La victime retrouvera ses facultés en réussissant un jet sous CONx2. Une tentative peut être effectuée à chaque round. Si la victime a été blessée dans plus d'une localisation, elle n'a besoin d'effectuer qu'un seul jet sous CONx2 pour retrouver toute ses capacités.

### Le Démon des Ténèbres

Ce démon est la source de Peur et Sceller Blessure.

### Sceller Blessure

2 points

*A distance, temporaire, non cumulable, réutilisable.*

Si ce sort est lancé sur une arme, les dommages que celle-ci infligera ne pourront pas être soignés ou récupérés magiquement. La guérison sera obligatoirement naturelle et n'interviendra qu'au terme

du laps de temps nécessaire. Ainsi, un sort de Soins cautérisera une blessure mais ne la guérira pas. Un sort de Soins suffisamment puissant restaurera un membre mais les dommages resteront les mêmes. Premiers Soins est également inefficace mais arrêtera toujours une hémorragie.

### Eventreur, l'enfant-Dieu

Eventreur octroie Apaiser la Terre et Lien de Mort.

### Apaiser la Terre

1 point

*Rituel de Cérémonie, réutilisable*

Ce rituel est utilisé pour effectuer des sacrifices à la Défense Sanglante. Ceux-ci peuvent prendre trois formes. On peut par exemple donner du grain au Sanglier (généralement en nourrissant les sangliers géants) afin de nourrir et fortifier la Terre, ce qui renforce également le culte. Les sacrifices (de préférence humains) apaisent la Terre, protègent le culte de sa colère et permettent de conserver dressés les sangliers géants qui demeurent alors sous le contrôle des monteurs.

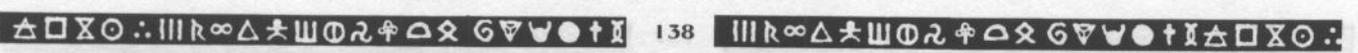
Lorsque des objets magiques, un autre trésor d'une grande valeur ou plus d'une demi-douzaine de créatures intelligentes sont sacrifiés avec ce sort, la Terre est enchantée. La bête du monteur de sanglier qui a effectué le sacrifice gagne alors un point dans une caractéristique au choix de son maître. Aucune caractéristique ne peut dépasser le maximum autorisé. Ainsi, si un sanglier géant possède une DEX de départ de 6, celle-ci ne pourra pas dépasser 9 grâce à des cérémonies d'Apaiser la Terre.

### Lien de Mort

1 point

*Rituel, réutilisable*

Ce rituel est basé sur la compétence Sacrifice de Sang et non pas sur celle d'Enchantement. Reportez-vous à la description de cette compétence pour de plus amples détails.





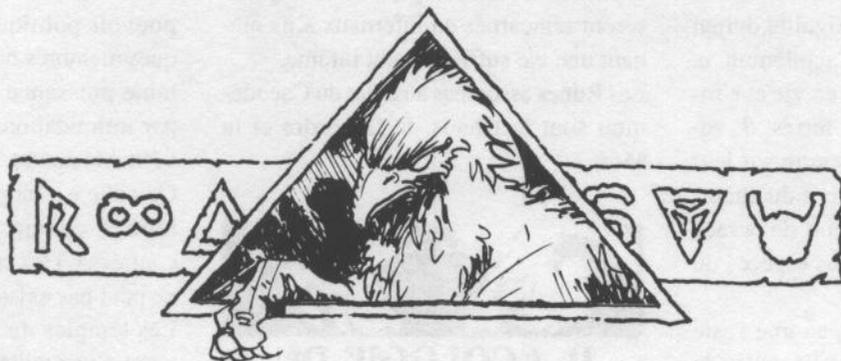
**VIII. LE SOCLE D'IVOIRE**

Le Socle d'Ivoire est le grand temple du culte des monteurs de sanglier, son centre principal.

Les mots suivants sont gravés en vieux Theyalan sur l'autel :

*"Je suis la Dent de Guerre d'Eventreur, enfant dieu sacré de la Terre.  
J'ai écrasé deux cités, ne laissant que des ruines pour mes enfants.  
J'ai piétiné deux peuples, abreuvant la Terre de leur sang.  
Ma mission était de détruire pour la plus grande gloire de la Terre.  
"Je suis le trophée de Aram, le vainqueur de la Bataille de Larassa.  
Aram est celui qui me combattit, me conduisant au travers des collines jusqu'à ce lieu.*

*Aram est celui qui me trompa et me précipita dans les bras du démon.  
Aram est celui qui m'arracha mes crocs dans mon agonie.  
"Je suis l'Axe des Monteurs, les piliers du temple et la demeure sacrée.  
Fruits mûrs et grains dorés, les sacrifices me permettent de me nourrir.  
Sang chaud et morts rapides, les sacrifices apaisent ma fureur.  
Les riches offrandes me sanctifient et mes enfants en sont largement récompensés."*



# Cacodémon



## I. MYTHE ET HISTOIRE

Cacodémon est l'un des restes de l'armée de Wakboth, le Diable. Lorsque leur maître fut écrasé sous l'Aiguille durant la Guerre des Dieux, Cacodémon et d'autres démons restèrent en vie et s'incarnèrent. Parcourant les terres, ils semaient la terreur et le désordre sur leur passage renforçant les forces du chaos. Cacodémon gagna le support de la race des ogres ainsi que d'autres espèces du chaos.

Pendant un temps, il dirigea une vaste partie de Genertela. Les trolls, aidés de Waha dans Prax et d'autres héros, suprimèrent les ogres et repoussèrent le Cacodémon dans le Plan des Héros grâce à de puissants sortilèges. Depuis cette époque, Cacodémon est surtout intervenu au travers de sa race de serviteurs, les infernaux. Cacodémon ne peut se manifester qu'avec la plus grande difficulté sur le plan matériel. En cas de réussite, sa venue déchaîne un véritable cataclysme. Cacodémon est bien plus fourbe et intelligent qu'un simple humain et il n'apparaît jamais à moins de pouvoir occasionner de véritables ravages sans prendre trop de risques.

Le culte de Cacodémon adore cette créature. Les échanges s'effectuent surtout au travers des infernaux, des démons du chaos à l'apparence similaire à celle du Cacodémon. Le Cacodémon lui-même

n'apparaît qu'en des occasions extraordinaires et ne se trouve en aucun cas sous le contrôle de ses invocateurs.

Le culte du Cacodémon ne promet aucune vie après la mort. Les adorateurs doivent tenter leur chance dans le chaos primordial auquel toutes les choses retournent. Certains ogres croient qu'ils seront réincarnés en infernaux s'ils mènent une vie suffisamment infâme.

Les Runes associées au culte du Cacodémon sont le Chaos, le Désordre et la Mort.



## II. ECOLOGIE DU CULTE

Le culte existe pour répandre le désordre et la destruction ainsi qu'asseoir le pouvoir personnel de ses membres. Il s'agit du culte traditionnel des ogres. D'autres créatures du chaos, ainsi que les humains dotés de tendances chaotiques, participent occasionnellement à l'adoration du Cacodémon.

Plusieurs douzaines d'infernaux servent le Cacodémon et agissent comme ses représentants dans le monde.

Cette religion déteste chacun et toute chose à l'exception des autres cultes et êtres du Chaos. Même ces groupes ne sont pas favorisés, ils sont tout au plus traités comme neutres.

Il n'existe aucun jour saint officiel. Chaque prêtre décide du sien.



## III. LE CULTE DANS LE MONDE

Hormis chez les ogres, ce culte n'a aucun pouvoir politique. A l'occasion, quelques membres du culte gagnent une certaine puissance temporelle en opérant par intimidation ou en dissimulant leur véritable nature.

Ce culte est largement répandu mais limité à certains territoires. Dans les contrées où les ogres sont rares, ce culte ne peut pas exister.

Les temples du Cacodémon sont rarement d'une taille supérieure à celle d'un sanctuaire.

Néanmoins lorsqu'un infernal est invoqué au cours d'une cérémonie (généralement au moins une fois par an), le sanctuaire devient temporairement l'équivalent d'un grand temple en matière de renouvellement et de sacrifices pour les sorts. Cette condition dure encore une semaine après le départ de l'infernal.

Les sanctuaires enseignent Falsifier Forme.

Un sanctuaire typique de Cacodémon est généralement dirigé par un ou deux prêtres. On y trouve parfois un chaman n'appartenant pas au culte. Il a la charge de traiter directement avec Cacodémon sur le plan des esprits. Le culte étant directement lié à des pratiques comme l'assassinat et la corruption, il n'existe



ble se trouvant devant le lanceur du sort. La portée est celle d'une arme de mêlée normale. Le jet d'acide peut être esquivé avec une réussite spéciale sous cette compétence. Une parade réussie signifie simplement que l'arme ou le bouclier, et le membre les maniant font partie des trois localisations affectées. Une parade spéciale ou critique ne réduit pas les dommages infligés par l'acide. Les armures et les sorts de protection réduisent les dégâts infligés par l'acide. Contre-magie n'a aucun effet. L'acide détruit les armes et armures.



**VII. CULTES ASSOCIES**

**Chaos Primaire**

Le culte du chaos universel fournit Trait Chaotique.

**Thed**

Thed octroie l'usage de Engeance du Chaos.



**VIII. NOTES**

**Intervention Divine**

L'Intervention Divine de ce culte est très différente de l'habitude. Sa réussite n'a qu'une seule et unique conséquence. Elle pousse le Cacodémon à envoyer un infernal, un de ses démons serviteurs, en réponse à l'invocation. Une fois invoqué, l'infernal fait ce que bon lui semble suivant les circonstances. Un initié ou une Griffes peut invoquer Cacodémon une fois par semaine afin qu'il envoie un infernal. Tous les appels des autres membres du temple seront ignorés





jusqu'à ce que le reste de la semaine soit écoulé. Cette limitation ne tient pas compte des tentatives manquées mais juste des invocations réussies. Par exemple, si une Griffe appelle un infernal le premier jour de la semaine, aucun autre membre du culte local ne pourra invoquer un infernal avant la semaine suivante. Ce fait est un des secrets du culte. Il est jalousement gardé et inconnu des extérieurs.

Cacodémon n'apprécie pas les Griffes invoquant des infernaux à des fins autres que l'adoration. Une fois qu'une Griffe a réussi sa première Intervention Divine à des fins personnelles, sa chance d'être elle-même attaquée par l'infernal augmente au fur et à mesure. Elle est égale à son POU la seconde fois, POUx2 % la troisième fois et ainsi de suite. S'il attaque, l'infernal ne combattra pas jusqu'à la mort. Si la Griffe est assez puissante pour blesser sévèrement l'infernal, l'attaque sera repoussée.

Cette attaque potentielle ne concerne pas les Interventions Divines effectuées à des fins d'adoration, d'initiations et de consécration d'un sanctuaire. Elle ne concerne pas non plus les Interventions Divines accomplies par des initiés.



## Ogres

Cacodémon accueille à bras ouverts tous ceux qui veulent rejoindre son culte mais il apprécie tout particulièrement les ogres. L'origine de cette espèce remonte aux Grandes Ténèbres, lorsqu'un groupe d'humains choisit cette voie erronée pour assurer sa survie. Depuis, tous les ogres ont un lien naturel et automatique avec Cacodémon.

Ce lien n'est pas toujours volontaire. Les ogres peuvent tenter de rejoindre n'importe quel culte, du moment qu'ils réussissent les épreuves imposées et parviennent à tromper les officiels du culte. Néanmoins, leur sympathie primitive est profondément ancrée au fond d'eux-mêmes et dès qu'un ogre se trouve à moins de huit kilomètres d'un site consacré à Cacodémon, sa soif de sang remonte à la surface. Cet événement peut

avoir lieu sans même que l'ogre ne s'aperçoive qu'il est en train de se trahir. Bien évidemment, si les membres d'un groupe lui demandent pourquoi il est en train de dévorer son ami mort, l'ogre se rendra compte qu'il vient d'éventer sa couverture.

Les emplacements de nombreux sites consacrés ogres sont très bien connus et généralement fortement peuplés par cette espèce. A l'inverse, d'autres sites ont sombré dans l'oubli et reposent inconnus de tous, y compris des ogres. Ces lieux peuvent s'avérer très dangereux pour les ogres désireux de passer pour des humains.



## Représailles

Le culte de Cacodémon n'a pas besoin d'esprit de représailles. Ses infernaux et adorateurs tuent tous ceux qui quittent le culte d'eux-mêmes.



## IX. INFERNAUX

Ces esprits incarnés ne peuvent pas être normalement tués. Néanmoins, leur corps peut être détruit. On repousse ainsi l'esprit qui a besoin d'une semaine avant de se reformer à partir d'un gorp ou d'une autre masse chaotique.

Du fait de leur nature hautement chaotique, leurs traits peuvent différer de façon importante. Ainsi, le même infernal peut très bien posséder des traits chaotiques différents s'il a été détruit et obligé de reformer son corps entre deux invocations.

### INFERNAL (app. 3 mètres de hauteur)

Caractéristiques	Valeurs Moyennes	
FOR	10D6	35
CON	6D6	21
TAI	10D6	35
INT	2D6+6	13
POU	8D6+12	40
DEX	4D6	14

Attributs	Valeurs
Mouvement	4/5 en vol
Points de Vie	38
Points de Fatigue	56
Points de Magie	40

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/ Pts de Vie
Jambe droite	01-02	01-02	10/10 (0,33)
Jambe gauche	03-04	03-04	10/10 (0,33)
Queue	05-06	05	10/10 (0,33)
Abdomen	07-09	06-09	10/10 (0,33)
Poitrine	10	10-13	10/12 (0,40)
Aile droite	11-12	14-15	10/7 (0,25)
Aile gauche	13-14	16-17	10/7 (0,25)
Bras droit	15-16	18	10/7 (0,25)
Bras gauche	16-17	19	10/7 (0,25)
Tête	18-20	20	10/10 (0,33)

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Armure
Griffe D*	6	120	1D6+3D6	70	10
Griffe G*	6	120	1D6+3D6	70	10
Morsure**	6	80	3D10	-	-
Pied	9	80	5D6	-	-
Queue	9	100	1D10+3D6	60	10
Aile***	9	80	2D10	60	10

\* Les griffes injectent un venin corrosif à la VIR de 20. Dès que les griffes ont passé l'armure, la victime doit résister au venin en lui opposant sa CON. Si le jet de résistance est manqué, elle endure 20 points de dégâts supplémentaires dans la localisation blessée. Si le jet de résistance est réussi, elle n'endure que 10 points de dégâts supplémentaires.

\*\* La morsure injecte un venin à la VIR de 20. Celui-ci prend effet au troisième round après la morsure.

\*\*\* Il s'agit d'une attaque de zone qui ne peut donc être parée.

**NOTE :** L'infernal peut utiliser toutes ses attaques à chaque round.

**TRAITS CHAOTIQUES :** 1D6+4 autres traits chaotiques tirés au hasard.



# Scénarios

Vous trouverez dans ce chapitre plusieurs points de départ et résumés de scénarios. Ils vous permettront de faire entrer les Races Aînées en interaction avec vos joueurs, dans le cadre d'une campagne dans Glorantha.

Les scénarios les plus longs offrent à vos aventuriers des possibilités à long terme d'interagir avec les dragons, les elfes et les nains. Ces scénarios peuvent très bien s'insérer dans votre campagne sans doute sur plusieurs années de jeu. L'histoire de vos aventuriers pourra ainsi se développer autour d'une nouvelle coopération entre espèces. Notez bien les liens qui existent entre certaines d'entre elles.

N'oubliez pas qu'il vous sera impossible d'utiliser tous ces scénarios avec le même groupe d'aventuriers. En effet, certains membres conservateurs des Races Aînées refuseront de faire appel à des humains dont on sait qu'ils sont les amis d'une autre race. Par exemple, les joueurs ne pourront pas accorder leur amitié aux elfes et aux nains. S'ils désirent entretenir des relations à long terme avec ces races, ils seront obligés d'effectuer un choix.

Les trolls n'ont pas été traités dans cette partie. En effet, de nombreux scénarios mettant en scène des trolls ont déjà été publiés par ailleurs. A la différence des elfes, les maîtres de jeu devront se souvenir que les trolls ne font généralement pas appel aux humains pour régler leurs problèmes.

L'introduction de ces nouvelles races ne doit pas être un prétexte à des combats se

résumant à la tuerie de monstres de formes différentes. Plusieurs façons d'introduire et de rencontrer les Races Aînées sont donc présentées ici.

Les possibilités d'interaction avec les principales Races Inférieures sont présentées sous forme de mini scénarios. Ces idées toutes prêtes vous permettront d'introduire ces non-humains dans votre campagne. J'ai souvent dirigé des parties entières de RuneQuest ne débutant qu'avec l'une de ces petites notes.

Le but du maître de jeu est de présenter ces êtres étranges sous une forme autre que celle d'humains dans des costumes amusants, même si certains d'entre eux sont des parodies d'humanité (le morocanth paladin par exemple). Ces derniers ont néanmoins leur raison d'exister. J'ai toujours considéré que la création d'un univers fantastique nécessite de l'humour. Pour ceux qui sont d'un avis contraire, je répondrai que mes campagnes n'ont jamais souffert de cette façon de jouer.

Le maître de jeu devra prendre tout son temps pour bien connaître les non-humains et les interpréter avec sa propre sensibilité. Ne vous inquiétez pas de savoir si vous suivez ce que j'ai fait ou non. Collaborez avec vos joueurs afin de bien faire ressortir les caractéristiques d'une créature. Dans une aventure, n'importe quelle rencontre amicale peut prendre des proportions beaucoup plus importantes lorsqu'on laisse aux joueurs une chance d'exploiter leurs nouveaux amis à leur avan-

tage. Adaptez vous à vos joueurs et sachez utiliser pleinement les Races Aînées dans votre campagne.

Les propos de chaque résumé sont souvent très différents. Certains d'entre eux prennent à contre pied la vision classique de la créature, tel le morocanth aventurier. D'autres sont inévitablement orientés vers le combat (monteurs de sanglier, broos, canards). Enfin, quelques uns présentent des offres risquant d'être refusées, tel le Newtling Avec Une Destinée. Plus tard, les aventuriers peuvent très bien rencontrer la personne possédant les queues et changer d'avis. Les queues ici ne constituent qu'un point de détail. Que les personnages joueurs décident ou non d'aider les newtlings (et certainement de s'attirer ainsi des problèmes), ce qui compte c'est que la rencontre avec la créature les amuse et les intéresse. Certains personnages sont plus comiques que sérieux, tels le Centaure Intellectuel et le Satyre Epicurien.

Vous ne trouverez ici aucune caractéristique, hormis si elles ne sont pas disponibles par ailleurs. Leur publication a été écartée pour des raisons de place. De plus, la création de créatures ne constitue qu'un mécanisme de jeu habituel et parfaitement accessible à n'importe quel maître de jeu. Si vous désirez la publication d'un livre rempli de pages et de pages de rencontres et de caractéristiques, écrivez à Chaosium et exprimez vous.

Greg Stafford



Chez les dragonewts, il existe une stricte hiérarchie sociale et religieuse suivant le stade de développement. Cette situation est logique puisque toute la race dragonewt recherche la même fin et que les changements physiques des dragonewts sont le signe de leur illumination intérieure. Les inférieurs obéiront toujours à la volonté des prêtres, même si leurs ordres contredisent ceux de leur supérieur direct.

Les nobles sont des officiers. Ils donnent les tâches à accomplir et commandent un groupe quand le besoin s'en fait sentir. Chaque dragonewt guerrier est responsable de trois dragonewts éclaireurs. Ces derniers sont essentiellement à ses ordres. S'ils sont tués, le dragonewt guerrier ne peut pas en obtenir de nouveaux, à moins qu'un autre dragonewt guerrier ne meurt.

### Quelques Dragonewts Distinctifs

Quatre dragonewts méritent d'être détaillés ici. Léopard Fouet est un dragonewt guerrier qui est mort de façon déshonorante. De ce fait, lorsqu'il se réveilla, il s'aperçut qu'il possédait les compétences d'un dragonewt éclaireur. Il aurait pu quitter la communauté et devenir un réprouvé comme sa honte l'exigeait. Finalement, il se rendit compte de la folie de cette idée et décida de se repentir. C'est ainsi qu'il s'est lui-même fait esclave et se rachète aux yeux de ses supérieurs et Ancêtres. On lui demande d'agir comme un guerrier pour protéger les esclaves et garder l'oeil sur les newtlings. Néanmoins, même un dragonewt éclaireur peut lui donner des ordres. Tête de Honte et Serviteur Repentant sont des interprètes et gardes-oiseaux. Ce sont eux qui prennent soin des demi-oiseaux qu'on leur confie. Il y en a une douzaine dans le groupe. Ils ne sont pas autorisés à les monter sans la permission d'un prêtre ou d'un guerrier.

Tête de Honte et Serviteur Repentant sont des guerriers issus d'une communauté dragonewt déviante. Ils ont réalisé leurs erreurs et ont présenté une requête afin de réintégrer leurs oeufs dans le Nid.

On considère qu'ils ont été corrompus par le monde extérieur. De ce fait, ils ont perdu leur statut de guerrier et leurs noms ont été changés. Néanmoins, leur utilité a été reconnue. Ils sont sous la protection et la tutelle de Maître Seigneur-Prince. Chacun le sait et le respecte. Ce sont les seuls dragonewts avec le Maître à comprendre la Langue des Marchands. Comme la majorité des dragonewts déviants, leur anatomie a été transformée afin qu'ils puissent parler les langues non-dragonewts. Ils sont chargés d'accomplir le moindre des désirs du Maître. Les autres dragonewts les ont souvent vus accomplir des actes considérés comme bizarres mais ils y sont à présent habitués.

Maître Prince Seigneur des Quatre Joyaux ne peut avoir presque aucun contact avec les étrangers et ses interprètes agissent pour lui. De ce fait, ce sont ses interprètes qui lui servent de liens avec le monde profane. Son exemple de vie les éduque, ainsi que peut être le reste du monde. Un des interprètes est toujours au côté du dirigeant alors que le second s'occupe des demi-oiseaux.

Seigneur Peau Collante a acquis sa fameuse peau au cours d'une quête héroïque. Si une arme entre à son contact, l'attaquant doit opposer son POU à celui du dragonewt sur la table de résistance. En cas d'échec, l'arme est collée. Naturellement, il utilise très rarement le sort Armure de Dragon.

### Les Esclaves

Les vingt esclaves newtlings n'ont aucune volonté propre. Ils doivent accomplir tous les ordres des dragonewts. La plupart des guerriers refusent de se souiller en s'abaissant à parler à un newtling. Ce sont les éclaireurs qui ont la charge de traiter avec les newtlings.

Les newtlings servent à la fois de porteurs et de nourriture. Ils peuvent également servir de cadeaux aux dragonewts de Ralios si nécessaire. A la différence des dragonewts, la plupart des esclaves parlent très bien la Langue des Marchands.

Les esclaves portent au total : 3 paquets

d'objets rituels, 5 paquets d'armes en obsidienne supplémentaires, 3 paquets d'argent humain (approx. 476 lunars, la plupart en or et gemmes cachés dans des sacs de nourriture) et 6 paquets de nourriture. Ces derniers sont prévus pour les cas d'extrême urgence. En effet, le groupe à l'intention de chasser et d'acheter de la nourriture durant le voyage.

### Le Tricératops

S'il survit au voyage, ce dinosaure de guerre entraîné constitue le cadeau destiné à un dragonewt prêtre de Ralios que le Maître connaît. Le groupe connaît quelques uns des dangers qui l'attendent dans le pays de Dorastor et le tricératops est là pour servir de machine de guerre lourde contre quelques uns de ces ennemis. Trois guerriers sont entraînés pour commander cette bête. Il s'agit de Yeux de Verre (qui le monte généralement) et de ses remplaçants Quatrième Vrai Fils et Epée de Justice.

#### Tricératops de Guerre Caractéristiques

FOR	60
CON	41
TAI	61
INT	3
POU	12
DEX	7

Attributs	Valeurs		
Mouvement	6		
Points de Vie	51		
Points de Fatigue	101		

Localisation	Mêlée	Missile	Points
	1D20*	1D20*	
Queue	01-02	01	14/13
Patte post. D	03-04	02-03	14/17
Patte post. G	05-06	04-05	14/17
Arrière train	07-08	06-08	14/21
Avant train	09-10	09-12	14/21
Patte ant. D	11-12	13-14	14/17
Patte ant. G	13-14	15-16	14/17
Tête	15-20	17-20	34/21

\* Lancez 1D10+10 pour déterminer la localisation touchée pour tous les adversaires dont la





ou en tout cas se préparent à le faire. Ceci est apparemment confirmé par le fait qu'ils ont commencé à planter des anneaux sacrés d'arbres dans différents endroits.

Les elfes préfèrent accomplir ces rites en secret mais il leur arrive d'avoir besoin d'une assistance extérieure pour les protéger au cours des périodes les plus délicates du rituel. Dans ces moments, les elfes et dryades les plus puissants disparaissent, ne laissant que quelques gardes surveiller les mercenaires chargés de leur sécurité.

Ce scénario peut débiter n'importe où. Ce rituel se déroule dans de nombreux lieux de Fronéla. Dans ma campagne, il s'est tenu dans les Pâturages dans la Passe du Dragon.

## Partie I)

### On Embauche chez les Elfes !

Pénacyr Coeurdebois, un elfe vert, pénètre dans une zone habitée par les humains afin d'embaucher des mercenaires. C'est un officier de Yelmatio et il porte plusieurs armes et objets en or. Néanmoins, son armure reste celle des guerriers elfes, à savoir en cuivre enchanté. Il est accompagné de plusieurs elfes verts guerriers.

Il déclare rechercher des mercenaires afin de garder un site elfe sacré pendant une semaine. Il semble connaître les plus fameux et ignobles aventuriers de la région. Il rejettera avec ostentation tous les amis des trolls et des nains. Il saluera avec autant de bruit tous les amis des elfes connus, les appellera par leur nom et citera quelques uns des exploits qui leur ont valu cette renommée dans sa race.

Il expliquera que le site se trouve à quelques journées de marche (au maître de jeu de le situer exactement dans le cadre de sa campagne) mais ne révélera pas l'emplacement exact.

Les ennemis les plus probables sont les trolls et les nains.

#### Soldes usuelles d'un mercenaire

Ces soldes sont tirées des règles de base de RuneQuest. La nourriture et l'équipement sont à la charge du mercenaire.

**1 soldat à pied** : 55 L/semaine.

**1 soldat monté** : 220 L/semaine.

**1 officier (monté)** : 440 L/semaine.

Il offre les soldes classiques auxquelles peuvent prétendre un mercenaire pour 1 semaine de travail. Celles-ci seront payées dans la monnaie locale. Néanmoins le temps du trajet n'est pas couvert (comme le veut l'usage pour les emplois de mercenaires). Ce salaire est plus que confortable pour un combat qui n'aura sans doute lieu qu'un jour et qu'une nuit. Pénacyr déclarera qu'il ne veut pas louer les services d'un homme monté. Si quelqu'un insiste pour venir avec son cheval, il ne recevra que la solde d'un homme à pied. La seule exception reste l'officier. Pénacyr trouvera logique qu'il possède une monture et lui offrira les 440 lunars, même si l'homme n'est pas monté. Pénacyr ajoutera que chacun devra prêter le serment de ne jamais révéler l'emplacement du site. Il offrira un bonus de 75 L par personne en échange de ce serment.

Il ne désire pas employer des magiciens. Si l'un d'entre eux désire quand même se joindre au groupe, il ne recevra que la solde d'un homme à pied. L'elfe promettra que les gardes recevront gratuitement une certaine forme de magie une fois sur le site. De plus, les défenseurs pourront conserver tout le butin qu'ils auront amassé durant leur emploi.

En aucun cas, il n'emploiera des nains, des trolls ou des créatures du chaos.

L'elfe désire embaucher un maximum de 20 mercenaires, tous correctement équipés. Etant donné qu'aucun maître de jeu n'aspire à diriger une partie comprenant 20 joueurs, la plupart d'entre eux seront des personnages non joueurs.

## Partie II)

### Voyage vers le Site

Les humains engagés voyageront sous la conduite des elfes. Ces derniers se déplacent parfois le jour et parfois la nuit. Parfois, ils reviendront sur leurs pas ou emprunteront des chemins difficiles, apparemment pour désorienter leurs employés.

Les mercenaires voyageront ensemble. Les elfes se chargeront de conduire le groupe et de toutes les missions d'éclaireurs. Seuls deux d'entre eux seront constamment avec les humains.

Après plusieurs journées de marche, les elfes appelleront les mercenaires par petits groupes afin de leur faire prêter serment. Plusieurs personnages non joueurs seront convoqués avant les aventuriers. Ils s'en iront et reviendront sans incident. Ce qui se passe n'est un secret pour personne. Les mercenaires ayant déjà prêté serment n'y verront aucun piège d'aucune sorte.

Pénacyr prendra position sur une grande roche au milieu d'une clairière environnée de noyers. Il expliquera que l'heure est venue de prêter le serment du secret. Il insistera sur le fait que tous sans exception doivent jurer. Il est probable que tous les aventuriers seront d'accord. A ce moment, un elfe en armure de cuivre enchanté et portant une épée longue étincelante s'avancera de derrière le rocher. Il s'agit de toute évidence d'une Epée d'Humakt. Il ne se présentera pas mais commandera simplement à chacun de prendre son arme préférée dans la main droite et de poser la main gauche sur l'épée qu'il tient horizontalement. Il récitera alors le serment que chacun devra répéter après lui.

"Je jure, par mes armes et mon coeur, par mes reins et mes grands parents, par mes frères et par mes dieux, d'obéir aux ordres de Pénacyr Coeurdebois tout au long de mon emploi. Que toutes ces choses, mes armes et mon coeur, mes reins et mes grands parents, mes frères et mes dieux, se retournent contre moi et me détruisent si je devais désobéir à ses ordres ou révéler l'emplacement du site vers lequel nous nous rendons. Je jure ceci sans arrière pensée, ni mensonge."

Ceci fait, Pénacyr donnera à la personne 75 lunars en pièces d'argent et la renverra vers le reste du groupe. Une fois que tous les mercenaires auront prêté serment, le voyage reprendra cette fois sans plus de détours.

Si quelqu'un refuse de prêter serment, Pénacyr se mettra en colère et renverra la personne. Si l'individu renvoyé continue



de protester, Pénacyr ordonnera aux autres humains présents de le désarmer et de le ligoter. S'ils refusent d'obtempérer, Pénacyr sautera hors de vue derrière le rocher et lancera un ordre. Les autres elfes sortiront alors de leur cachette dans les arbres et tireront plusieurs volées de flèches enchantées par multimissile ou dardard vers le ou les rebelles. Leur but est de tuer ou neutraliser les perfides humains. Si les humains tentent de rejoindre Pénacyr, ils ne trouveront rien derrière le rocher. S'ils réussissent à le pister, ils le retrouveront en compagnie du seigneur runique d'Humakt et au milieu des humains ayant déjà prêté serment. Il ordonnera à ces derniers d'attaquer les fourbes qui ont refusé de prêter serment et l'ont trahi. Les mercenaires feront de leur mieux pour remplir cette tâche. Ayant toutes les chances d'être surclassés par le nombre, les aventuriers feront mieux de fuir si possible. Une fois en fuite, ils pourront être secourus par un des groupes que le maître de jeu a projeté d'utiliser pour attaquer le bosquet plus loin dans le scénario. Ces assaillants penseront que ces humains détestent les elfes et leur offriront de les employer, comme dans le scénario nain plus loin.

### Partie III) Le Site

Il s'agit d'un site sacré destiné à devenir le centre d'une nouvelle forêt elfe. Les elfes y ont installé un temple correctement équipé sous les racines de l'arbre central. Ils le garderont secret aussi longtemps que possible. Les arbres et autres végétaux grandissent très rapidement dans cette zone. De ce fait, si les aventuriers visitent à nouveau ce lieu les années suivantes, ils remarqueront à chaque fois des changements significatifs. Pénacyr conduira le groupe dans une clairière au centre de laquelle on peut apercevoir un double cercle d'arbres d'un diamètre d'à peu près 120 mètres. Pénacyr ordonnera aux humains de ne pas s'approcher du cercle intérieur et de ne jamais essayer de pénétrer dans le cercle central sous peine d'y perdre la vie.

Plusieurs elfes gardent l'arbre central. On peut distinguer d'autres elfes, et de temps à autre une dryade, vaquer à leurs occupations, ignorant les humains tant que possible.

L'arbre central est d'un type inconnu des personnages joueurs quelle que soit leur Connaissance des Plantes. Son écorce est argentée et ses bourgeons d'un vert brillant. Il ne possède aucune autre caractéristique particulière.

Le cercle intérieur est formé de sept chênes au feuillage éclatant. Pourtant, la plupart des autres arbres de la forêt n'ont pas encore de feuilles complètement formées en cette saison (Saison de la Mer). Si l'on observe les arbres en ayant recours à la magie, on y distinguera plusieurs formes de vie cachées. Il s'agit de marcottes ordinaires, à peu près douze par arbre.

Le cercle extérieur est formé par des jeunes arbres de 1 ou 2 mètres de hauteur. Ils sont de plusieurs types communs dans la région.

Les mercenaires seront divisés en quatre groupes, chacun d'entre eux devant camper à l'un des points cardinaux. Les personnages joueurs formeront l'un de ces groupes. Ils seront libres de dresser tous les ouvrages défensifs qu'ils désirent dans les quelques heures qui leur restent. Pénacyr informera les groupes que leur tâche consiste à garder le cercle externe et de le protéger à tout prix contre l'attaque prévue. Il leur expliquera que la plupart des elfes seront absents afin d'accomplir un rituel et que la défense du site repose sur les humains. Il pense que les assaillants seront des nains, des trolls ou des mercenaires loués à leur service.

Pénacyr donnera à chaque humain un bâton finement gravé. Il leur expliquera qu'il contient un sort d'Extinction. Si l'un des arbres devait prendre feu, ils devront éteindre les flammes au plus vite. Pénacyr donnera également au chef de chaque groupe un autre bâton gravé et en forme de Y. Il expliquera qu'il contient trois sorts de Soins 6 qui pourront être utilisés comme bon semblera. Il suffit de toucher la personne blessée et de dépenser un point de magie pour la guérir. Il

donnera également au responsable du groupe un "bâton-briseur". Celui-ci mesure un mètre de long, est gravé et orné de plusieurs plumes colorées. Il expliquera qu'il contient une magie très puissante qui ne devra pas être utilisée à moins qu'un ennemi entre dans le cercle intérieur. Il devra alors être pointé sur l'assaillant en récitant quelques mots. Il lancera alors sa magie sur la personne. Il ne sait rien de plus.

Pénacyr ne connaît pas la nature du bâton, ni son fonctionnement. En fait ce bâton contient un Disruption Multisorts de 6 points, avec un bonus à l'attaque équivalent à 15 points. Lorsque l'on s'en sert, il draine automatiquement 6 points de magie à son utilisateur. Si ce dernier ne possède pas les six points de magie, il draine les points de vie pour établir la différence. Si les points de vie soustraits sont supérieurs au total général, le bâton fonctionnera quand même au plus grand inconfort de l'utilisateur.

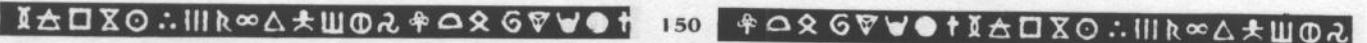
Pénacyr ajoutera que tous les bâtons devront lui être rendus après la mission.

A la tombée de la nuit, cinq groupes formés d'une dryade accompagnée de sept elfes non guerriers entreront dans la clairière en chantant doucement une bénédiction en aldryami. Ils y pénétreront chacun par une direction différente. En ignorant les humains, ils tourneront autour de l'arbre en suivant une spirale pour disparaître mystérieusement par une ouverture invisible dans le tronc.

### Partie IV) Combat de Nuit

L'attaque se déroulera comme prévue. Le maître de jeu devra choisir un groupe d'ennemis approprié aux capacités des défenseurs. Après tout, il ne s'agit pas de tuer les aventuriers mais plutôt de les confronter à une situation dangereuse et difficile.

N'oubliez pas que le combat se déroule de nuit avec tous les problèmes de visibilité que cela suppose. Une autre source de problèmes peut provenir des chevaux. L'ennemi ne pourra consister un groupe de trolls et de nains. Il faudra choisir l'une des races. Les attaquants pourront





très bien être accompagnés de mercenaires humains ou de tout autre type de serviteurs.

L'attaque aura lieu simultanément sur le périmètre entier mais avec des forces inégales. Il y aura d'abord une première attaque menée par les adversaires les plus forts et possédant la meilleure puissance de feu. Une seconde attaque suivra puis deux feintes afin de neutraliser les gardes sans nécessairement engager la mêlée. Chaque attaque débutera probablement avec des volées de missiles, des attaques magiques et des menaces de mêlée.

Le maître de jeu ne devra pas oublier que les trois autres côtés sont également attaqués et travailler sa mise en scène. Des bruits de combat, des éclairs d'énergie magique, des feux qui s'allument et s'éteignent sont visibles. Les aventuriers ne sont peut être attaqués que par une bande de débutants alors que le groupe sur leur flanc est débordé par le nombre. Les aventuriers doivent ils lui porter secours ou rester sur leur position ? Posez leur plusieurs problèmes tactiques différents afin de les faire réfléchir aussi bien que se battre.

Dans tous les cas, le maître de jeu ne doit pas omettre de décrire les événements dans lesquels les aventuriers ne sont pas directement impliqués. Mais il ne s'agit pas non plus de s'y perdre. La pire chose qui puisse advenir serait que le maître

joue seul avec lui-même, laissant ses joueurs le regarder. Par exemple, n'effectuez jamais de jets si un combat se déroule entre personnages non joueurs. Contentez vous de le décrire.

#### Ennemis Suggérés

1. Des trolls assistés d'une masse de trollinets sous équipés, d'une paire d'effrayants trolls des cavernes et d'humains. N'oubliez pas qu'ils seront accompagnés d'une prêtresse ou deux avec des sorts d'Aveuglement.

2. Des nains accompagnés de constructions en pierre tels des gargouilles ou des Jolanti. Ils seront équipés d'arbalètes à répétition, de potions chimiques (peut être des frondes projetant des flacons d'acide) et de sorts de sorcellerie. Des humains seront toujours utilisés dans les premières vagues d'assaut. Tous les nains en mêlée seront des experts et équipés d'armes et armures en fer.

3. Des ogres, indiscernables pour les yeux humains, assistés de mercenaires. Les ogres tenteront sans doute de tromper les humains en s'avançant dans la nuit et en se comportant comme des amis. Ils essaieront de s'approcher suffisamment près pour pénétrer dans le cercle intérieur et y mettre le feu. Les ogres peuvent invoquer Cacodémon contre des ennemis de niveau runique.

4. Broos. Les broos seront assistés de tout un ensemble de créatures chaotiques. Il n'y aura aucun humain. Un groupe d'hommes scorpions peut très bien constituer le groupe d'attaque principal.

#### Conséquences d'un Echech

Il est possible que les aventuriers échouent et soient submergés par le nombre ou laissent l'ennemi pénétrer dans leur périmètre défensif. En ce cas, les défenses elfes que Pénacyr n'a pas levées entrèrent en action. Le maître de jeu devra garder ce point secret ou ne le dévoiler que peu à peu au fil des aventures afin de créer un respect des défenses elfes chez les personnages.

Les arbres du cercle intérieur sont des Guerriers de Bois. Ces arbres animés peuvent se déplacer lentement et attaquer avec plusieurs membres à la fois. Des marcottes sont nichées entre les branches.

Elles sont entraînées à bombarder les assaillants à l'aide de pierres gardées dans des sacs accrochés aux branches. De plus, chaque arbre possède deux vignes vierges susceptibles de se déplacer et d'attraper des adversaires pour les neutraliser pendant que les guerriers les repoussent. Elles peuvent également soulever un individu du sol et essayer de l'étrangler.

Si les ennemis pénètrent dans le cercle intérieur, le seigneur runique d'Humakt jaillira par l'ouverture invisible de l'arbre central et tentera de les repousser. Si nécessaire, d'autres elfes se joindront à lui. Ils préféreront utiliser l'arc mais n'hésiteront pas à se jeter dans la mêlée en cas de besoin. Si cet événement survient dans les derniers stades de la croissance du bosquet, ces guerriers demeureront cachés dans les branches de l'arbre central.

Les maîtres de jeu sont libres de décider quel montant de dommages a été infligé au bosquet. Les arbres extérieurs peuvent avoir été endommagés, voir détruits, sans pour autant annihiler tout le rituel. Néanmoins, si l'arbre central est détruit à un moment ou un autre, le rituel entier sera vain et le site abandonné.

Partie V)  
Conclusion

L'attaque s'achèvera à l'aube. Les elfes sortiront par l'ouverture invisible. Les guerriers seront les premiers à apparaître suivis des dryades. Si le site a été endommagé, les elfes commenceront à pleurer. Les dryades, entourés d'elfes tristes, s'assièront et chanteront une douce lamentation sur les cendres ou les débris des arbres.

Le bosquet paraîtra différent. Les humains auront ce sentiment mais seront incapables de l'exprimer.

Les elfes seront beaucoup plus amicaux qu'auparavant. Ils sembleront épanouis et heureux. Même les dégâts survenus pendant la nuit ne terniront pas complètement leur bonne humeur.

Pénacyr, accompagné de plusieurs de ses guerriers, explorera le bosquet et écoutera les rapports de chaque responsable, s'enquérant de tous les détails.

Il ordonnera aux mercenaires de patrouiller dans la zone à la recherche de corps ou d'éclaireurs. Il demandera à ses propres guerriers de pister les ennemis jusqu'à leur repaire. Si un personnage est mort, il exprimera sa compassion mais les elfes ne ressusciteront personne, car tel est le destin des mercenaires. Si quelqu'un a besoin d'être soigné, les dryades s'y emploieront au mieux de leurs capacités.

Pénacyr récupérera les bâtons. Si quelqu'un refuse de les lui rendre ou essaie de le tromper, il rentrera dans une colère noire et ordonnera que les objets soient récupérés par la force. S'ils sont dissimulés, il menacera de tuer les mercenaires pour leur perfidie. Le rituel étant à présent achevé, il y a apparemment assez d'elfes aux alentours pour mettre ces menaces à exécution.

Pénacyr remettra à chaque survivant une baguette écorcée et recouverte de symboles étranges. Il expliquera qu'il s'agit de la preuve qu'ils ont agi comme des amis des elfes. Elle ne peut être volée, vendue ou donnée. Si elle est devant être séparée de son légitime propriétaire, elle prendrait immédiatement feu. Elle n'apporte aucune garantie quant au comportement des elfes, mais ceux-ci sauront certainement se mon-

trer plus amicaux si on la leur présente. Pénacyr paiera ensuite aux survivants la solde promise (55 lunars pour la plupart) en pièces d'argent locales.

Après deux jours de repos et de garde, Pénacyr et ses hommes reconduiront les mercenaires à leur point de départ. Avant de les quitter, il leur rappellera leur serment de garder le site secret, les remerciera encore avec effusion et déclarera qu'il espère bien conclure de nouvelles affaires avec eux dans le futur.

Partie VI)  
Visites Ultérieures

Des rituels ultérieurs devront être accomplis. Pénacyr reviendra dans la région engager des mercenaires pendant six années de suite, mais à chaque fois à une saison différente. La seconde année, il arrivera pendant la saison du feu, la troisième durant la saison de la terre, et ainsi de suite jusqu'au Temps Sacré.

Pénacyr préférera toujours engager des amis des elfes et témoignera toujours son affection aux personnes qu'il connaît. A chaque fois l'embauche, le voyage vers le site, la distribution des bâtons magiques, le mystérieux rituel et ainsi de suite seront toujours les mêmes. Néanmoins, chaque année les assauts seront de plus en plus violents.

En supposant que certains aventuriers survivent d'année en année et de ce fait seront réembauchés, nous suggérons que les attaques soient de plus en plus fortes. Vu l'importance grandissante du bosquet, il est logique que les efforts menés pour sa destruction soient de plus en plus conséquents. Dans tous les cas, il n'est pas obligatoire de retrouver les mêmes adversaires à chaque année. Il peut s'agir de nains la première année, de trolls la seconde et de choses du chaos la troisième. Les natures mêmes de la magie de Glorantha et de ce rituel peuvent attirer bon nombre d'adversaires dans le monde, mais ils ne proviennent pas nécessairement toujours de la même partie du monde.

Le bosquet changera d'année en année. Ses arbres grandissent à une vitesse inhabituelle. Plusieurs fleurs et

buissons auront poussé dans son périmètre. Certains d'entre eux seront facilement identifiés comme des plantes défensives des elfes tels le lierre-étrangleur, la vigne-piège, des buissons projetant des cosses, des herbes-espions et ainsi de suite. Seul le cercle intérieur formé par les Guerriers de Bois ne changera pas de façon notable.

Les arbres ayant été détruits ne seront jamais replacés. Par contre, ceux n'ayant été qu'endommagés demeurent mais avec une année de croissance sur les autres. Ainsi si une pousse a été coupée la première année, elle demeurera une pousse la seconde. Si elle est à nouveau endommagée, elle ne sera toujours qu'une pousse l'année suivante.

L'arbre central grandit beaucoup plus rapidement que les arbres extérieurs. Son écorce dorée brillera doucement même par les nuits sans lumière. Si les aventuriers ne seront toujours pas autorisés à s'en approcher, ils pourront voir (grâce à Longue Vue par exemple) que ses feuilles forment un mélange de toutes les essences d'arbres composant le cercle extérieur. Un tel arbre doit être particulièrement étonnant et splendide au printemps lorsqu'il fleurit. Les personnages ne seront pas invités une nouvelle fois durant la saison de la mer, mais s'ils ressemblent à mes joueurs, ils trouveront sans doute une bonne raison d'y retourner de leur propre chef.

Si les aventuriers retournent défendre le site plusieurs fois de suite, les elfes se montreront de plus en plus amicaux. Par exemple, ils offriront de ressusciter un ami des elfes si celui-ci est venu plusieurs fois. Cela ne veut pas dire qu'ils ressusciteront l'ami d'un ami.

Le rituel du Temps Sacré est le plus important et le plus dangereux. Les joueurs se heurteront sans doute à très forte partie et auront du mal à accomplir leur devoir. S'ils survivent, ils seront invités à participer à la danse de joie finale du bosquet. Ils pourront se joindre à l'un des nombreux cercles qui se formeront, main dans la main, autour de l'arbre central. La plupart des participants seront des elfes et des dryades. On pourra même voir des elfes bruns qui dorment norma-

lement durant cette saison. Néanmoins, d'autres créatures vivant en paix dans les bois seront présentes. On pourra peut être même rencontrer un dragonewt, un newtling ou un géant amical. Bien évidemment, les animaux ne se tiendront pas main dans la main. Ils formeront un cercle étrange où le prédateur côtoiera sa proie. Ils effectueront trois rondes avant de se disperser et de danser dans les cercles des elfes.

Pendant ce temps, des dizaines d'oiseaux voleront aux alentours en chantant différents airs. Ils s'ébattraient en jouant au milieu des pixies et faeries voletant dans le bosquet. Une grande fête suivra même si la nourriture reste elfe (c'est à dire des végétaux).

Finalement, tout le monde tombera endormi. Lorsque les participants se réveilleront, ils trouveront les cadeaux suivants : des objets elfes, comme une cape de feuille qui étouffe les bruits, un bâton de guérison et peut être même un bâton-briseur (avec les instructions nécessaires à son usage et les dangers afférents).

Chacun sera alors prié de rentrer chez soi. Les joueurs découvriront alors que tout le Temps Sacré s'est écoulé, même s'il ne semble qu'une seule nuit de combat et une journée de célébration soient passées.

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

## Scénario Elfe 2. Attaquer les Nains

Un beau jour, Pénacyr contacte les personnages pour une offre d'emploi de mercenaires. Il ne pourra pas les accompagner, ni leur accorder une quelconque aide de la part des elfes. En fait, il paiera une double solde afin de garder secret le fait qu'il les emploie.

Une bande de nains vicieux s'est installée tout près, aidée par des humains apparemment dupés.

Les personnages devront pénétrer dans leur caverne et les détruire, en tout cas contrarier leurs plans autant que possible. Sans l'aide des humains, les nains se retrouvent avec un seul guerrier. Il ne fait aucun doute que les aventuriers

n'auront aucun mal à négocier cette petite affaire.

Le maître de jeu devra consulter le scénario nain afin de construire le repaire des défenseurs. On y trouvera un grand nombre de pièges, machines et autres artefacts qui donneront beaucoup de fil à retordre aux personnages.



## SCENARIOS NAINS

On suppose que les aventuriers possèdent une base locale d'opérations, ont une réputation bien établie de bons guerriers et connaissent la région environnante.

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

### Scénario 1. Au secours des Nains

Ce scénario permettra aux personnages de connaître un groupe de nains et peut être de s'en faire les amis. Le maître de jeu pourra également y mettre en valeur les particularités des nains de Glorantha. L'intérêt principal des nains réside dans les échanges d'objets magiques inhabituels (en fait technologiques) que l'on peut établir avec eux et leur apport en services divers. Ceci gouverne la plupart de leurs activités.

De plus, les nains possèdent l'avantage de demeurer toujours au même endroit et peuvent ainsi apporter une aide occasionnelle aux aventuriers. On peut les persuader de rétrocéder quelques uns de leurs potions magiques, des êtres-servants ou des objets.

Le maître de jeu devra conserver dans sa manche les nains ne possédant pas de nom. Il pourra les en ressortir lorsque la réussite d'une action dépendra de pouvoirs ou de mécaniques précis.

Une des parties les plus importantes du scénario reste la négociation du paiement avec les nains. Ils n'ont aucune idée des biens de valeur sur le Monde de la

Surface et opèrent d'après leur propre point de vue. Ainsi l'or n'a aucune importance à leurs yeux, à la différence de la nourriture.

Ce scénario est conçu pour être utilisé dans les lieux habituels de votre campagne. Il n'y a donc aucune dénomination géographique d'indiquée. Si votre campagne se déroule dans la Passe du Dragon, les lieux concernés sont :

*Installation naine la plus proche* : Mine de Nains.

*Cité d'importance la plus proche* : Bol-dhome ou Bout du Monde.

*Autorité locale* : un chef de clan sartarite.

## 1) Introduction

Un beau jour, alors qu'ils traversent une région peu peuplée, les aventuriers rencontrent un nain inconnu et portant une tenue qu'ils n'ont jamais vue auparavant (si tant soit est qu'ils aient jamais vus des nains). Il s'exprime dans leur langue mais avec un fort accent.

Il porte des vêtements simples et un manteau dans un tissu étrange (selon lui en fil de terre).

Il est hésitant, visiblement apeuré mais déterminé à parler. Sans se perdre en formules de présentation, il dira aux aventuriers que lui et ses amis ont besoin d'aide. Les faits sont les suivants.

"Je suis Karantharanis, un mostali dans le plus grand besoin. Mes amis sont cachés tout près mais ils sont épuisés après notre longue fuite dans ce pays étrange. Nous arrivons d'une contrée différente et ne savons même pas comment on nous accueillera. Nous sommes cachés depuis plusieurs jours et même notre expert dans le Monde de la Surface ne s'est jamais rendu aussi loin. Mes compagnons meurent de faim et leur garde s'est évanoui suite à l'épuisement et ses blessures.

Le garde a été blessé en combattant un monstre ou quelque chose d'approchant. Je ne connais pas le nom de la chose. Je ne sais rien du Monde de la Surface.





comme ses représentants. Il ajoutera que désormais tous les accords futurs devront au préalable être approuvés par ces derniers.

Cet événement fera porter une lourde responsabilité sur les épaules des personnages mais leur permettra également de créer des liens durables avec les nains.

Comme par hasard, la réputation de guerriers des personnages est telle que les voleurs n'occasionneront dès lors plus de dégâts. L'humain grande gueule fera encore une ou deux remarques afin de sauver la face puis déclarera que les pillard doivent être des trollinets en maraude. Il demandera au nain s'il veut bien participer à leur élimination. Le nain répondra simplement que c'est à ses agents de décider.

Les personnages joueurs peuvent refuser sans soulever de protestations. Ce n'est pas à un nain de fer de chasser des trollinets importunant la ferme d'un guerrier incompetent. S'ils donnent leur accord, sans nécessairement demander l'assistance directe des nains, l'Autorité Locale et la population feront preuve de meilleure volonté à l'égard des nouveaux voisins. En fait, aucun trollinet (ou autre) n'attaque la ferme en perdition de l'humain.

*Révélation :* Si les nains sont acculés, ils admettront provenir du pays de Slon, un royaume nain se trouvant à des milliers de kilomètres. Ils ne sont pas des criminels mais de simples réprouvés.

**VII) Les Nains font leur Marché**

Karantharanis contacte les personnages et leur demande s'il peut les accompagner la prochaine fois qu'ils se rendront au marché. Il recherche des matériaux un peu particulier et a besoin d'assistance.

Il cherche un gros cylindre de métal, deux bechers en verre et une quantité importante de charbon. Barganzeer Scellétain se rendra d'échoppe en échoppe, fouinant dans les étals d'épicerie, vêtements en cuir, poterie, nourriture anima-

lière. Ils achèteront une vaste quantité de matériaux hétéroclites, chargeront le tout dans leur chariot et rentreront chez eux. Un nouvel appareil se dresse dans la cave. En insistant, les nains confesseront que Barganzeer l'a fabriqué pour mener à bien son projet, à savoir construire leur propre nourriture.

Les différentes pièces ont été tirées des vieux containers en étain. Les objets ramenés aujourd'hui lui permettront de finir la machine et de commencer son expérimentation à l'aide des matériaux bruts achetés.

*Révélation :* Barganzeer est un fabricant de nourriture !

**VII) Un Problème de Taille**

On demande aux aventuriers de se joindre à une chasse un peu particulière. Il s'agit d'éliminer un dinosaure introduit dans leurs terres par des ennemis. Le maître de jeu devra introduire dans la discussion l'Autorité Locale ou une autre figure d'importance lorsque l'on devra déterminer la meilleure méthode pour combattre ce type de dinosaure.

Une chasse générale sera décrétée et de nombreuses personnes y participeront. Elles seront réparties en petits groupes afin de trouver le dinosaure. Comme d'habitude, les aventuriers seront les premiers à rencontrer le monstre. Alors qu'ils tenteront d'appliquer leur plan de capture, ils découvriront avec horreur qu'il y a en fait deux dinosaures et que leur tactique n'est donc qu'à demi prête. Dans le terrible combat qui s'en suivra, l'un des dinosaures sera brutalement soumis à des forces invisibles et reculera pour se tenir tranquillement à l'écart.

Après un bref examen des lieux, les personnages découvriront le nain de fer au côté de Numéro Cinq plongé dans une sorte de transe. Lorsqu'il bouge, le dinosaure en fait de même et les aventuriers peuvent vite en déduire qu'il contrôle le monstre. Les nains ne se préoccupent pas du dinosaure. Si les aventuriers veulent le tuer, libres à eux.

*Révélation :* En rentrant dans leur cave, les nains confesseront que Numéro Cinq est spécialisé dans le contrôle de dinosaures. Il a été élevé dans ce but et a accompli cette tâche pendant des siècles dans leur pays d'origine.

**IX) Aventuriers ou Agents Commerciaux ?**

Les nains désirent se lancer dans le commerce de leurs containers de nourriture. Karantharanis suggère de les vendre comme "rations de fer" à destination d'aventuriers dans une cité humaine. Les nains espèrent qu'un humain voudra bien leur servir d'agent commercial.

Un groupe de personnages joueurs comporte souvent un personnage de type Issaries ou approchant. Celui-ci relèvera sans doute le défi ou trouvera la personne compétente pour remplir cette tâche.

En fait, la plupart des personnes interrogées refuseront d'acheter les containers. Ces derniers entrent parfaitement dans la panoplie d'aventurier en dépit de leur fadeur et de leur arrière goût chimique.

Quoi qu'il en soit, les commerçants contactés n'achèteront pas les containers à un prix supérieur à 10 lunars. De même, les quantités commandées ne dépasseront pas quelques containers par saison. En bref, un retour de mission plutôt décevant.

**X) Une Décision Pénible**

On demande aux aventuriers de venir à la cave. S'ils refusent, sont retardés ou ne peuvent s'y rendre pour une raison ou une autre, tous les nains viendront les voir une semaine plus tard. De toute évidence, ils semblent perturbés. Certains sont moroses, un paraît effrayé, un autre visiblement triste. Les personnages ne les auront jamais vus manifester autant d'émotion auparavant.

Ils expliqueront leur situation. Deux des nains ont reçu une proposition de travail dans l'installation naine la plus proche et ne savent s'ils doivent accepter ou non.

Au cours du débat, il apparaîtra que le nain de fer est totalement opposé à leur départ.

Il pense qu'ils sont indispensables à la bonne vie du groupe. Karanthis est déchiré. Il estime qu'ils devraient partir puisqu'il s'agit de la raison première de leur venue. Néanmoins, le groupe a besoin d'eux et les apprécie.

Il préférerait donc qu'ils demeurent au sein de leur communauté. Les deux concernés désirent s'en aller. Les autres nains sont trop perturbés pour avoir une opinion.

Arontalfor a convaincu tout son petit monde d'attendre la décision des humains, puisqu'ils se sont placés sous l'autorité et la loi de ces derniers. Il a confiance dans leur décision. Les nains accompliront ce qui sera décidé.

*Révélation* : Les nains n'agissent pas toujours de concert.

## XI) Casser de l'Elfe

Les nains demanderont un beau jour de rencontrer à nouveau les aventuriers. Karanthis leur expliquera que les chefs nains locaux leur ont demandé de les aider à exterminer un ennemi dangereux et particulièrement effrayant.

Arontalfor, le Sergent Aciersur, insistera sur le fait que leur coopération n'est pas nécessaire mais qu'elle leur faciliterait grandement la vie dans leur volonté d'être acceptés par le dirigeant nain des environs. Il indiquera également que leur participation leur permettrait sans doute d'obtenir des ingrédients rares afin de fabriquer un objet désiré par les aventuriers. Il peut mentir sur ce dernier point.

Si les aventuriers acceptent, ils rejoindront Arontalfor et quelques nains afin d'attaquer un Bosquet Elfe qui est en train de s'établir à plusieurs kilomètres de là. Reportez-vous au scénario elfe pour détailler ce bosquet.

*Révélation* : Le Libéralisme de ces nains ne s'applique pas aux elfes qui sont toujours tenus pour une forme de vie immonde.

## Autres Scénarios

A ce moment, les nains devraient être correctement établis et peuvent dès lors se trouver à l'origine de plusieurs scénarios.

### Voici quelques idées d'autres scénarios possibles.

Les nains découvrent qu'un des leurs vit non loin de là et qu'il a été réduit en esclavage.

Un nain étrange arrive et demande l'assistance des humains. Il n'est pas accepté par la communauté établie. En effet, il provient de Nida et l'on pense qu'il s'agit d'un espion.

Des elfes ou des amis des elfes descendent en ville et décident de chercher des noises aux personnages, amis des nains.



## LES RACES INFÉRIEURES

Vous trouverez ici plusieurs suggestions afin d'introduire dans vos parties d'autres créatures non-humaines. Dans la plupart des résumés suivants, ces créatures sont traitées comme dans la plupart des campagnes Chaosium : certaines sont toujours considérées comme ennemies, d'autres n'ont que peu d'importance et les dernières peuvent devenir à long terme des amies des aventuriers.

Étant donné que la plupart des aventures se déroulent sur Genertela et que les terres d'origine de certaines de ces créatures n'ont pas encore été décrites, les sites de Pamaltela et des Iles ont été laissés de côté.

Quelle que soit la raison initiale de la rencontre avec ces créatures, les maîtres de jeu devront toujours se souvenir des rapports développés avec les aventuriers dans leurs futurs scénarios.

## Babouins

Les babouins forment une race agressive et persécutée. Ils se méfient des humains et nourrissent une rancune certaine à leur égard. Ils quittent rarement la Désolation. Un groupe familial de babouins a quitté ses terres pour vérifier une rumeur selon laquelle la légendaire Cité Gorille est revenue à la vie dans une région avoisinante. Ils enquêtent à ce propos, espérant devenir le Clan Babouin Alpha dans l'Empire Singe à venir. A contrecœur, ils recherchent une aide locale et jurent leur éternelle loyauté à celui qui les aidera à découvrir la cité.

## Broos

Les broos sont toujours considérés comme des ennemis. Toute rencontre avec eux se soldera inévitablement par un combat. Certains employeurs évitent d'annoncer à l'avance que les aventuriers ont des chances de rencontrer des broos. N'importe quel individu sensé refuserait alors le travail. D'autres offrent double ou triple solde pour chasser et détruire des broos en maraude.

**Scénario** : une bande de créatures répugnantes a dévasté plusieurs fermes des environs. Les paysans sont trop effrayés pour les attaquer. Le chef local offre donc une récompense de 1 000 lunars pour leur extermination. Si l'on négocie, il pourra aller jusqu'à doubler ce montant. Les broos sont de culture primitive et leurs formes sont celles de différents animaux de ferme.

**Scénario** : un groupe de broos correctement armé et dirigé erre dans la région. Les habitants sont terrifiés et ont commencé une vaste campagne pour les tuer. Ils offrent une double solde (110 lunars par semaine et par guerrier) si on les aide. Naturellement, les mercenaires devront négocier les broos les plus dangereux.

## Canards

**Scénario** : un marchand canard recherche des gardes pour veiller sur sa

flotte de cinq bateaux à rames. Ces derniers remontent et descendent un dangereux cours de rivière. L'équipage est composé de canards et de newtlings, tous de piètres combattants mais d'excellents râleurs. Le marchand ne précise pas qu'il sait qu'il sera attaqué par une bande de crocodiles possédés durant le voyage.

**Scénario :** un canard cherche à venger des fautes commises contre les membres de sa famille. Il déclare qu'ils ont été tués par des chasseurs de prime et essaie de motiver ses alliés en faisant appel à leur sens de l'honneur. En fait, il s'agit d'un voleur qui projette d'exploiter puis d'abandonner ses alliés.

### Centaures

Un centaure intellectuel recherche de l'aide pour découvrir certains livres. Il a été éduqué par une jeune prêtresse de la terre qui l'a depuis quitté pour d'autres contrées, le laissant dévoré par une curiosité insatiable. Ses bouffonneries sont plus un sujet d'amusement dans la cité qu'autre chose.

Le centaure reçoit la visite d'un satyre gourmet de ses amis. Les goûts culinaires de ce dernier sont ceux d'un dilettante lunar mais ses autres traits civilisés sont inexistantes.

### Enfants du Vent

**Scénario :** les personnages découvrent au pied d'une montagne une femelle enfant du vent à l'aile brisée. Elle demandera leur aide.

Les aventuriers savent qui peuvent la vendre pour la somme de 10 000 lunars à un marchand d'esclaves qui passera bientôt dans la région. Ils peuvent également lui porter secours. S'ils choisissent cette solution, elle gardera un oeil curieux et amical sur eux dans le futur et leur portera peut être secours à un moment vital.

**Scénario :** un enfant du vent recherche de l'aide auprès des humains pour lutter contre un groupe de géants qui ont envahi leur vallée. Les aventuriers peuvent à

cette occasion découvrir quelque information nouvelle à propos des montagnes (peut être une passe cachée). Les monstres sont en fait des grotarons et non des géants.

### Géants

Les géants sont des créatures solitaires et acariâtres qui ne portent que peu d'intérêt aux êtres d'une taille inférieure. Toute rencontre avec l'un d'entre eux se solde généralement par un combat.

**Scénario :** un géant persécute des paysans en ruinant et dévastant leurs exploitations à moins d'être nourri. Le chef local offre une récompense de 500 lunars pour la mort du monstre. Les aventuriers découvrent qu'il s'agit d'une mère géante occupée à nourrir son enfant.

### Grotarons

On peut trouver des grotarons solitaires parcourant le continent à la recherche de sites susceptibles d'être habités. Ils se déplacent seuls ou en petits groupes. Ils explorent les montagnes à la recherche de vallées pour les coloniser.

**Scénario :** un grotaron a besoin d'aide pour protéger sa famille. Ils tentent d'établir leur nouvelle demeure dans une vallée de haute montagne toute proche et sont agressés par des enfants du vent, irrités par leur présence. Reportez-vous aux enfants du vent ci-dessus.

### Jelmre

Un jelmre a réussi à échapper à son maître esclavagiste, un sorcier de seconde zone vivant dans la région. Il recherche de l'aide et offre comme récompense une de ses émotions, à l'exception de Haine qu'il conserve. En ce qui concerne ce point, reportez-vous aux Monts Arc en Ciel. Il donnera une émotion à toute personne qui le protégera du sorcier pendant une semaine.

Le sorcier quant à lui offre 3 000 lunars pour le retour du jelmre. De plus, avec

l'aide de quelques coupe-jarrets comme gardes du corps, il part à la poursuite des personnages, persuadé que le jelmre lui a été volé.

### Keets

Un keet en tenue orientale recherche des mercenaires au tarif habituel afin de garder le passage de son petit bateau le long des côtes sud de Genertela. Il déclarera vouloir décourager les attaques de pirates mais se gardera bien de mentionner le plésiosaure qui le suit. Il faut espérer que les aventuriers ont déjà sympathisé avec des ludochs.

### Luatha

On ne peut rencontrer des luatha que sur les îles seshnelanes de l'Archipel de Kanthor. En théorie, les personnages ne devraient avoir aucune envie de les rencontrer. Le mieux qu'ils pourront faire sera de s'approcher des Iles de Kanthor que tous les marins évitent, craignant même d'y chercher un abri en cas de tempête. De nombreuses histoires sur le Bateau Pourpre circulent. La plupart sont exagérées mais pas inexacts.

### Ludoch

Une région côtière est infestée par des crabes terrestres géants qui pillent les fermes et villages. Les aventuriers sont attaqués alors qu'ils se reposent et découvrent un étrange symbole gravé sur la carapace d'un des crabes morts. La femme d'un pêcheur des environs y reconnaît un signe triton. Les aventuriers sont choisis, à moins qu'ils ne se soient déjà proposés, pour aller sur la plage et essayer de communiquer avec les tritons. Les négociations ne seront pas très difficiles et le groupe apprendra que les crabes envahissent de façon surnaturelle les fonds des environs. Au mieux, les tritons les repoussent à terre où ils continuent leurs déprédations. "Bien évidemment, tout pourrait s'arranger si vous pouviez nous fournir 237 kilogrammes de mercure et douze arbalètes



géantes. Celles des nains sont de loin les plus adaptées."

### Monteurs de Sanglier

Toutes les rencontres effectuées avec des monteurs de sanglier suivent le même déroulement. Les monteurs de sanglier surgiront d'un bosquet d'arbres en ne brandissant aucune arme (mais toute leur magie de combat sera déjà lancée). Leur simple apparition est lourde de menaces. Les monteurs de sanglier évalueront la taille du groupe. S'ils pensent avoir du mal à l'emporter, ils blufferont et demanderont un droit de passage. Plus les personnages paraîtront puissants, moins les monteurs de sanglier se montreront exigeants. Les protestations discrètes des humains seront ignorées mais toute insulte provoquera une attaque foudroyante des monteurs de sanglier. Les monteurs adorent tuer quelque chose et offrir son sang à boire aux étrangers. Si ces derniers acceptent, ils se montrent moins hostiles.

Ces créatures sont souvent appelées à tort par mes joueurs les "orques et porcs".

### Morocanth

La politique suivie par le village dans lequel se trouvent les aventuriers est celle du "tout humain". Un aventurier morocanth, visiblement bien équipé et armé, pénètre dans l'auberge où les personnages se désaltèrent. De nombreux clients commencent à grogner et à émettre des remarques désobligeantes. Le morocanth les ignore jusqu'à ce que le prêtre des environs entre. Le morocanth s'avancera vers lui et se présentera alors comme un prêtre associé du culte de l'Homme de Chair. En fait, il n'est qu'un chaman de second rang. En bon langage du coin, il protestera contre les injustices qui lui sont faites. Il insistera sur le fait qu'il est une personne et essaiera de trouver dans l'auberge un soutien auprès d'autres clients. Il demandera à ces derniers de confirmer le mythe selon lequel les morocanths ont été élevés au rang de "peu-

ple" par leur grand dieu, Waha Dispensateur de Justice. Cet argument, s'il est confirmé par un autre voyageur, convaincra le prêtre qui s'en ira. Néanmoins, l'alcool aidant, la foule des clients commencera à devenir de plus en plus agressive et des armes feront leur apparition. Le morocanth aura alors recours à la philosophie malkioni, insistant sur l'égalité entre toutes les créatures. Il s'agit en fait d'une hérésie stygienne mais aucun paysan ne le sait, ni d'ailleurs ne s'en préoccupe.

Il est souhaitable que les aventuriers aient fait leur entrée dans l'histoire avant cela. Aideront-ils ou enfonceront-ils le morocanth ? S'ils volent à son secours, le morocanth leur apportera des informations considérables sur les territoires qu'il a traversés.

### Newtlings

Les aventuriers ont entendu précédemment des rumeurs concernant "un newtling avec une destinée". Ces bruits sont inhabituellement importants pour un amphibien.

Ils rencontrent ce newtling et découvrent que lui et ses compagnons ont été violentés. Un groupe d'humains les a capturés et leur a coupé la queue. Cette dernière est à la base de plats délicats dans certains milieux très sophistiqués. Le newtling demandera de l'aide aux aventuriers leur promettant son amitié éternelle si les queues sont retrouvées ou que justice soit rendue en coupant un membre aux coupables pour le ramener au newtling.

### Ogres

Les ogres restent généralement dans l'ombre. Ils savent qu'ils sont détestés et travaillent secrètement à leur menées infâmes.

**Scénario :** un employeur loue les services d'aventuriers pour transporter certains biens dans une cité tout proche. L'un d'entre eux est nommé chef du groupe. Il s'agit en fait d'un ogre allié à des broos. Le groupe est

conduit dans une embuscade menée par les broos.

**Scénario :** un petit seigneur s'inquiète de la disparition de certains de ses paysans. Il loue les services des aventuriers pour enquêter. Ils découvrent qu'une famille d'ogres a atteint une telle puissance qu'elle ne peut plus cacher ses origines et a même élevé un sanctuaire à Cacodémon.

### Timinits

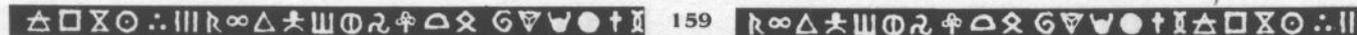
Un méchant des environs a importé un ensemble de créatures insectoïdes chargées de raser au sens propre du terme un village tout proche. Par des moyens surnaturels, un sorcier à la peau bleue (Vadeli) oblige ces timinits à collaborer. A l'exception de sa méthode de contrôle, ce sorcier ne connaît pas grand chose d'autre à la magie. Il garde quelques uns de ces êtres à ses côtés. C'est un couard. Etant donné qu'il a accompli sa tâche et a touché son salaire, il n'a aucune loyauté pour son employeur qui le terrorise. Si on lui en fait la demande, il n'hésitera pas à le trahir.

### Slarges

Un événement remarquable se déroule dans la cité. Un perroquet parlant, accompagné de plusieurs monstres, a défié tous les forgerons d'argent ou de bronze de la cité et offre une énorme émeraude comme prix si son champion est vaincu.

Le forgeron est un slarge géant, une créature dont on avait jamais entendu parler auparavant dans la région. Même les érudits et sages des environs ne peuvent identifier la gigantesque créature et se perdent en conjectures sur la classification à lui donner.

Le slarge est spécialisé dans la ferronnerie. Il est venu apprendre les secrets de la métallurgie humaine. Il est accompagné par quatre slarges inférieurs qui lui servent de gardes et de serviteurs. Le perroquet n'est qu'un objet mécanique possédé par un esprit puissant. Ce dernier est contrôlé par le



slarge qui a du mal à parler les langues humaines (mais les comprend très bien). Le slarge géant n'a pas besoin de révéler ses autres pouvoirs (quels qu'ils soient).

Au moment du défi, les forgerons humains nomment quelques juges, alors que le perroquet choisit au hasard les siens dans la foule. Les personnages joueurs en feront partie. Il déclarera "Ohh, je sens que ces êtres sont placés sous le signe d'une Grande Destinée !"

Un personnage joueur devra désigner le ou les objets que doivent exécuter chacun des participants. Après plusieurs jours de travail, tous les juges examineront avec grand soin les différentes réa-

lisations. Le travail du slarge est d'une qualité de très loin supérieure à celle de la plupart des forgerons des environs. De plus, les formes légèrement exotiques des objets les rendent d'autant plus attrayants.

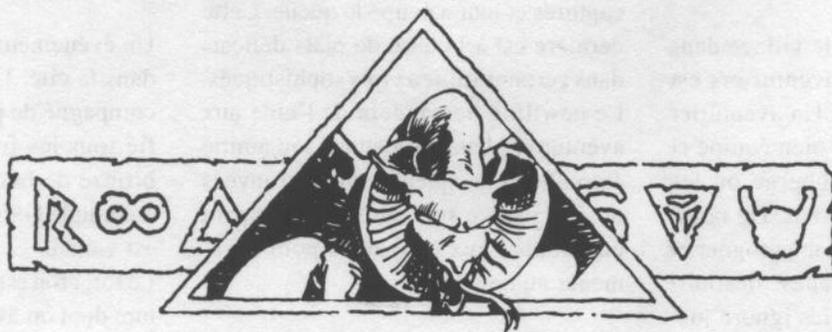
Si le slarge l'emporte, il donnera l'objet qu'il a réalisé à la personne qui le demandera.

Il gardera tous ceux réalisés par les artisans qui étaient en lisse. Si le slarge perd (tout simplement parce que les juges sont de mauvaise foi), il donnera l'émeraude sans montrer la moindre émotion. En fait la pierre est une illusion qui se dissipera dans un an. Le slarge en recréera simplement une à la sortie de la ville.

## Waertagi

Les waertagi forment un peuple strictement maritime. Ils ont besoin d'engager des personnes pour les assister lors d'opérations terrestres.

**Scénario :** quelques waertagi ont besoin d'assistance afin de transporter un bateau très ouvragé et d'une longueur de deux mètres à l'intérieur des terres. Il fait partie d'un ancien pacte conclu lorsque la zone se trouvait immergée et les waertagi n'ont pas effectué ce rituel depuis des siècles. Deux waertagi accompagnent le groupe pour le guider et vérifier que la tâche est correctement remplie.



Runequest ® est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill Games, publié en français par Oriflam

Copyright © 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés.

Copyright © 1988, 1989 pour "Elder Secrets of Glorantha" par Chaosium Inc.

Édité en français par ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz sous le titre

"Les Secrets Oubliés"

Traitement des disquettes en photocomposition : TNI

Imprimé en France : IGD Nancy

# RuneQuest

## LES SECRETS OUBLIES

*Nous sommes en 1623 S.T.*

Depuis la création de Glorantha, de nombreux mystères sont restés cachés dans le cœur du monde. Seuls quelques audacieux ont réussi à en percer certains. Depuis plus de 16 siècles, les plus braves aventuriers ont tenté de tirer de l'ombre ces secrets oubliés. Aujourd'hui vous tenez la somme de ces connaissances entre vos mains. Mais un tel savoir est dangereux !

*Les Secrets Oubliés* est un vaste compendium regroupant les informations les plus importantes sur ce monde magique et tout particulièrement les Races Aînées. Vous y découvrirez les monstres et terreurs qui parcourent cet univers (en particulier la terrible Chauve Souris Pourpre), les étrangetés uniques de Glorantha (tel l'Oeuf de Erangalos Karastomabor), les secrets des dragons, les règles concernant les cristaux et métaux magiques, les terres inaccessibles (tel Wongarissi, le pays des effrayants slarges), le détail du ciel de Glorantha et les secrets divins influençant le temps et la Quête Héroïque.

Une seconde partie détaille les Races Aînées les plus importantes dont les Aldryami (les elfes pour les non initiés), les Mostali (les nains), les Uz (les trolls), les broos, les ogres, les jelmres et bien d'autres. Un système de création de personnages a été inclus afin que vous puissiez jouer ces races sortant de l'ordinaire. Deux nouveaux cultes Cacodémon et le Culte de la Défense Sanglante ont également été détaillés. Pour conclure, ce livre contient plus de 25 pages de trames de scénarios afin que les aventuriers puissent entrer en contact avec chacune de ces races.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN : 2-906897-28-0

Prix : 210 F