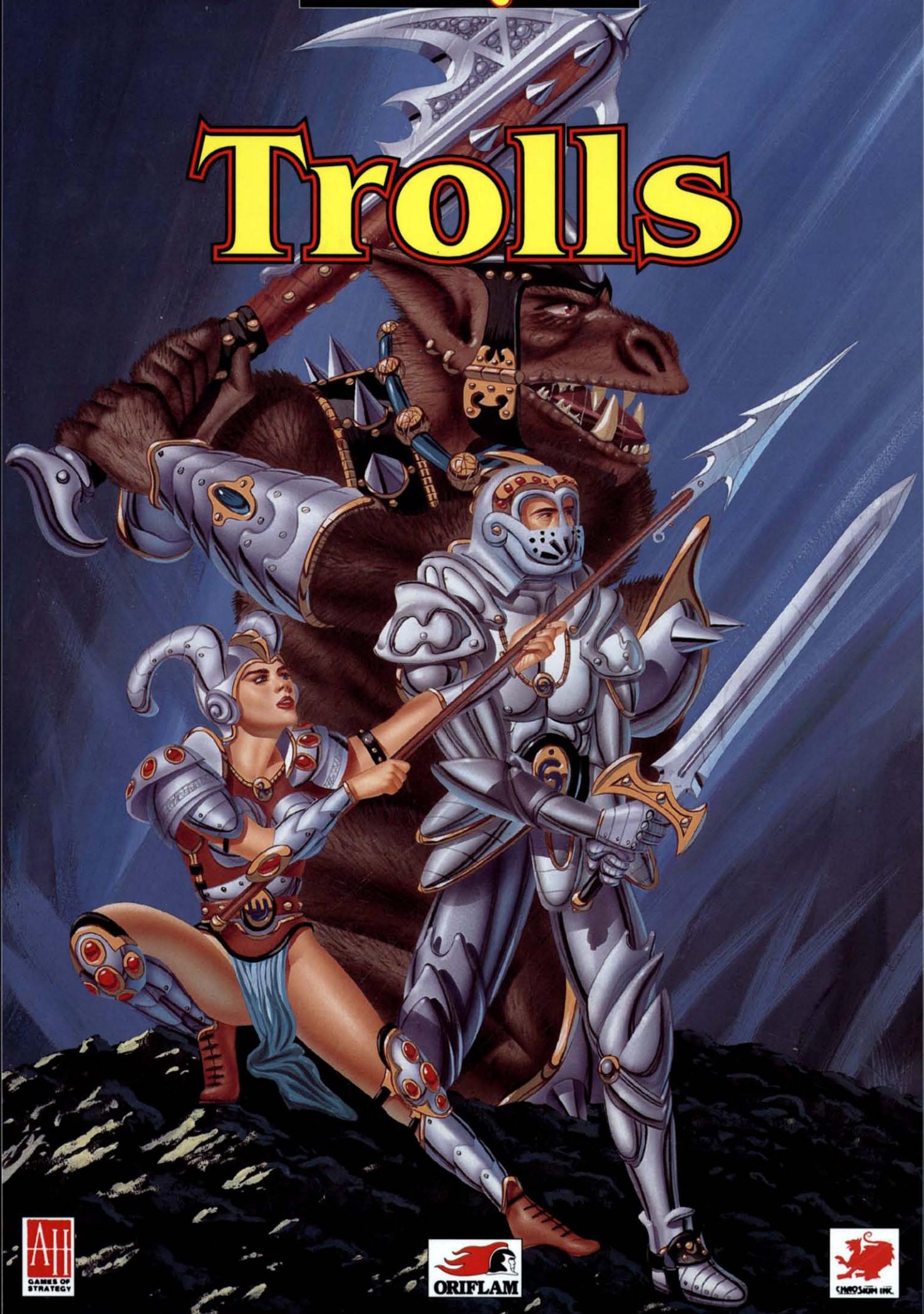


СЛАВЯНСКОЕ ИСТОРИЧЕСКОЕ  
**RuneQuest**

# Trolls







# RuneQuest™

## Trolls

Sandy Petersen - Greg Stafford

### Travaux Additionnels

Lynn Willis  
Charlie Krank  
John Monroe  
William Dunn

### Cartes et Schémas

Sylvain Cordurié

### Correction

Philippe Dohr

### Maquette

Philippe Dohr

### Illustrateurs

Lisa Free  
James Kevin Ramos  
Sylvain Cordurié

### Production

Thierry Arnould

### Couverture

Hubert de Lartigue

### Traduction

Pierre Gehenne



RuneQuest est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill, publié en français par Oriflam.

Copyright 1985 par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Trollpak par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Troll Gods par Chaosium Inc, tous droits réservés.

Édités par Avalon Hill Company

Trollpak et Troll Gods sont édités conjointement en français sous le titre Trolls  
par Oriflam, 132 rue de Marly, 57 950 Montigny les Metz, tous droits réservés.

Imprimé en Union Européenne



# Sommaire



|                                              |                                          |
|----------------------------------------------|------------------------------------------|
| <b>Introduction à Trolls.....5</b>           | <b>Arkat ..... 101</b>                   |
| <b>Le Mythe.....7</b>                        | <b>Esprits des Ténèbres ..... 103</b>    |
| <b>L'Histoire..... 19</b>                    | <b>Gorakiki ..... 107</b>                |
| <b>Dagori Inkarth .....40</b>                | <b>Himile..... 111</b>                   |
| <b>Les Cavernes de Pierre Rouge.....45</b>   | <b>Kyger Litor ..... 113</b>             |
| <b>Anatomie Troll.....52</b>                 | <b>Mee Vorala ..... 122</b>              |
| <b>Créer un Personnage Troll .....58</b>     | <b>Moorgarki ..... 124</b>               |
| <b>La Société Troll .....65</b>              | <b>Le Soleil Noir ..... 126</b>          |
| <b>Arthropodes Géants .....75</b>            | <b>Subere..... 129</b>                   |
| <b>Rencontres en Territoire Troll.....84</b> | <b>Xentha..... 131</b>                   |
| <b>Le Choix d'un Culte .....88</b>           | <b>Xiola Umbar..... 133</b>              |
| <b>Annilla.....90</b>                        | <b>Zong..... 137</b>                     |
| <b>Aranéa.....94</b>                         | <b>Zorak Zoran..... 139</b>              |
| <b>Argan Argar.....97</b>                    | <b>Compilation de Jonstown ..... 142</b> |





# Introduction à Trolls

## Jouer les Trolls

Le but premier de Trolls est de porter à votre connaissance les us et coutumes ainsi que le fonctionnement intellectuel d'une race étrangère. Pour les créatures de la surface, les trolls sont de grands humanoïdes grossiers qui mangent les gens, aiment le noir et vivent dans la crasse.

Il serait facile d'en faire des monstres armés. Il ne faut pourtant pas oublier que ce sont des créatures intelligentes qui ont réussi à survivre en dépit des dieux et des hommes. Plusieurs caractéristiques les différencient des humains et ils tirent le meilleur profit de ces caractéristiques. Faites donc de même.

## Les Ténèbres

Les trolls vivent la nuit et évitent la lumière du jour. Leur préférence va à la fraîcheur et à la nuit. Lorsque paraît le soleil, ils se camouflent ou se cachent dans de profondes cavités. Si cela s'avère nécessaire, ils sont capables de supporter la lumière, leur sens des ténèbres fonctionnant parfaitement dans ces conditions, en dépit de son nom. La raison essentielle pour laquelle les trolls évitent les périodes de jour tient au fait que c'est à ce moment que les humains et un certain nombre d'autres prédateurs tirent le plus gros avantage de leurs meilleurs yeux. D'autre part, une exposition trop prolongée aux rayons solaires leur occasionne de l'eczéma et des coups de soleil. Sans oublier l'effet démoralisant que peut avoir le soleil sur les trollinets en qui on ne peut avoir confiance que la nuit ou pendant les périodes de temps couvert.

La nuit, une bonne vue est moins efficace que le sens des ténèbres. Les trolls y gagnent un avantage certain sur les humains et les autres races qui ont besoin de leurs yeux pour se repérer.

## Tactiques de Combat

Les trolls emploient les tactiques d'embuscade. Ceux parmi les trolls qui passent le plus clair de leur temps hors des abris troglodytes sont très souvent habiles à fureter à couvert. Ils attendent patiemment que leurs proies s'arrêtent ou dressent le camp et rampent silencieusement et patiemment jusqu'à une position leur permettant une attaque par surprise. Avec des adversaires dotés d'intelligence, les trolls prennent mille précautions. Ils les surveillent et essaie de dénombrier leurs ennemis en recourant, entre autres, à des sorts de détection.

Pour attaquer un campement humain, ils s'approcheront discrètement le plus près possible avant d'attaquer. Ils se servent de diversions, lançant à l'assaut des hordes de trollinets inutiles afin d'épuiser les points de magie de l'adversaire et permettre aux guerriers trolls de s'approcher un peu plus encore. Une fois arrivés à une distance du campement prédéterminée (en général, très près), le commandant envoie un signal infrasonique. Les trolls lancent les sorts dont ils auront besoin et dans un grand cri de guerre, ils jaillissent de leurs cachettes et se ruent sur le camp. S'il s'avère que l'attaque n'est pas rapidement victorieuse, les trolls décrocheront pour se perdre dans la nuit.

La nuit, les frondes se révèlent très meurtrières entre leurs mains. Même les trollinets sont capables de ramper à portée de tir et de lancer leurs projectiles grâce à leur sens des ténèbres qui porte plus loin que la vision de nuit des créatures diurnes. Les tirs sont le plus souvent sporadiques, et visent à harceler l'ennemi. Les cibles principales sont les chevaux et autres animaux que les trolls soupçonnent d'être des familiers. Quand il s'agit de passer aux choses sérieuses, les trolls concentrent leurs tirs sur une unique cible, au-delà de la limite de sa perception. Avec l'appui de guerriers trollinets, les trolls peuvent tirer jusqu'à 20 pierres sur une cible en un seul round. Ils sont particulièrement habiles à loper par-dessus les éventuelles défenses destinées à se protéger des tirs de flèches tendus.

En l'air, les trolls emploieront leurs propres familiers et esprits alliés pour perturber, distraire et tuer les créatures volantes ennemies. Les grosses guêpes de chasse sont les préférées (voir le chapitre traitant des Arthropodes Géants). Bien que leur perception repose sur la vue, elles sont idéales pour chasser leur nourriture au-dessus des frondaisons. Pour les attaques à plus basse altitude en forêt, les trolls se servent de lourd et lents scarabées.

Les trolls se reposent le jour comme les humains le font la nuit, mais au lieu de se rassembler dans un petit périmètre de défense, ils cherchent des cachettes où ils pourront passer inaperçus et dissimuler toute trace de leur présence. Ils s'installent en général à quelques distances des trollinets, moins doués pour se cacher, plus indisciplinés et toujours susceptibles de se mettre à crier au pire moment. Les trolls s'efforcent de rester immobiles, ils lancent sur eux-mêmes des sorts améliorant leur furtivité et laisseront passer quiconque est à leur recherche.

S'il est repéré, un troll cherche à s'échapper en filant à travers des terrains où les humains auront du mal à le suivre. En fonction de la situation, les autres trolls se porteront ou non à l'aide de leur infortuné camarade.

Avant de vous lancer dans un combat de nuit, nous vous conseillons de lire les règles de RuneQuest traitant de l'obscurité dans le chapitre du combat.

## Note des Concepteurs

Glorantha a d'abord été un monde avant d'être un jeu et certaines de ses caractéristiques sont difficiles à rendre sous une forme ludique simple. Cet univers fantastique est né de ma grande curiosité du monde réel et de mes spéculations le concernant.

Bien souvent mes conjectures ont débuté par un sujet apparemment banal qui s'est enrichi d'une multitude de détails curieux au fur et



à mesure de mes lectures, de mes réflexions et de ma pratique des jeux. Parfois ces spéculations m'ont emmené très loin du sujet original et n'en ont conservé que l'étiquette, comme dans le cas des races légendaires traditionnelles : les nains, les elfes et les trolls. Je veux bien admettre que ces races n'ont, dans le monde de Glorantha, rien de commun avec ce qui se fait d'habitude.

Les trolls sont une illustration parfaite de ce développement. Ils ont commencé par être une des espèces mises en scènes dans mes époques, une race de créatures mauvaises vivant la nuit et dotée de pouvoirs terrifiants. Ils n'avaient pas le premier rôle sur Glorantha mais ils se tenaient dans un coin, toujours prêts à profiter des faiblesses d'autrui.

J'ai écrit des volumes entiers d'histoires, peut-être un million de mots, et il y a toujours quelque chose de neuf que j'apprends sur les trolls. Vers 1967, j'ai écrit une histoire à propos de Jonat, le célèbre héros fronélien du Deuxième Age qui fonda un royaume qui plus tard devait porter son nom. Dans cette histoire apparaissaient deux types de trolls, mais si je devais la réécrire aujourd'hui, ils seraient bien différents. C'est ainsi qu'aujourd'hui, l'un d'entre eux est devenu un esprit des ténèbres dans RuneQuest.

RuneQuest a été une révélation car ce jeu nous a permis pour la première fois de voir les trolls de près. Quand j'avais écrit sur le Vieux Xem, l'ami de Jonat, il restait dans l'ombre et ses exploits les plus spectaculaires, comme la destruction d'une armée entière, n'étaient connus que par le témoignage des survivants que le noble Jonat avait recueilli.

Très vite, les trolls sont devenus un de nos monstres préférés à RuneQuest. Chacune de leur spécificité était transcrite en une caractéris-

tique utilisable. Pas de doute, c'était vraiment mes préférés. Le Clan de Sazdorf (voir «Les Ruines Hantées») fut le deuxième scénario que j'ai jamais joué, et il dura bien longtemps. A cette époque j'étais déterminé à montrer à mes joueurs que ces créatures étaient autre chose que des monstres à massacrer. Au cri de ralliement «Les trolls aussi ont une famille !» j'entrepris de montrer ce qu'ils étaient vraiment.

Je fus le premier surpris des détails les concernant qui se révélèrent progressivement.

Par exemple, au début je ne savais rien du fonctionnement de leur sonar, ni de leur incroyable système digestif. Je savais qu'ils mangeaient, détestaient la lumière et adoraient la vénérable Kyger Litor. Les détails naquirent progressivement de l'étude que je fis d'eux en suivant leur propre logique. Ces découvertes furent efficacement guidées par les connaissances de Sandy en matière de zoologie et se nourrissent de notre enthousiasme mutuel.

Le résultat de ce travail vous est présenté ici. Vous y trouverez bien des idées de scénarios. J'espère que vous apprécierez ce recueil autant que nous avons pris de plaisir à l'écrire.

*Greg Stafford, 1988*

Maintenant que le projet est achevé, j'ai l'impression d'avoir réfléchi sur les trolls aussi loin que je m'en souviens. N'ais-je réellement commencé qu'à l'automne 1980 ? J'avais joué dans et avec le monde de Glorantha depuis des années. Quand Greg Stafford m'a laissé collaborer avec lui à une description des trolls, une idée séduisante, j'ai été emballé.

Quand ce projet a débuté, j'avais des idées préconçues à propos des trolls. Mais mes idées et mes théories évoluèrent à mesure qu'il se développait. Les trolls mûrirent et devinrent des

individus complets et leur race un fascinant ensemble de créatures. A mesure que je me plongeais plus profondément dans leurs motivations, leurs coutumes et autres, je commençai à les respecter et à les comprendre aussi bien que moi-même.

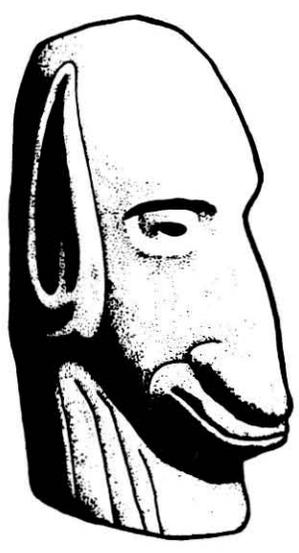
J'ai rédigé l'essentiel des données «scientifiques» de l'ouvrage, comme la dissection du troll, les crânes et les règles d'étiquette. Tout ce travail a évolué, s'est adapté pour mieux coller à la personnalité des trolls, et c'est bien ainsi. Greg, qui est un excellent créateur de mythes, a écrit toutes les légendes des trolls, leur histoire et leur philosophie. C'était un mariage heureux.

Le morceau que je préfère dans tout le livre est l'arbre de l'évolution des trolls. C'est Greg qui a fourni l'échelle de temps et les idées pour la plupart des créatures qui s'y trouvent. J'ai conçu l'arbre et fait les dessins initiaux des crânes. Le résultat est un schéma d'évolution qui serait chez lui dans n'importe quel ouvrage de paléontologie.

Un autre de mes préférés est le menu troll. Je me suis beaucoup amusé à le concevoir et à le rédiger. J'avoue une affection particulière pour les restaurants Puedubec même si je préférerais mourir que d'y mettre les pieds.

Trolls est unique. C'est la première aide de jeu à avoir décrit une race étrangère dans ses moindres détails et après toutes ces années, elle reste inégalée. Utilisez ce supplément comme bon vous semble. On ne peut pas lire ce livre sans que s'éveille en soi le désir de voir un troll, de lui parler ou de l'emmener déjeuner. Avec Trolls, les trolls sont devenus aussi intéressants que les humains. Qu'ils vivent à jamais.

*Sandy Petersen, 1988*



# Le Mythe

## Le Choix de Kyger Litor

Les activités de la Cour Céleste demeurent un mystère, y compris pour les divinités plus jeunes qui lui rendent hommage. Son univers existait bien avant le Temps et c'est de là qu'est issu le monde tel qu'il est connu aujourd'hui. Les motivations de la Cour Céleste demeurent tout aussi secrètes et mystérieuses que ses origines. Dame Ténèbres était le membre de la Cour Céleste qui avait émergé de l'obscurité élémentaire. Elle est dépeinte comme une femme fine et souple à la peau d'ébène enveloppée dans une ample cape noire. C'est elle qui choisit, parmi les émergences informes de l'ombre, quelques unes des entités qui deviendraient des dieux. Trois d'entre elles revêtent ici une importance particulière : les déesses obscures des plantes, des animaux et des peuples.

Les mythes racontent que, quand les Runes de Forme furent créées, elles servirent à l'amusement de la Cour Céleste. Les membres qui en appréciaient particulièrement une, la copiaient et l'imprimaient sur leur propre structure. Ainsi, quand la rune des plantes fut créée, il y eût des plantes de l'obscurité, des plantes de l'eau, des plantes de terre et des plantes de feu. Mee Vorala est le nom de la Déesse des Champignons. C'est sur son corps que poussèrent toutes les sortes de champignons qui embellissent les mondes et on l'appelle la déesse des plantes de l'obscurité.

Sokazub est la Déesse des Animaux des Ténèbres Absolues. De son corps s'extirpèrent en se tortillant toutes les espèces de protozoaires qui enrichissent les mondes. D'autres créatures, qui sont également issues d'elle, emplirent l'obscurité du grouillement de la vie. Kyger Litor est le nom de la Déesse des Peuples de l'Obscurité. De son corps jaillirent qui en sautant, qui en rampant tous les trolls qui vivent dans le monde aujourd'hui.

## Les Premiers Trolls

Dame Ténèbres prit la Rune de l'Homme et y mêla la douce essence intime de Kyger Litor, qui donna ensuite naissance à Korasting, la Mère de la Multitude. Puis Dame Ténèbres donna la Rune comme jouet aux deux déesses trolls qui, sans aide extérieure, donnèrent chacune naissance à trois enfants. Ce sont les ancêtres de tous les trolls et, en compagnie de Korasting, ils sont parfois appelés les Sept Ancêtres Sacrés. Ils constituent avec Kyger Litor le Cercle des Huit. Voici les Sept Ancêtres Sacrés :

### Korasting

la Mère de la Multitude, favorite de Kyger Litor. Korasting donna naissance au cours des âges à bon nombre de trolls célèbres en plus de sa contribution aux Sept Ancêtres Sacrés.

### Karrg

Le Maître d'Arme, le Vaillant Protecteur, il fut également le premier troll mâle.

### Vaneeekara

Surnommée la Lanceuse en raison de sa notoriété immémoriale à lancer très loin de très gros objets.

### Jakaboom

Le Danseur des Ombres, fut aussi le premier chaman troll. Il enseigna aux trolls les danses qui les protègent des esprits mauvais et les aident à lutter contre le chaos.

### Jeset

Le Passeur fut le premier des enfants de Korasting. Il inventa le premier bateau pour permettre aux siens, et plus tard aux morts, de traverser Styx.

### Hombobobom

Le Grand Tambour. Elle inventa les nombreux sons, qui sont le secret des trolls et les

accompagna dans leurs danses. Elle fut le second des enfants de Korasting.

### Boztakang

Le Tueur de Chaos. Il enseigna sa magie à l'ensemble de son peuple. C'est le troisième enfant de Korasting.

## Les Hommes-Trolls

Il y a quelque chose de spécial que nous avons remarqué à propos de ces trolls sombres. C'est une race secrète et impressionnante qui vit dans les ombres et les lieux retirés et qui se complaît dans de sanglantes ripailles.

On effraye les enfants avec des histoires de trolls et leurs armées ont pillé les empires d'hommes courageux. Ils sont primitifs, détestent le feu et apprécient particulièrement les grottes et les cavernes pour s'adonner à leurs rites grossiers et dévorer leur nourriture crue.

Cependant plus ils vivent au contact des hommes et plus ils leurs ressemblent. Au début je ne comprenais pas ces humains qui vivaient à la lisière de villages trolls délabrés, mais maintenant j'y vois plus clair. Eux aussi avaient perçu l'affinité qui existe entre nous et ces sombres créatures qui nous paraissent étrangères. Ils voyaient en eux la partie humaine plus que la partie sombre.

A la lumière de cette compréhension nouvelle, je propose que ces créatures ne soient plus dénommées trolls sombres, mais soient désormais tenues pour ce qu'elles sont : des hommes-trolls !

Lavanse le Volubile

## Le Rôdeur Silencieux

A un moment donné pendant cette période, fut créé un esprit de l'obscurité appelé Zorak Zoran. Il n'avait connu précédemment que la brûlure de la lumière qui reposait en gestation au creux de la matrice du Monde Inférieur.

Curieux et fort, il explorait fréquemment les parties inconnues du Monde Inférieur. Prudent, il suivait en secret les choses mouvantes qu'il y trouvait. Un jour, il aperçut Eurmal et Humakt, deux dieux étrangers, qui étaient guidés dans les régions infernales par Vivamort, un autre esprit de l'obscurité. Zorak Zoran les suivit et les vit

lorsqu'ils découvrirent leur objectif, un pouvoir effrayant et tentateur tel qu'il n'en avait jamais été imaginé auparavant.

Zorak Zoran suivit les dieux et les espionna tandis qu'ils approchaient de Grand Père Mortel qui succomba au nouveau pouvoir et l'appela la Mort. Puis il vit Eurmal échanger l'arme contre une réplique utilisable par Humakt et Orlanth utilisa la Mort pour abattre l'empereur Yelm. Alors que le monde s'obscurcissait, Zorak Zoran prit confiance en lui. L'arme, la Mort, passa de main en main et répandit son oeuvre de dévastation de par le monde. Enfin Zorak Zoran saisit sa chance et s'empara de la lame magique. Avec cette arme, il abattit Flamal, le Dieu des Plantes aimé de tous et ainsi commença la Grande Famine.

La mort était entrée au paradis.

## Le Grand Ennemi

Un jour, au Pays des Merveilles, un troll appelé Eristi le Dubitatif rencontra près d'un gros rocher appelé le tir de Vaneekara, un étranger qui traversait la contrée à pied. Eristi trouva que c'était la plus hideuse personne qu'il ait jamais vue et lui demanda ce qu'elle faisait là et qui elle était.

« Je suis le Vieil Homme », fut la réponse, « mes vieux os ont passé bien trop d'années auprès d'une jeunesse indifférente. Tout cela est terminé maintenant et je me rends dans un endroit où je pourrais me reposer en attendant les autres ».

Eristi le dubitatif n'en crut pas un mot, il n'y comprit même rien, mais, depuis ce jour il raconta cette histoire à qui voulait l'entendre.

L'étranger suivant à venir au Pays des Merveilles avait une suite et son arrivée fut plus cruciale. C'était Yelm, le deuxième être à mourir, qui avait été Empereur de l'Univers et Dieu du Soleil, Source du Feu.

Les trolls s'étaient déjà trouvés exposés à la lumière, mais jamais aussi près de Yelm. Toute l'antipathie existant entre la Lumière et les Ténèbres refit surface et poussa les forces des Ténèbres à se rassembler pour résister à cette invasion. Les rangs de dieux et des esprits furent renforcés par les armées des trolls des temps anciens. Ils se massèrent pour combattre la multitude des serviteurs ennemis qui accompagnait la suite du dieu brûlant et blessé.

Ce fut la bataille de la Plaine de Hanroo, un endroit qui resta à jamais brûlé et stérile. C'est une vaste zone sur le chemin calciné que Yelm emprunta de l'ouest au fin fond du monde inférieur.

Il était impossible d'arrêter Yelm. Des armées entières de trolls partirent en fumée. Les ombres prirent la fuite devant la lumière. Subere, recroquevillée, s'enfonça au plus profond du monde inférieur. Yelm, ensanglanté, la douleur lui tirant les larmes, arpena le Pays des Merveilles en compagnie de ses serviteurs, pleurant son deuil. Il s'installa non loin des trolls, assez près pour que sa lumière les blesse et effraye les esprits.

Le pire de tout fut que de nouvelles créations, bien souvent des êtres de la lumière, arrivèrent pour rejoindre leurs compagnons gémissant dans le monde inférieur.

La plus terrible perte pour les trolls fut Korasting, la Mère de la Multitude et fille préférée de Kyger Litor. Elle était la déesse de la fertilité des trolls et fut tellement accablée par la présence de Yelm qu'elle ne pût s'échapper avec les autres. Elle demeura en arrière, prisonnière du pays des morts et ainsi ses pouvoirs de fertilité furent retirés à son peuple.

## Le Pays des Merveilles

Alors que les trolls croissaient et se multipliaient, ils se répandirent dans un lieu de bien-être et de délices qu'ils appelèrent le Pays des Merveilles.

Le Pays des Merveilles était un endroit de complètes ténèbres où la température ambiante était idéale pour les trolls. Chacun y trouvait la nourriture de son choix suivant qu'il voulait ou non se déplacer entre les repas. Aussi loin que porte le Sens des Ténèbres, on pouvait percevoir des champignons, des moisissures et des gelées poussant un peu partout.

Il est dit que Subere, Déesse des Ténèbres Intérieures et Dehore, Dieu des Esprits des Ténèbres étaient adorés par les trolls en ces temps là et que Himile s'était fait des amis parmi les trolls lorsqu'il avait quitté les siens.

Styx, la déesse des Eaux Sombres était née près du Pays des Merveilles. Elle est parfois appelée flaque, mare ou fontaine, parfois lac, rivière ou océan. Alors que les eaux sombres se répandaient au-delà de leur royaume, elles devinrent plus eaux et moins sombres. Cette eau généra ses propres dieux et ses propres formes de vie. Les trolls y chassèrent et certains adoptèrent les manières de la déesse Voleuse qui devint le filet de Magasta. On les appela trolls des mers. C'est également là que grandit Molokka, fille de Sokazub, qui est la Mère des Mollusques. Molokka eut une fille, elle aussi importante, nommée Swens. Elle est la Déesse des Annélides, les vers annelés. Les enfants de Swens et de Molokka sont tous considérés comme des animaux des ténèbres.

### Uz

Ils se nomment eux-mêmes Uz, un mot que l'on peut traduire par « le peuple ». Dans toutes les langues, on trouve un mot qui définit « le peuple » ou « nous » de façon clairement distincte des autres. La plupart des espèces douées de raison sont centrées sur leur propre espèce, en dépit de leur raison qui devrait les pousser à agir différemment. Pour les trolls, Uz est le centre du monde.

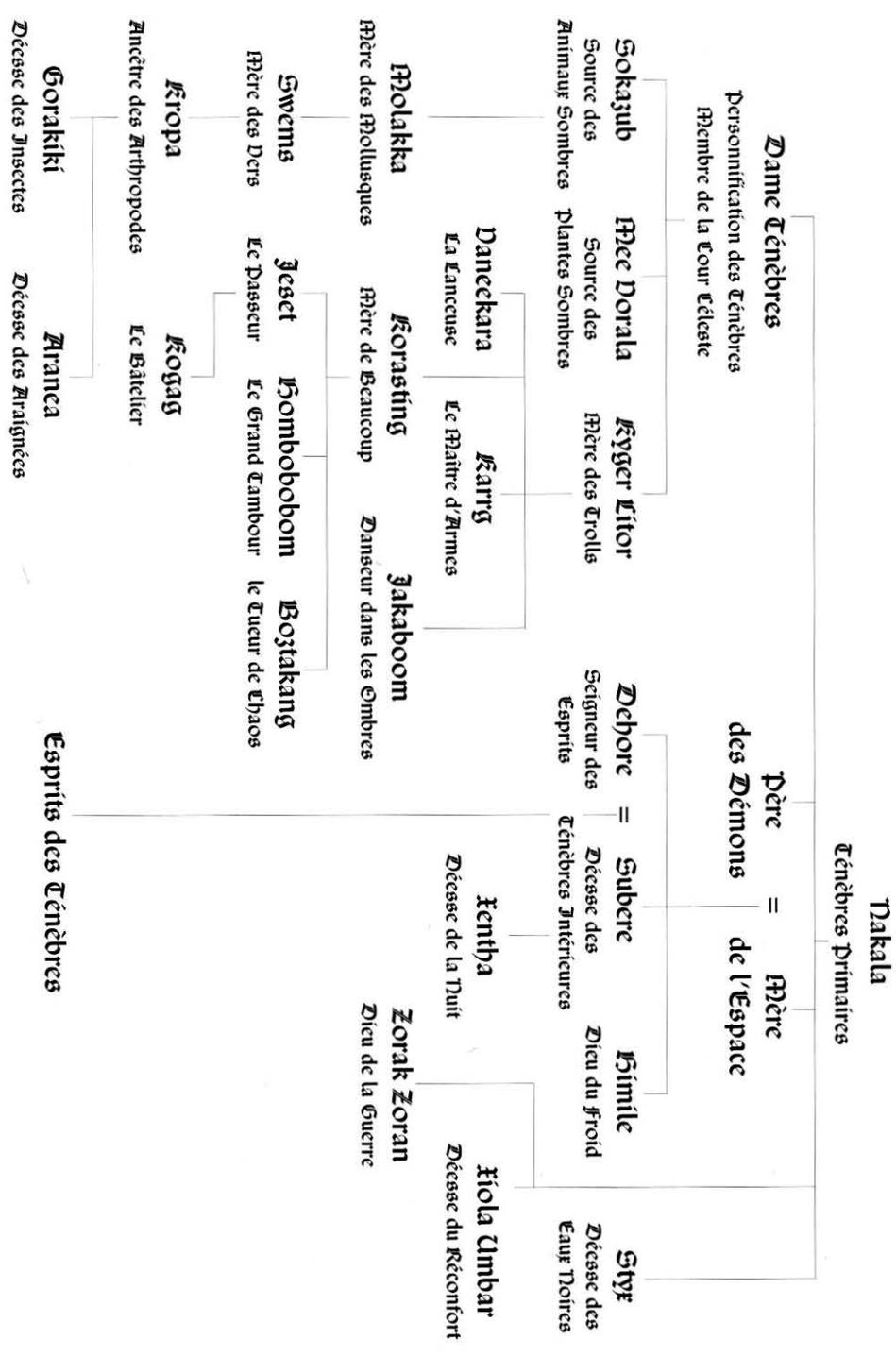
Plus précisément Uz est la partie vivante de Kyger Litor, qui elle-même se trouve être l'incarnation de la « trollitude ». Uz est une extension matérielle de la grande déesse noire. Cette dernière possède bien d'autres pouvoirs dans ses propres univers qui sont hors de portée d'Uz.

Il existe, comme on peut s'y attendre, de nombreuses variations de ce mot pour désigner les différences d'aspect d'Uz parmi les trolls :

- Maîtresses Trolls : Uzuz (le peuple du peuple)
- Trolls Noirs : Uzko (le peuple souffrant) à comparer avec Komor « le lieu de souffrance » (le monde de la surface)
- Grands Trolls : Uzdo (« le grand peuple »)
- Trollinets : Elno (« ceux qui sont petits et contrefaits »)
- Trolls des Cavernes : Romal (littéralement les « renifleurs »)
- Trolls Morts, en général : Uztagor
- Trolls des Neiges : Uzhim

# Généalogie des Déeses des Ténèbres

Recopié par Guillaud Le Sorcier  
à partir du Livre Bleu de Zjabor, 276 S.T.





Une tache minuscule apparût à la surface des eaux. C'était la terre. Elle grandit jusqu'à devenir une île, puis un continent. Elle aussi généra ses propres dieux et ses propres formes de vie. Kropa fut prééminente à cette époque et son règne resta un moment incontesté. Elle est plus connue par ses enfants sous le nom de Gorakiki, Déesse des Insectes et Aranea, la Mère des Araignées.

L'Age du Feu qui suivit changea la face du monde, même si dans ses profondeurs, il demeura intact dans les premiers temps. Beaucoup de nouvelles formes de vies apparurent à cette époque et certaines des plus anciennes se révélèrent capables d'une reproduction frénétique pour essaimer au loin. Les plus jeunes des rejetons, dont faisaient partie les insectes et les araignées, couvrirent les mondes par millions.



## Premières Batailles

Durant cet âge de splendeur oisive, les trolls pratiquèrent d'autres sports, avec une préférence pour ceux qui les menaient loin, sur des pistes de légende, à la recherche de lieux où vivaient d'autres créatures. Un de leurs premiers voyages en compagnie de Kyger Litor les conduisit jusqu'à l'Aiguille où ils découvrirent les nains et les elfes occupés à leur déjà ancienne rivalité. Les trolls s'amuserent à tirer avantage de leur vieille querelle. Quand Jongala le Silencieux effeuilla quelque peu les boucles de Shanasse, les nains en furent accusés. De leur côté, les mostalis accusèrent les elfes de la dévastation de leur célèbre Château Délicat qui fut écrasé par un glissement de terrain, mais Vanekara se vanta bien souvent d'avoir lancé d'énormes rochers sur le bâtiment.

Une fois, des elfes vinrent au Pays des Merveilles et en emportèrent de nombreuses espèces de champignons. Les trolls et les elfes noirs résistèrent avec acharnement mais furent finalement défaits. Depuis ce temps certains champignons et ruelles se querellent avec les autres plantes.

Des trolls poursuivirent les voleurs mais ils furent capturés et coupés en morceaux. De nombreux chants furent nécessaires pour les remettre sur pied. On rapporte une autre bataille, contre les nains, dans un lieu appelé l'Arbre de l'Oiseau Aveugle. Là, un clan entier fut capturé et connu l'humiliation, chacun de ses membres se voyant infliger des blessures à titre de punition.

Aucun de ces incidents ne perturba la vie facile des trolls. Si plus de raids étaient menés contre eux, eux-mêmes en lancèrent davantage encore. Gore et Gash, deux héros trolls, décou-

vrèrent une route secrète conduisant à un monde où vivaient d'autres créatures. Les guerriers trolls l'explorèrent bien souvent en dépit du danger. Kyger Litor fut atteinte par une profonde et insupportable mélancolie qu'elle communiqua à tout son peuple. Si grande était sa douleur et si cruciale la vitalité perdue en même temps que Korasting, que tous les trolls nés depuis ce temps sont bien différents du genre qui les avait précédés. La race la plus ancienne est appelée race maîtresse et la nouvelle espèce, les trolls sombres. Les premiers perdurèrent pendant les temps historiques mais c'est une race moribonde en dépit de tous les efforts des trolls pour qu'il en soit autrement.

## Trois Esprits Curieux

D'aucuns prétendent que la lutte entre la lumière et les ténèbres avait déjà commencé avant la naissance de la lumière alors que Ether, encore à l'état de foetus impuissant, se nichait au creux de la matrice de sa mère. Encore à naître, il reposait dans les ténèbres et les créatures de l'ombre s'approchèrent pour l'examiner. Ils aperçurent une forme enveloppée et ils sentirent ses émanations à distance. Ils l'observèrent de loin pendant un moment en se demandant ce que cela pouvait être.

Trois dieux étaient là, à l'observer. L'un s'appelait Argan Argar, l'autre était Xiola Umbar et le troisième Zorak Zoran.

- C'est un Ami venu de loin, dit Xiola Umbar

- C'est encore un de ces dieux à venir, dit Argan Argar

- C'est un ennemi, dit Zorak Zoran, et je vais le dévorer pour nous en débarrasser.

Il souleva alors le paquet et le découvrit. Zorak Zoran fut horriblement brûlé par l'intense lumière et la chaleur et fut à jamais rendu hideux à la lumière. Argan Argar, qui se trouvait plus loin, se détourna du spectacle et n'eût pas à souffrir de séquelles permanentes. Xiola Umbar, qui se trouvait encore plus loin de la lumière, ferma les yeux à temps mais conserva le souvenir de ce qu'elle avait vu.

Il s'agit d'un mythe des ténèbres, dont nous pensons qu'il fait allusion au «Secret de la Lumière Intérieure» de Xiola Umbar.



## L'Exode

Kyger Litor ordonna à son peuple d'évacuer ses terres originelles. D'autres dieux étaient déjà partis vers la surface, quittant le Monde Inférieur pour les royaumes du dessus. Xentha avait acquis un grand pouvoir et un vaste royaume et on l'appelait Déesse de la Nuit. Zorak Zoran s'y trouvait également, heureux dans le combat et la conquête des créatures inférieures qui dépendaient du soleil et de la lumière. Il y avait également Xiola Umbar qui suivait son frère et se faisait de nombreux amis parmi les créatures inférieures désemparées. Gorakiki affirma qu'elle n'était plus une enfant et se mit à considérer le monde en prédateur et elle prospéra.

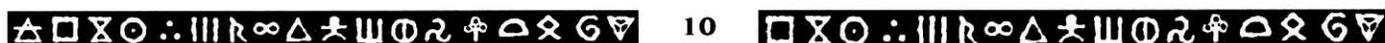
Les trolls quittèrent le monde inférieur en trois groupes principaux. Kyger Litor menait le plus important, Gore et Gash prirent le sentier sur l'autre versant des collines et Kogag, le fils de Jeset le passeur prit la tête d'une flottille.

Kyger Litor conduisit la multitude des trolls par des chemins secrets jusqu'aux racines de l'Aiguille. Les trolls s'accumulèrent dans le palais de Dame Ténèbres. Il existe des cartes anciennes qui indiquent une partie de l'Aiguille comme étant un royaume troll, c'est de cette région dont il est question. De là, des armées et des clans émigrèrent vers d'autres régions, plus particulièrement vers le sud.

Gore et Gash étaient deux célèbres guerriers trolls. Ils furent séparés par la présence du Dieu du Soleil et emmenèrent bon nombre de trolls sur leur sentier de guerre vers le monde d'en-haut.

Kogag et les trolls navigateurs descendirent la rivière Styx, espérant atteindre la Mer Noire et là, trouver un refuge. Ils furent retardés et firent bien des détours. Ils ne donnèrent pas de nouvelles pendant longtemps.

Pendant cette débâcle, les voies d'accès furent presque totalement détruites. Un modeste sentier courait au travers du royaume d'Asrélia, la Déesse sous la Terre. Elle était engagée dans un combat décisif avec Lodril, le Dieu des Volcans, qui tentait de l'évincer de son royaume. Les trolls, menés par Gore et Gash, décidèrent d'intervenir en faveur de la déesse. Ainsi Lodril fut-il repoussé pour un temps. Depuis ce temps, Asrélia est considérée comme une amie et est adorée par les trolls. On l'appelle la Déesse des Ténèbres des Profondeurs de la Terre. Beaucoup de gens la considèrent comme une déesse du Monde Inférieur, même si nombre de personnes savent que les ténèbres se trouvent encore plus profondément. Certains prétendent même que Lodril est son époux.





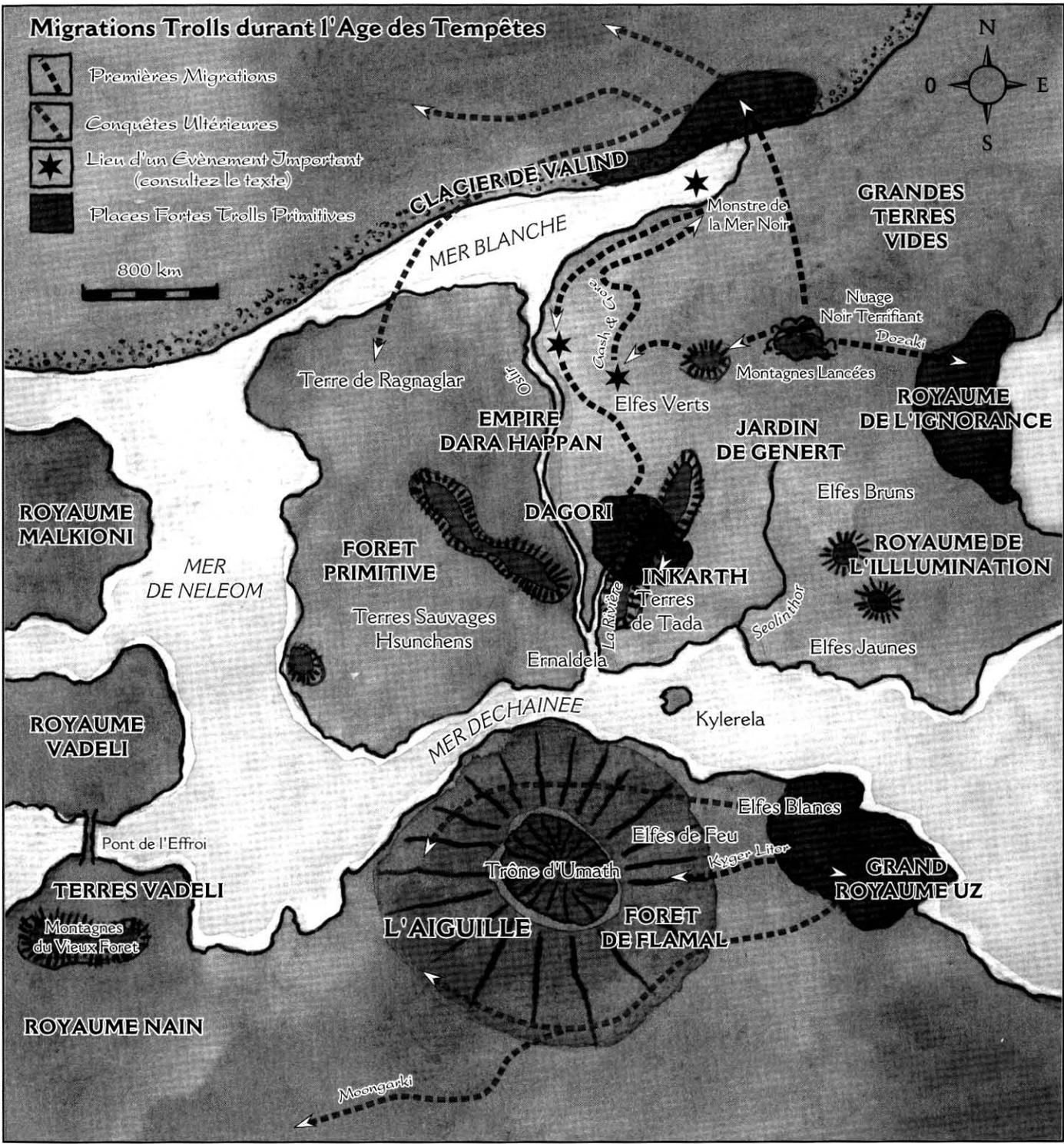
# Voyages en Genertela

Gore et Gash étaient tous deux des mâles. Ils avaient grandi dans les Trois Tours, une célèbre forteresse montagnarde du monde inférieur, perchée dans une haute vallée nichée entre les pics rocheux. On élevait de nombreux insectes dans la région et c'est là que vivait Gadblad le Forgeron.

Quand la décision fut prise de désertier le Pays des Merveilles devenu invivable, Gore et Gash rassemblèrent beaucoup d'objets sacrés qu'ils emmenèrent vers le monde d'en-haut.

Cette partie de la population troll fut préservée jusqu'à ce qu'elle atteigne le bout du chemin, sur l'autre versant des collines qui s'ouvrait sur le monde que les trolls appelaient Lieu de Souffrance. Après beaucoup de discussions et de débats, ils prirent la décision de se séparer en trois groupes, à la recherche d'un endroit pour s'installer.

Un groupe marcha vers l'est. Ils vinrent à la rencontre d'un dieu nouveau venu, appelé le Soleil Noir. En sa compagnie, ils poussèrent vers l'est et parvinrent jusqu'au désolant Royaume de l'Ignorance. Les habitants de cette contrée accueillirent le Soleil Noir comme la réalisation de leurs prophéties et s'empressèrent de faire des trolls leurs prêtres et leur caste dirigeante. Les trolls appelèrent l'endroit la Nouvelle Terre de Dokazi, mais pour le reste du monde, il continua de s'appeler le Royaume de l'Ignorance.





## La Langue Troll

La langue troll est une forme abrégée de la langue maîtresse qui elle-même dérive du Langage des Ténèbres.

Les sons et l'écoute sont associés avec l'élément Ténèbres et il n'est donc pas surprenant que la langue maîtresse soit sonore et plaisante, même pour une oreille humaine entraînée. Leur langue est naturellement tonale, montant et descendant avec musicalité. Les différents sons sont souvent pris pour des ullements, des sifflements, des clics ou des cris par des humains ignorants.

La langue de la race maîtresse possède un vocabulaire limité qui convenait parfaitement aux temps plus simples dont elle est originaire. Quand les membres de cette auguste race s'expriment, c'est en général dans le Langage des Ténèbres des trolls sombres.

Les trolls sombres ont des lèvres et une langue bien développées qui leur permettent de reproduire tous les sons humains. Leur langue contient des versions simplifiées des riches intonations de la langue ancienne. Le vocabulaire du Langage des Ténèbres est très étendu et comprend beaucoup de mots polysyllabiques. C'est une langue riche en images qui comprend un niveau de langue basé sur les onomatopées permettant d'exprimer les émotions. Elle permet de transmettre des informations de type généalogique de douzaines de façons différentes.

Pour des raisons inconnues, les trolls de l'est parlent une demi-octave plus haut que les trolls de l'ouest.

Un autre groupe, guidé par Bostakang marcha vers le nord. Ils allèrent, jusqu'à ce qu'ils rencontrent de grandes plaques de glace. Ils reconnurent là l'élément d'Himile et cherchèrent jusqu'à ce qu'ils retrouvent leurs semblables, les trolls des neiges qui, partis depuis longtemps, aidaient Valind le dieu de l'hiver à étendre son royaume. La tribu de Bostakang se joignit aux trolls des neiges et elle trouva la sécurité, devint célèbre et respectée.

Gore et Gash conduisaient le troisième groupe. Pour commencer, ils allèrent au sud mais ils furent repérés par une armée elfe qui attendait des renforts. Leur seigneur, Genert, se manifesta.

Quand la bataille entre les forces elfes et trolls s'annonça, c'est une chaîne de montagne complète qui fut jetée sur les hommes sombres. Cela les effraya tellement qu'ils s'enfuirent au loin.

Après avoir erré et trouvé un grand réconfort en mangeant, l'armée troll fut de nouveau confrontée à un ennemi. Il s'agissait à la fois d'elfes et des survivants de l'empire Dara Happan, des humains adorateurs du soleil. Yelmalio leur prêtait son concours. Encore une fois, les trolls furent envoyés au combat, courent et allèrent se cacher vers le nord.

Quand ils sentirent de l'eau, les trolls obliquèrent vers l'ouest et parvinrent au bord de la Mer Blanche. Une dispute s'engagea et elle aurait dégénéré si les trolls n'avaient pas décidé, une nouvelle fois de se séparer. La moitié partit au nord, l'autre au sud, en compagnie de Gore et Gash qui avaient conservé bon nombre de leurs trésors des anciens temps.

La troupe partie au nord rencontra bientôt une créature marine. Elle était immense avec des yeux brillants et une voix de basse. Elle se proposa de transporter tout le monde à bon port. Les trolls, heureux d'avoir trouvé un ami, acceptèrent l'aide. La créature demanda à chacun de se mettre en file indienne, de fermer ses sens et d'avancer droit devant en direction du bruit étrange qu'elle entendrait. Elle insista sur la nécessité de n'ouvrir les yeux sous aucun prétexte et de ne pas ralentir sous peine de voir le charme échouer.

Tout le monde suivit les instructions à l'exception d'Eristi le Dubitatif qui ferma la file. Le bruit lui sembla être furieusement semblable à celui de la mastication et il ouvrit son sonar. Il entrevit la créature dévorer le troll qui le précédait juste avant de s'enfuir. Il retrouva le chemin des pays trolls bien des années plus tard, après avoir mené une existence furtive pendant la Guerre des Dieux.

Gore et Gash continuèrent vers le sud jusqu'à atteindre la frontière de l'empire Dara Happan. Il y eût une nouvelle bataille qui fut gagnée par les trolls. Pour marquer leur victoire, ils érigèrent un immense pilier de bois, qui fut détruit plus tard.

Puis les forces trolls firent secrètement et lentement leur chemin le long de la frontière partagée par Dara Happan et Genert. Pendant leur voyage, ils rencontrèrent Zorak Zoran et lui apportèrent leur aide à la Colline d'Or où Yelmalio fut gravement blessé. Enhardis, ils poussèrent au sud jusqu'à une région recouverte de jeunes montagnes baignées de violentes tempêtes de vent. Des ruines dragonewts

parsemaient toute la chaîne et offraient un abri provisoire. Les trolls creusèrent et Gadblad rassembla alors toutes ses forces pour se lancer dans la construction de la Cité de Plomb. Gore et Gash lui maintinrent les bras en l'air tandis que le massif bâtiment était construit par des démons et des créatures du monde inférieur invoquées par le chant.

Un kygerlithe fut érigé et évoqué. Kyger Litor s'installa dans la Cité de Plomb.

Gore et Gash y vécurent longtemps en compagnie de leurs maîtres. Ils vinrent en aide à Karrg un jour qu'il mouchait quelques étoiles qui s'étaient emmêlées dans la chevelure de la Nuit.

A partir du Château de Plomb, des armées répandirent les ténèbres partout où elles allaient.

Les ténèbres grandirent et en son sein les trolls prospérèrent.



## Les Trolls s'opposent au Chaos

Les Ténèbres Inférieures furent une période de troubles et de malheur partout dans le monde, y compris pour les trolls. Cependant les trolls furent souvent perçus comme les responsables plutôt que comme des victimes des ténèbres. Une grande animosité grandit entre les créatures des ténèbres et les trolls. Ceux qui ne prenaient pas partie contre les trolls adoptaient parfois leurs coutumes et trouvaient ainsi refuge et sécurité contre les ténèbres.

Les problèmes des races aînées s'aggravèrent pendant les Grandes Ténèbres, connues également sous le nom de Guerres du Chaos. Quel qu'ait été l'équilibre atteint par les vivants pendant les Ténèbres Inférieures, tout fut détruit quand les races étrangères du chaos s'assemblèrent et se mirent en marche à travers Glorantha. Beaucoup d'êtres, de peuples et de lieux disparurent pour toujours de la surface du monde connu.

Les trolls s'étaient déjà trouvés confrontés au Chaos par l'intermédiaire de Bostakang le Grand. Bostakang avait remonté une fois la piste d'un dieu dément des ténèbres qui, plus tard, fut appelé Vivamort. Bostakang eut envie de découvrir la source de l'agonie de Vivamort.

Tandis qu'il approchait de l'endroit de l'Enfer où Vivamort avait vu ce qui suit la Mort, il fut pris à partie par Arrquong, un esprit du chaos qui gardait l'accès vers Glorantha. Boztakang se défia d'Arrquong et, d'un coup de ses incisives magiques, lui arracha un pouvoir secret. Ainsi armé de son nouveau pouvoir secret, Boztakang jeta un oeil par





## Onze Batailles Trolls

- Premières Invasions du Chaos
- Invasions du Chaos Ultimeures
- Batailles Trolls
- Terres Submergées durant l'Age du Chaos



## Les Onze Batailles des Trolls

**1 La Chute des Tempêteux :** Une défaite pour les Dieux de l'Air. Le Diable et ses serviteurs attaquèrent le Château du Vent du Nord et anéantirent leurs adversaires. Les trolls prirent la fuite après que les esprits du vent qui les commandaient aient été tués.

**2 La Victoire de Boztakang :** Le Diable Wakboth et son armée visqueuse tentèrent d'encercler les cratères et les pics des Ruines de la Lune Bleue par une manœuvre en arc de cercle. Grâce à leur magie et à leur courage, les trolls les repoussèrent.

**3 La Glace Brisée :** Le dieu du chaos Krjalk marcha vers le nord, à travers les étendues glacées au nord de Fronela, fondant les glaces sur son passage. Avec son armée magique, il envahit le Château de Glace de Valind, dieu de l'Hiver. Les trolls, aidés de la magie glaciale de Himile, furent à l'avant-garde des défenseurs. Ils stoppèrent l'avance de l'armée du chaos et, la retournant contre Krjalk, ils repoussèrent ce dernier en Fronela.

**4 La Bataille de l'Unité :** Les trolls faisaient partie de cette armée, mais on y trouvait aussi des elfes, des nains et des humains, coopérant ensemble. A cette époque où la chaîne des Montagnes des Bois de Pierre jaillissait hors de terre, les rivières péloriennes remontaient leur propre cours ou se cherchaient de nouveaux lits et les habitants de la région fuyaient à la fois les tremblements de terre et les armées. Les vainqueurs créèrent plus tard le Premier Conseil.

**5 La Gloire du Soleil Noir :** Une armée du chaos, probablement menée par Tien, piétinait aux alentours des Vieilles

Montagnes (qui étaient occupées par des humains et des bêtes apeurées) alors qu'elle venait tout juste de vaincre Genert, le dieu de la Terre. Ce sont des armées organisées qui s'affrontèrent dans cette bataille, ce qui est atypique mais pas impossible pendant les guerres du chaos. On constatera plus tard l'existence d'autres armées du chaos organisées pendant ces guerres.

**6 Le Siège de la Cité de Plomb :** Wakboth, le Diable, accompagné de son armée qui venait de défaire Genert, rassembla ses forces contre les alliés du dieu de la Terre défunt. Tada tomba. La moitié de l'armée du chaos marcha directement sur la Cité de Plomb. L'étendue de sa progression est encore visible aujourd'hui dans la limite marquée par la maigre plaine de Prax. L'armée du chaos était commandée par Krarsht, et bien qu'elle ait été finalement anéantie, son chef parvint à s'échapper.

**7 La Victoire de Karrg :** L'armée du chaos approchait de la terre de Tada qui finissait de sombrer. Même la terre et la mer étaient absorbées par l'armée du chaos. Karrg et une armée de Seigneurs Runiques tinrent bon et firent en sorte que la vase ne soit plus qu'un inoffensif tas d'argile. La seconde force d'invasion débarqua sur cette île d'argile qu'elle dévora avant d'être vaincue par Karrg. Ce dernier en donna les restes à Vaneekara la Lanceuse qui les expédia au-delà du monde. Plus tard, l'armée du chaos débarqua en un autre point et fini par détruire l'Aiguille en dépit des trolls.

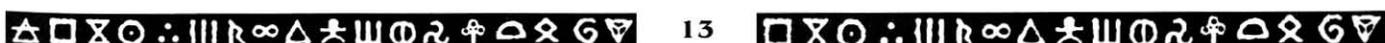
**8 La Pluie de Voleuse :** C'est la seule bataille navale conséquente qui ait eu lieu. Les trolls avaient reçu l'aide de leur

déesse, Voleuse, et de Magasta, un dieu marin de la mort. La déesse Voleuse cueillit l'armée du chaos, réduite en charpie par les trolls des mers et la purifia par maint usage de la pluie dont elle avait la maîtrise et grâce à la magie secrète de Brastalos.

**9 La Grande Victoire :** Longtemps après le début des guerres du chaos, il ne restait pas grand chose à conquérir pour les armées de l'ennemi, aussi se retournèrent-elles les unes contre les autres. Deux des plus puissants chefs de guerre, Kajaboar et Wakboth, lancèrent leurs armées à l'assaut l'une de l'autre, ce qui eut pour effet de créer moins de chaos qu'au commencement. Zorak Zoran prit la tête d'une troupe choisie avec soin et après un long et sanglant combat balaya les forces du chaos. Si les plus grandes divinités purent s'enfuir, Zorak Zoran y tua Krjalk, ou du moins le coupa en millions de morceaux.

**10 La Victoire de l'Hiver :** Une importante armée du chaos quitta Peloria pour le nord et les étendues glacées. Les trolls des glaces, adorateurs d'Himile, l'armée de la Lune Bleue de Boztakang et des serviteurs du Soleil Noir s'unirent pour détruire l'ennemi.

**11 J'ai Combattu, Nous Avons Gagné :** La bataille décisive pour la survie des races de Glorantha qui, plus tard, deviendront mortelles. C'est une légende intéressante car de nombreuses races affirment qu'elle leur est propre. On a pu découvrir dans les enseignements jursteli d'époques plus tardives que les trolls, nains, elfes, humains et d'autres races de moindre importance revendiquent tous cette victoire au nom de leur Héros des Ténèbres.





l'orifice et put voir les horreurs du chaos à venir. Boztakang alla retrouver son clan et lui enseigna ce qu'il avait vu, ce qu'il avait fait, ainsi que les secrets de son nouveau pouvoir. Ce nouveau pouvoir est considéré comme la capacité particulière qu'ont les trolls à combattre le Chaos. Il fait maintenant partie intégrante de Kyger Litor et ses descendants en ont également hérité. Cette capacité de Boztakang à contrer le chaos fut cruciale pour la survie des siens et de ses suivants pendant les Grandes Ténèbres. Ainsi armés, ils firent face à leurs ennemis sans la moindre peur, en acceptant le fait avec résignation.

D'autres forces affrontèrent l'armée du chaos. En général, elles y succombaient et à leur plus grande horreur se voyaient fondues et transformées elles-mêmes en monstres du chaos. Cela profitait tellement au Chaos qu'il n'était pas rare après une bataille de voir deux armées du Chaos se séparer là où il n'en était arrivé qu'une.

La magie aidait les trolls se à protéger de cette abomination. Le moment de vérité pour la résistance troll eut lieu lors de l'affrontement

entre Boztakang et Pocharngo le Mutateur, un puissant dieu du chaos qui avait déjà transformé une armée troll en mutants que l'on appelle maintenant les trolls des cavernes. Boztakang écrasa Pocharngo et éparpilla la bouillie de ses restes sur l'armée du chaos. Les serviteurs de Pocharngo furent eux-mêmes transformés et se dispersèrent aux quatre coins du monde.

Mais de semblables victoires prélevaient un lourd tribut chez les trolls. Les armées du chaos qu'affrontaient les trolls étaient généralement stoppées net et elles quittaient rarement la bataille plus fortes qu'en arrivant. Mais toutes les sources font référence à des pertes trolls, de tribus, de familles et de grands chefs. Par exemple, Gash mourut de blessures infligées par une créature du chaos, même si son âme fut tirée de l'oubli éternel par Kyger Litor.

Il y eut bien d'autres batailles menées par les trolls. Aucun lieu, ni personne, ne furent épargnés. Particulièrement tragique fut la bataille menée à l'Aiguille. Le royaume troll de l'endroit était puissant et bien préparé à rece-

voir le Diable et son armée qui progressaient par terre, air et mer pour atteindre la montagne magique, résidence des dieux. Quand le Diable posa pour la première fois son pied tentaculaire sur l'Aiguille sacrée les armées trolls l'en chassèrent, lui et ses légions, au prix de terribles pertes de part et d'autre. La seconde armée à tenter d'approcher fut aussi détruite. La tragédie survint quand l'armée du chaos, ou une autre, débarqua en un autre point et, prenant ses adversaires de côté, les balaya avant de s'infiltrer dans les profondeurs de l'Aiguille. Là, se produisirent des événements rapportés par ailleurs et qui sont bien au-delà du pouvoir des trolls et qui eurent pour résultat la destruction totale de l'Aiguille et de tous ceux qui s'y trouvaient. Il faut inclure dans les pertes le puissant royaume troll.

Parmi les autres batailles fameuses conduites par les trolls, se trouve la Grande Victoire, où une armée troll arriva après que les forces de Wakboth et Kajaboor, deux grands dieux du chaos, se soient heurtées et pratiquement anéanties dans l'opération. Une autre fut la Gloire du Soleil Noir, dont la relation a ceci de particulier que les deux armées, troll comme chaos, s'étaient organisées en rangs parfaitement ordonnés et menèrent une bataille où l'on peut voir aujourd'hui que chaque coup était préparé d'avance. On peut trouver ailleurs le récit d'autres batailles.

Particulièrement importante pour les trolls fut la bataille appelée «J'ai Combattu, Nous Avons Gagné». Beaucoup de races, de peuples et d'individus prétendent avoir été le combattant principal de cette bataille mémorable. Des quêtes héroïques ont montré que toutes ces prétentions étaient fondées.

Les premières attaques du chaos affaiblirent le monde, et les invasions répétées commises par ces choses viles le détruisirent tout à fait. Les trolls y survécurent mieux que d'autres races, mais ils n'étaient guère plus que l'ombre de ce qu'ils avaient été. Leur nombre, leurs possessions et leurs corps même avaient été grandement affectés.

La fin du Chaos fut graduelle et très lente. Nous savons qu'au moins 4 000 générations de trolls se succédèrent entre la bataille de «J'ai Combattu, Nous Avons Gagné» et l'arrivée de l'Aurore. Pendant cette période, ils fortifièrent leurs implantations et envoyèrent des chasseurs et des guerriers partout dans le monde des ténèbres. Il était pour l'essentiel en cendres et dévasté, mais les trolls découvrirent des restes de l'ancien monde. Ces îlots qui avaient survécu prolongèrent un peu leur existence misérable, souvent en se battant avec les trolls ou en étant chassés par eux.

Alors, il advint que Kyger Litor soit approchée par un membre mystique de la communauté des dieux qui apporta un compromis et une solution à la ruine du cosmos mythique.

## «J'ai Combattu, Nous Avons Gagné»

### J'ai Combattu

Au cours de cette bataille, l'univers entier s'était effondré et les fragments de la vie gisaient en désordre sur la Passe des Dragons. Les armées du chaos avaient traversé à la voile la mer du néant et s'étaient répandues à terre, triomphant dans un bain de sang de tous leurs adversaires, jusqu'à ce que le raz-de-marée atteigne les Collines Grises de la Terre. Là, elles rencontrèrent la Dernière Personne, qui se trouvait sur une plage isolée, au milieu de souvenirs et de rêves, d'espoirs et de peurs, armée de magie, d'armes, de pierres et de ses poings, une voix et une volonté de fer.

La Dernière Personne était-elle une seule personne ? Qui peut le dire ? Nombreux sont ceux qui ont eu cette vision et nombreux sont ceux à y avoir pris part. Chacun des participants, que ce soit aujourd'hui ou à l'époque des mythes, sait qu'il s'agit d'un moment de crise qu'il doit affronter seul, quel que soit l'adversaire. Tous nos espoirs résidant en nous-mêmes, chacun doit affronter les monstres du plus profond de l'Abîme et vaincre ses propres ennemis. Chacun est seul à se battre.

### Nous Avons Gagné

Le triomphe de la Dernière Personne fut une victoire pour le monde. Le combat s'engagea au coeur de la désespérance du vide et de l'accablement. Chaque personne, seule comme on peut l'être au milieu d'une foule, affrontait la triste réalité de la Fin et faisait ce qui devait être fait. Plus tard, une foule nombreuse emplit de nouveau le monde de vie. Dans un frisson, le cosmos prit une douloureuse inspiration et rassembla ses parties éparses. Dans les enfers, les dieux morts tenaient une assemblée et entonnaient de puissantes magies. Un tissu d'énergie traversa le néant et reconstitua l'intégrité du monde.

Le monde connut le renouveau. Chacun s'en fit le serment : ce qui avait été ne devait plus être et nous tous devons nous montrer reconnaissants qu'il en soit ainsi. Ce Qui Fut rencontra Ce Qui Pourrait Être dans le présent du Temps. Ce Qui Fut fut appelé l'Age des Dieux, Ce Qui Pourrait Être est l'avenir. L'Age des Dieux abrite en son sein les divinités immortelles qui attendent dans une stase hors du temps. Le futur revient aux mortels, dans ce royaume où le changement, la mort et l'espoir perturbent l'immobilité du mythe.





# Les Goûts Culinaires des Trolls

## une Expérience

L'objet de mon expérience était de déterminer quelles sont les préférences véritables en matière de nourriture des races d'Uz. Pour le savoir, je choisis 78 objets différents ayant en commun d'être considérés consommables par les trolls que je plaçai dans une pièce fermée dotée d'un oeillet permettant l'observation.

Mes assistants capturèrent trois trolls destinés à l'observation mais l'un d'eux mourut pendant le transport jusqu'à mon laboratoire. Le premier était un mâle troll sombre en bonne santé et le second un trollinet pleurnichard. On enferma les deux trolls dans la même pièce.

Jamais le trollinet n'eut droit à un morceau de nourriture sauf une fois, quand il lui fut donné un bâton. Il ne chercha jamais à en voler non plus, même quand le grand uz dormait. En fait, il subsista grâce aux excréments du grand troll. Le grand troll ne mangea jamais d'excréments et le trollinet ne mangea pas les siens non plus.

Voici ce que mangea le troll :

### Premier jour

- Une feuille de vélin
- 2 bottes en peau de phoque
- Une veste en cuir
- Un serre-tête praïen garni de perles
- 50 grammes de cire à cacheter rouge
- Une tomate
- Une pomme de terre
- Un bouchon
- 2 litres d'eau de mer
- Un bâton en chêne

### Deuxième jour

- 12 grammes d'ongles de pieds humains
- Un litre d'huile d'éclairage

- Une toque en fourrure de raton laveur
- 3 baguettes de tambour en bois
- 2 pommes
- Une mangue
- Une boîte de chenilles
- Un papillon

### Troisième jour

- Une hyène empaillée (préparée avant)
- 3 litres de vin d'excellente qualité
- 10 grammes de sel (avec le vin)
- Un parchemin vierge
- Une aquarelle sur parchemin représentant un canard
- Un bout de table en frêne
- Un bol de gruau
- 2 litres de bière à peine fermentée

### Cinquième jour

- Un trollinet empaillé
- Un châle de laine fin
- Une grande bougie rouge
- Une bouteille d'encre de 12 grammes
- Un panier de fraises
- Une fonte de selle en cuir orange

### Sixième jour

- Une chouette empaillée
- Une plume de pingouin pour écrire
- Une plume d'autruche pour écrire
- Une planche à prière en saule
- Sang de pigeon coagulé (4 grammes)
- Un flotteur de filet de pêche en bois
- Un champignon écrasé

### Septième jour

- Un anneau d'argent
- 4 centimètres carrés de tuile ocre
- Une fourmi d'élevage de taille moyenne
- Un chausse-pied couleur en ambre
- Un petit miroir
- Une boîte de flèche en obsidienne
- 6 griffes de tigre

- Une coquille de palourde
- Un gros bout de charbon
- 2 litres de bonne bière
- 2 litres d'eau de source
- Un pain d'argile pressée de 150 grammes
- Un rond de serviette en bois
- Un plumeau
- Une flûte de bambou
- Un archet en bois
- 2 petites bougies carrées
- Une petite pastèque
- Un tibia d'elfe
- Un coussin de plume garni de crin

### Neuvième jour

- Une bonne truite
- Un morceau de boeuf séché
- Une tranche de pain aux neuf céréales
- Un pot de miel
- Un paquet de 200 grammes de tabac
- Un petit tambour de bois

### Dixième jour

- Un anneau à marquer les sceaux en bronze
- Un tonnelet de sable
- Une bouteille d'encre noire de 12 grammes
- 4 lunars d'argent
- Un tire-bouchon en cuivre
- Un petit disque de verre
- 2 briques réfractaires
- Un croc de chien
- Une lanterne en laiton et en cuir, avec son huile
- Un sablier, sans son sable

### Onzième jour

- 4 branches de cotonnier
- Un sabot de cheval

### Douzième jour

- Un sabot de daïm

Après avoir dévoré tout le reste, il mangea son compagnon, le trollinet. Il le fit avec grand soin et cérémonial, bien que je n'en comprenne pas le sens. Je pense qu'il s'agissait cependant de quelque rituel épicurien.

Il jeûna en silence pendant cinq jours. Tuer le trollinet lui demanda cinq secondes, ce que je trouvai charitable. Il lui fallut encore cinq heures pour le préparer de la plus épouvantable manière.

Ensuite, il s'assit, en prit une extrémité dans sa bouche et commença à mâcher. Il ne s'arrêta pas ni ne cracha de nourriture avant d'avoir

terminé, sept heures plus tard. Il avait tout dévoré à l'exception des deux humérus du trollinet.

Il se rassit et commença à battre le sol des deux os en chantant un air qui n'était que du charabia pour moi comme pour les experts en langue des ténèbres que j'ai consultés. Il ne s'arrêta pas alors que sa faiblesse grandissait et il finit par s'écrouler, évanoui. Il sombra dans un profond sommeil dont il ne s'éveilla pas et mourut au bout de 62 jours.

*Unios le Devin  
Temple de Lykhet (827 S.T.)*

*Ce document que vous venez de lire est le dernier qu'ait jamais rédigé la main d'Unios le Devin. Malheureusement, ce sage devait s'étouffer quelques jours plus tard avec un morceau de saucisson qu'il avait par trop hâtivement avalé pendant une de ces collations nocturnes.*

*Le rituel qu'il décrit un peu plus haut est une sorte de malédiction troll que l'on sait longue et complexe. Normalement, ce type d'incantation est très facile à interrompre. La vue du devin était, semble-t-il, devenue par trop défectueuse.*

*Note de  
Minaryth le Pourpre (1604)*





# Histoire



## L'Ennemi Revient : l'Aurore

Pour commencer, les trolls n'avaient aucune raison d'accepter le Grand Compromis des dieux.

Kyger Litor et ses tribus régnaient sur les restes du cosmos en ruine. Bien que faiblement peuplé, les trolls disposaient d'un vaste royaume qui était le seul lien entre les zones où la vie s'accrochait au sein des ténèbres. Leurs dieux étaient bien vivants et régnaient sur des peuples qui n'étaient même pas tous trolls.

Pourtant, ils acceptèrent le Compromis, en dépit de la résistance de Zorak Zoran. Un célèbre chant raconte son opposition à Kyger Litor pour contrer son allégeance au Compromis, mais il fut défait et la déesse de la Vie en sortit victorieuse.

La raison qui poussa Kyger Litor à accepter nous est connue. Elle se trouve dans un chant troll presque oublié intitulé : «La Promesse de l'Araignée». La chanson raconte qu'une petite araignée «noire et silencieuse, grimpa jusqu'à l'oreille de la Mère». Là, elle chuchota quelque chose qui fit accepter le Compromis par Kyger Litor. La suite de la chanson n'est que la répétition d'un chant troll plus ancien qui parle de leur paradis, le Pays des Merveilles, «où tous les ventres sont pleins et chaque mère est fertile». Ce qui se passa ensuite, c'est que l'araignée, qui était sans doute Solara, montra à Kyger Litor le chemin vers le paradis éternel qu'il avait fallu abandonner il y a bien longtemps quand Yelm descendit aux Enfers. Là-bas, au Pays des Merveilles, Kyger Litor retrouva Korasting, sa fille préférée, grâce aux plans et aux machinations de l'araignée.

Mais la réunion des deux déesses ne rétablit pas la race troll des temps anciens. Les trolls croient qu'ils redeviendront membres de la race maîtresse s'ils se montrent obéissants envers leur déesse pendant leur vie.

Cependant, au lieu de renaître sous la forme de la race maîtresse pour revivre leur misérable existence, ils renaîtront dans la félicité du Pays des Merveilles, loin de la souffrance et de la misère du monde de lumière.

Kyger Litor répandit la nouvelle parmi ses suivants puis suivit l'araignée vers d'autres royaumes. Ainsi prévenus, les trolls cherchèrent l'abri des lieux sombres et ombragés quand Yelm darda de nouveau sa lumière dorée sur le monde. C'est en cette condition qu'ils furent trouvés alors que renaissaient les dieux et le monde après la naissance du Temps et le début de l'histoire.

## La Dentition des Trolls

Les dents des trolls sont révélatrices de leurs habitudes. Comme tous les omnivores, ils disposent de dents variées convenant à tous les types de nourriture qu'ils sont susceptibles d'avalier.

Les trolls ont 30 dents, soit douze incisives, quatre canines, six prémolaires et huit molaires. Elles sont toutes très solides et couvertes d'une épaisse couche d'émail.

Trois paires d'incisives coniques et tranchantes remplissent le devant de la bouche. Elles servent à déchiqueter et arracher.

Il y a dans chaque mâchoire une paire de canine qui sert à percer et à tenir la prise. La paire inférieure est surdéveloppée mais n'est pas longue au point d'avoir perdu toute utilité fonctionnelle.

Les deux paires de prémolaires supérieures et la paire de molaire inférieure

servent pour tous les types de nourriture. Elles sont coupantes pour déchirer la viande et trancher les matières végétales. Comme toutes les autres dents de la partie avant de la bouche, elles sont définitives après avoir fini de pousser.

Deux paires de molaires plates garnissent l'arrière des mâchoires. Elles servent à concasser les cailloux et broyer les graviers, mais l'essentiel de cette dernière opération s'effectue dans le gésier.

Les molaires sont parfaites pour broyer les os et le bois qui vont ensuite dans l'autre estomac, moins résistant. Les molaires tombent et sont remplacées tous les 5 à 10 ans au fur et à mesure qu'elles s'usent.

Pour ceux qui connaissent les formules dentaires, le schéma est le suivant :

3-1-2-2  
3-1-1-2



## Après le Temps : le Premier Age

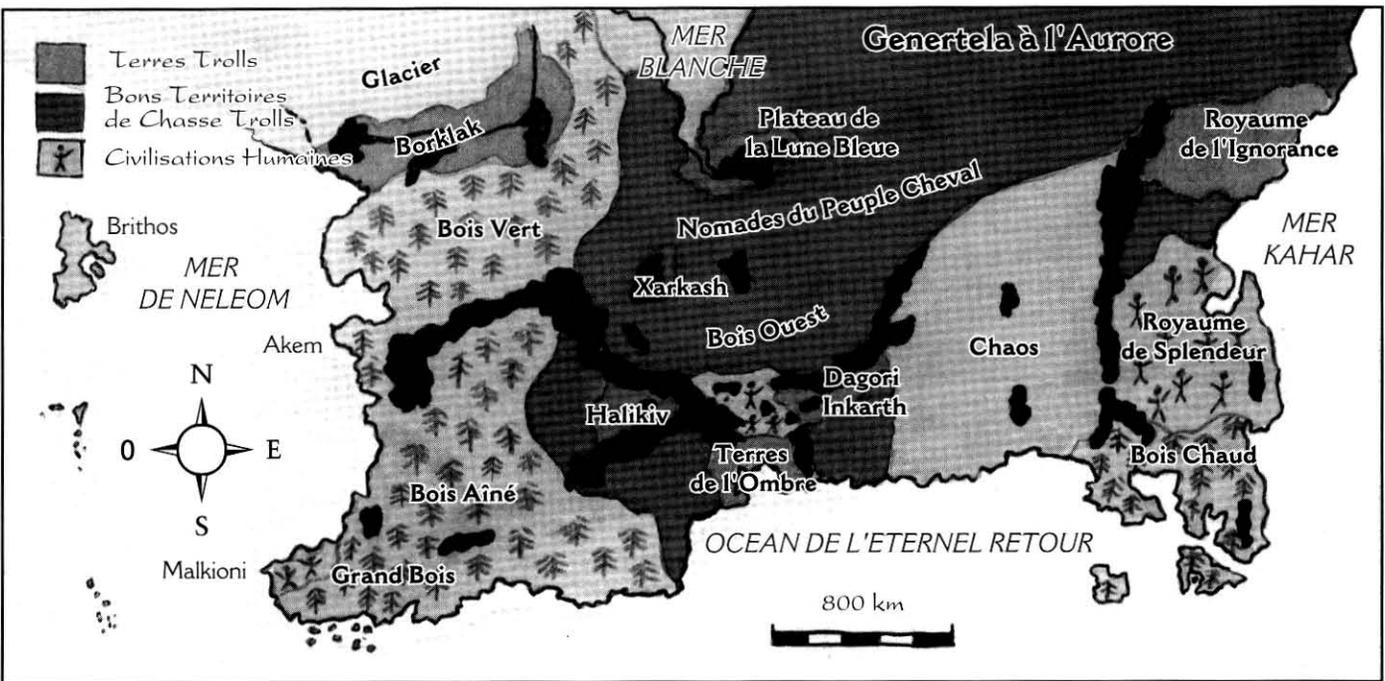
### Les Deux Premiers Siècles

En comparaison de ce qui avait précédé, on peut affirmer que le premier siècle suivant l'Aurore et le Temps fut placé sous le signe de la paix et de la tranquillité.

Des races et des espèces qui s'étaient montrées hostiles les unes envers les autres, plongées qu'elles étaient dans les ténèbres et la peur, firent la paix et même, collaborèrent harmonieusement.

Sans doute les trolls avaient-ils moins souffert que d'autres races, mais ils étaient cependant loin d'être la seule race dominante quand le Temps prit son envol. Certes, ils disposaient des plus vastes territoires pour chasser et se procurer de la nourriture. Ils disposaient également de bastions de population et de magie.





Les plus puissantes implantations des trolls en Genertela se trouvaient à Halikiv en Ralios ; Borklak en Fronela ; Dagori Inkarth près de la Passe du Dragon ; le Plateau de la Lune Bleue en Peloria ; le Royaume de l'Ignorance à l'est et les trolls des neiges des Steppes Hivernales de Valind. Chacun de ces lieux était fort d'une population se comptant en milliers dirigée par une hiérarchie séculaire de familles de prêtresses.

Les implantations de moindre importance ne manquaient pas. Xarkash, dans les Monts Yolp était une étape réputée et reposante pour les trolls en voyage. Bien d'autres endroits, trop nombreux pour être tous mentionnés, parsemaient le monde. Leur population s'établissait en moyenne à quelques centaines d'individus.

Les terres les plus densément peuplées étaient tout simplement appelées les Territoires des Trolls. Autour de ces régions on trouvait trois sortes de territoires. Les premiers étaient appelés les Terres Partagées, parce que les trolls qui y vivaient y côtoyaient d'autres races intelligentes et partageaient avec elles les dangers qu'il y a à repousser des ennemis extérieurs. Une autre sorte était les Bons Territoires de Chasse. Ces terres étaient généralement occupées par des espèces peu enclines à coopérer avec les trolls, voire même plutôt désireuses de leur rendre coup pour coup. Pour finir, il y avait les Terres de Nourriture Coriace, celles-là étaient assez désolées et leur nom venait de ce qu'elles n'offraient pour seule nourriture que de la terre et des cailloux.

Tous les Territoires des Trolls communiquaient entre eux. Il semblerait que la région des Ombres Dansantes ait exercé une certaine autorité sur la politique des trolls. Le Conseil Mondial des Amis, qui prit naissance dans la Passe du

Dragon, fut d'un intérêt tout particulier à cette époque. C'était une terre partagée où l'on trouvait aussi bien des humains que des nains, des elfes, des dragonewts et une race ou une espèce appelée les Danseurs de la Roue d'Or. Celle-ci aura disparu avant la fin du premier siècle. Plus tard, cette entité politique fut connue sous le nom de Premier Conseil, mais fut souvent appelée le conseil des Porteurs de Lumière par les humains et les autres races non-trolls.

Le Conseil des Amis, qui avait coopéré pendant les Ténèbres, avait survécu à peu près intact. Quand leurs dieux revinrent avec l'Aurore, les gens quittèrent la sécurité de leurs forteresses pour porter la parole de la sécurité et de la lumière aux survivants ignorants éparpillés de par le monde. Beaucoup de gens furent retrouvés et progressivement ramenés à des comportements plus civilisés. Des bosquets elfiques furent réintégrés, des citées naines furent mises en contact avec leurs semblables, des tribus humaines furent illuminées, et l'on put de nouveau entendre les ululements et les sifflements d'anciennes prières dragoniques dans les communautés dragonewts. Dans tout cela, les trolls furent heureux de conduire les missionnaires vers leurs ouailles.

C'était un subterfuge de la part des trolls. Ils menèrent les missionnaires là où ils le jugeaient utile, et pendant de nombreuses années ils tinrent le monde dans l'ignorance du bourgeonnement de la civilisation dans le nord de Peloria. Ils considéraient cette région comme un très bon territoire de chasse, riche en viande et en végétaux.

Il convient de dire que ce subterfuge n'était pas destiné à tromper délibérément les autres races. En effet, quand il fut question de quitter les hautes-terres pour descendre dans

les basses terres de Peloria, les trolls ne firent rien pour l'empêcher. Ils démontrèrent même amplement leur parfaite connaissance de la contrée en s'enfonçant loin dans les terres, là où les missionnaires avaient le plus de chances de réussir, en contournant les forteresses hostiles de la noblesse à cheval adoratrice de Yelm.

A cette époque, la cuvette pélorienne était occupée par des humains et des elfes qui adoraient Yelm et son panthéon. Il s'agissait des survivants des nombreuses civilisations des plaines et des vallées qui avaient été anéanties. Ils étaient unis par le servage que leur imposaient les chefs méprisants des clans barbares cavaliers. Ces gens se moquaient éperdument des Porteurs de Lumière et de leurs alliés non humains, en particulier des trolls. Des missionnaires furent massacrés en 167 et cela mit un terme définitif à la paix en Peloria. Les conflits se généralisèrent entre le peuple cheval et les peuples des collines. Au sein du Premier Conseil, la priorité passa progressivement de l'édification des âmes perdues de Genertela à la nécessité de se défendre contre le peuple cheval. On mit en avant d'autres cultes. Par exemple, le culte de Xiola Umbar fut très populaire au cours du premier siècle, mais durant le deuxième siècle, celui de Zorak Zoran prit une importance grandissante car les fidèles perdaient leur intérêt pour le réconfort au profit d'un goût nouveau pour le massacre.

Puis la simple défense céda graduellement le pas au goût de la conquête et à la punition de l'ennemi pour ses mauvaises manières. D'autres dieux de la Guerre étaient en grande faveur au côté de Zorak Zoran. Par exemple, les fidèles humains des Porteurs de Lumière n'étaient pas les derniers à convaincre les autres races de la nécessité de combattre les arrivistes Yelmites, remettant au goût du jour dans le

monde des mortels une ancienne rivalité. C'est à peu près à la même époque que de nouveaux centres d'intérêt virent le jour. Les trolls avaient montré aux autres races le moyen de traverser les Montagnes de Bois de Pierre par le Sentier des Regrets. Très vite les gens avaient remarqué tous les avantages du doux pays de Dorastor, et beaucoup s'y étaient établis. Leurs descendants firent la découverte d'outils et de jeux issus d'une race ancienne dont les origines étaient inconnues et restèrent impénétrables. Ils apprirent néanmoins à les utiliser et très rapidement Dorastor devint une terre foisonnant d'inventions et de prodiges.

En 150, le conseil décida de s'établir en Dorastor. Cette situation centrale était idéale pour pouvoir coordonner les lointains royaumes dépendant du conseil. Les énergies renouvelées se révélèrent une puissante motivation. En quelques années, la grande majorité du conseil était installée en Dorastor. Pour marquer le changement, le conseil se rebaptisa Grand Conseil des Terres de Genertela, mais il est plus connu sous le nom de Second Conseil. Ainsi s'ouvrit une nouvelle étape dans la civilisation.

### Les Troisième et Quatrième Siècles

Le Second Conseil présenta au monde l'image d'une nouvelle unité, mais une unité qui n'avait rien de réjouissant. Jusqu'à présent l'intérêt du conseil s'était essentiellement porté sur l'éducation désintéressée et l'élévation du monde extérieur. Il voyait maintenant des en-

nemis là où il y avait des gens à convertir et il se paraît des attributs de la guerre. Les nomades à cheval aidés de leur infanterie de conscrits représentaient une grande menace pour les armées du conseil. Ils vivaient sur des terres essentiellement plates où la supériorité de leur cavalerie leur donnait un indéniable avantage militaire. Pendant longtemps il y eut de nombreux combats et peu de résultats.

Les trolls étaient aux avants-postes de la bataille. Leur haine des fidèles du dieu du soleil était encore renforcée par celle qu'ils éprouvaient à l'égard du conseil qui gouvernait leur race et exploitait sans vergogne leur rage de se battre. Aussi braves, déterminés et compétents qu'ils aient été, les trolls subirent de lourdes pertes à cette époque.

Le Second Conseil étendit son emprise au-delà des Montagnes de Bois de Pierre jusqu'en Ralios et il tissait des liens amicaux avec les nomades monteurs d'animaux de Prax et de la Désolation. Une autre branche des adorateurs du cheval fut découverte en Ralios. Celle-ci n'avait pas été souillée par la lumière de Yelm. Grâce à eux et aux barbares praxiens, les armées du Conseil se trouvèrent à égalité avec les cavaliers nomades. Les combats gagnèrent en intensité et en désespoir quand les troupes du Conseil l'emportèrent sur les champs de batailles, prirent les villes par la famine et capturèrent de vastes étendues de pâtures.

Les deux camps devinrent de plus en plus puissants en armes et en magie. Des sorts colossaux, requérant la participation de toute la population, furent inaugurés et jetés aux dieux

ennemis. Les commandants devenaient célestes ou périsaient en essayant de le devenir et il était clair que l'on se dirigeait vers une confrontation majeure.

En 230, la bataille d'Argentium Thri'ile, qui prit place dans les plaines de Darjiin, dura quatre jours. Les troupes s'y comptaient par milliers et il y eut plusieurs milliers de morts. Pendant des jours, le résultat bascula d'un côté à l'autre jusqu'à ce que les monteurs d'animaux de Prax emportent la décision et balayent leurs ennemis. Les cavaliers nomades se débandèrent et furent massacrés par milliers durant leur fuite. Nul innocent ne fut épargné par la furie qui s'empara des poursuivants. Femmes, enfants, animaux, tous furent tués ; les villes et les cités pillées dans les mois qui suivirent. Le peuple cavalier, vaillant mais anéanti, rassembla ses chevaux sacrés, les quelques biens qui lui restaient, vola de nouvelles épouses et des esclaves, et disparut vers l'est, chevauchant jusqu'aux prairies des Terres Rouges et en Pent.

En Péloria, les armées du Second Conseil libérèrent les villes et, magnanimes, laissèrent les serfs libres de choisir leurs chefs et leurs dieux. Les seigneurs dirigèrent l'éducation et l'édification des peuples. Il s'agissait le plus souvent de nobles venant de Prax, richement récompensés pour leurs faits d'armes. Ces peuples de monteurs d'animaux furent à l'origine des dynasties qui gouvernèrent les terres péloriennes pendant des années.

En une génération, la gratitude des anciens serfs s'évanouit et ils se débarrassèrent de leurs maîtres ou les convertirent. Ces peuples s'avérèrent être de fervents adorateurs du dieu solaire même sans la présence des cavaliers nomades pour leur dicter leur foi. Ils firent revivre d'anciennes coutumes et l'empire de Dara Happa refleurit dans la vieille vallée de l'Oslir. Yelm, Empereur de l'Univers, se tenait campé sur les terres péloriennes et accepta l'allégeance des rois et des reines, n'offrant que son dédain au Second Conseil.

Les conflits culturels entre fidèles de la Tempête traînaient en longueur. Beaucoup de non-humains, en particulier les elfes, choisirent de suivre Yelm plutôt que les Porteurs de Lumière qui lui avaient porté secours. Les trolls étaient heureux de continuer à se battre, mais leurs capacités étaient mal employées contre la lumière et ils ne tardèrent pas à se tenir en retrait, réservés et impatients de voir d'autres races assumer leur part du combat.

En Dorastor, le Second Conseil prospéra en dépit d'escarmouches intermittentes sur ses frontières. Il se trouvait idéalement placé au carrefour de nombreuses routes et en son sein il régnait paix et prospérité. Le peuple gagna en culture et en bien-être. De nouvelles possibilités, de nouveaux plans se firent jour parmi

### Un Débit de Boisson Troll

Un proverbe humain dit «Verre de troll point ne boira» façon imagée de dire «Ne vous faites pas avoir». C'est un conseil avisé à suivre si l'on se trouve entraîné avec une bande de trolls décidés à s'amuser.

Le problème essentiel pour un humain est qu'il ne peut jamais deviner ce qu'il est en train de boire. Le système digestif des trolls est si différent de celui des hommes que certaines de leurs boissons favorites attaquent l'oesophage humain.

Il y a une notable exception à Crabeville, une sordide petite grotte aux alentours de la ville, à la croisée de plusieurs pistes, que l'on appelle «A la Piquette de la Reinette». L'information s'est répandue qu'il était possible d'être admis en toute quiétude dans une ville de trolls en buvant d'abord avec eux.

Le premier à en faire la découverte fut Bothelm Grassépée, un quelconque guerrier des territoires hendreiki qui accompagnait Oiseau Rouge, un prêtre de Lhankor Mhy dans son mémorable voyage à Crabeville. La beuverie échappa à l'attention du prêtre érudit ainsi qu'à celle de ses participants, jusqu'à ce qu'un second voyage soit entrepris. C'est à cette occasion que Bothelm se rendit compte de l'accueil chaleureux que lui réservaient les trolls, alors que d'autres membres de son groupe qui n'avaient pas pris part à l'événement étaient dédaignés. Il n'a pas manqué depuis de partager ce secret avec autrui.

Au moins, les trolls fréquentant la Piquette n'ont pas pour habitude de forcer quelqu'un à s'enivrer à mort comme c'est le cas dans d'autres établissements (les trolls aiment la viande marinée).



ses dirigeants et ses scientifiques. On aborda de nouveaux pouvoirs ; une philosophie nouvelle prit naissance que le conseil décida de mettre en pratique.

## Les Guerres de Gbaji

Le Second Conseil bâtit une philosophie nouvelle basée sur sa capacité à construire l'être parfait. Celui-ci aurait le pouvoir de mettre en harmonie toutes les formes de vies intelligentes en une relation spirituelle élevée avec l'univers, à l'image de celle qui existait pendant l'Age des Dieux. Les discussions sur la façon de procéder allèrent bon train pendant des années, et on échafauda des théories sur la signification profonde de la chose. Mais tout cela semblait plutôt être un rêve d'avenir aussi inaccessible que les souvenirs du passé.

Un artefact appelé «l'oeuf pseudocosmique» fut ramené en Dorastor après sa découverte. La nature précise de la chose restait inconnue en dépit d'intenses et sérieuses recherches. Les découvertes éventuelles sont restées secrètes mais l'on sait quand même à quoi il était destiné.

Cet oeuf constituait le noyau nécessaire à la création d'un dieu nouveau qui naîtrait dans les limites du temps et serait façonné par les rêves de perfection d'êtres imparfaits. Ce dieu nouveau portait de nombreux noms : Rashoran, Nysalor et Gbaji sont parmi les plus connus.

Construire un dieu est un processus long et complexe. C'est pendant la phase initiale que les trolls, les premiers, protestèrent et quittèrent le Conseil. Ils affirmaient que ce projet ne pouvait que mal finir et refusaient donc d'y participer. Peu de temps après, les dragonewts partirent également.

Certains rebaptisèrent le Conseil, Conseil Brisé. Les Yelmites de Dara Happa exploitèrent les dissensions, et aussitôt leurs armées se mirent en marche vers le sud et s'emparèrent de terres riches. Dans le traité de paix qui suivit, on autorisa de nombreux dignitaires Dara Happans à assister à la création du nouveau dieu. En quelques années, ils se prirent tellement de passion pour le projet que les prêtres dara happans ne tardèrent pas à diriger leur pouvoir vers le projet. L'amitié entre Dara Happa et Dorastor ouvrit une ère de prospérité nouvelle pour la région.

Les trolls se sentirent encore plus offensés de voir s'unir Dara Happa et le Conseil Brisé. Ils se retirèrent dans leurs propres terres et désertèrent totalement Dorastor. Ils entamèrent alors une invocation ancienne qui concernait une entité connue sous le nom du Dévoreur Noir. Cette puissance inconnue avait déjà été invoquée pendant les Grandes Ténèbres mais le rituel n'avait pas été achevé. Les trolls re-

commencèrent depuis le début et leur magie était si puissante qu'elle força le soleil à stopper sa course dans le ciel.

La région de la Passe du Dragon, y compris l'essentiel des territoires d'origine du Premier Conseil, tenait tête aux forces de Dorastor. Les elfes et les nains qui étaient restés fidèles au Conseil Brisé furent battus locale-

ment et ces conflits localisés occupèrent suffisamment les trolls pour qu'ils ne puissent pas s'opposer réellement à la création de Gbaji.

Le Parfait naquit en Dorastor. Les forces du Dévoreur Noir se rassemblèrent et marchèrent contre Dorastor. Gbaji, qui n'était encore qu'un nouveau né divin, fut porté à la rencontre de l'ennemi. Gbaji, la Lumière Blanche, dessécha l'allié immortel des trolls et c'est ainsi que le Dévoreur Noir, flétri, disparut de l'histoire. Sur le champ de bataille, les trolls et leurs alliés furent écrasés.

Puis Gbaji lança une puissante malédiction contre les trolls et les dragonewts. Un vrai dragon s'éveilla le temps de la cérémonie et dévora les énergies libérées, protégeant ainsi son peuple. Kyger Litor n'eut pas cette chance car tandis qu'elle était aux prises avec la malédiction, cette dernière eut le dessus et arracha à jamais une partie de son esprit. C'est ce que l'on appelle la malédiction des trollinets.

Cette malédiction fut une tentative presque victorieuse pour éradiquer les trolls en interférant avec leur reproduction. Au lieu de porter des trolls sains et en pleine santé, les femelles enceintes donnaient naissance, après une gestation beaucoup plus courte à des rejetons faméliques et difformes qui n'avaient même pas la décence de mourir. Dans les premiers temps, les trolls les éliminaient systématiquement, mais ils ne tardèrent pas à se rendre compte que ces abominables avortons mal formés représentaient près de la moitié des naissances. On accorda aux trollinets le droit de vivre, comme esclaves ou comme nourriture. Le mal était fait.

Une génération plus tard, l'armée du Chaos conduite par Gbaji, atteignit la Passe du Dragon et une fois encore, toute résistance fut balayée. Les dragonewts eurent à subir une conquête humiliante et furent ensuite enrôlés comme mercenaires. Il en fut de même pour les humains. Les trolls se virent repoussés sous terre, même si la Cité de Plomb et le Château de Verre Noir tinrent bon et ne furent pas envahis. Les trolls se faisaient rares à la surface du monde et ils vivaient dans la peur une existence furtive et souterraine. Ils fondèrent une société secrète appelée la Société du Dragon de la Nuit.

Les trolls avaient conservé le moyen de communiquer grâce à un réseau de passages souterrains secrets. Cependant, là aussi, la guerre faisait rage, et les nains, repérant ces passages finirent par isoler les bastions trolls les uns des autres. L'un des plus curieux événements de cette période si particulière advint quand des nains suivirent une armée de rejetons de Krarsh qui tentait de creuser sous les Monts Indigo tandis qu'au-dessus, une forte troupe d'elfes les protégeaient en plantant à flanc de colline une espèce particulière de

### Philosophie de Trollinet

Nous croyons en le Dévoreur Noir. Il est le monde véritable et nous sommes ses victimes. Il n'y a qu'une seule chose qui nous gouverne vraiment et c'est le Dévoreur Noir. Nous voudrions être unis mais il nous a éparpillés et préside à nos vies.

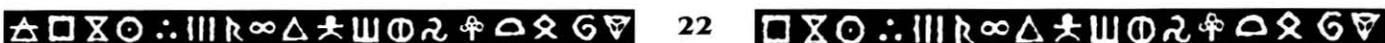
La vie n'a pas de sens, hormis qu'elle soit préférable à la mort. La mort est un moment en dehors du temps, un long passage d'un état de vie à un état de non-vie rempli de souffrances et d'agonie, et pourtant chaque Enlo s'y accroche car elle est encore préférable au Dévoreur Noir. Nos vies commencent dans la souffrance de la cruelle lumière et de l'air frissonnant qui mutilent nos corps infantiles pas encore préparés à vivre. Et chaque jour est un pas vers encore plus de douleur. Et pourtant tout cela vaut mieux que le Dévoreur Noir.

Ne demandez pas à un Uzko de vous expliquer le Dévoreur Noir. Ils n'en savent rien car les demis-dieux et les Uzuz tiennent le secret bien gardé. Nous seuls savons, qui sommes maudits entre tous. Nous sommes maudits, non pas par les terribles seigneurs Uzko, mais parce que nous connaissons le secret du terrible Dévoreur Noir.

Le Dévoreur Noir se tient tapi au-delà de la mort, tapi derrière la peur et tapi dans les ténèbres. Les Uzko prétendent connaître les secrets des anciens, mais ils ne savent rien du Dévoreur Noir qui se tient derrière leurs Ténèbres.

Et le Dévoreur Noir n'est rien, un vide dépourvu de sens, un vide morne et ancien au-delà de ce qui peut être connu. Il est sans fin, sans fond, nul ne peut l'arrêter, il est sourd et aveugle et dévore tout, à commencer par nous.

*-Tel que raconté par un pauvre hère anonyme.*





## Paroles Dérangeantes

*(pour les humains croyant au Temps)*

J'ai pu discuter avec vos érudits au travers du monde et tous sont heureux et confiants. Quand chaque jour le soleil se lève et que le feu vous donne bonne chère et bons outils, vous vous sentez en sécurité.

Uz le sait, j'y étais !

Vous êtes puissants mais pas plus puissants que d'autres qui vous ont précédés. Vos cités iront rejoindre leurs ruines. Toutes vos histoires prétendent que le Temps commença il y a peu, et que le monde en a été changé. Ce sont des mensonges.

Uz le sait, j'y étais !

Vous êtes faibles, entièrement dépendants de ce fragile dieu moribond qui se tient là-haut. Allez explorer les régions sauvages de vos contrées et vous trouverez ceux qu'il a trahis avant vous. Eux aussi étaient heureux et confiants. Vous êtes certains que l'Ordre est revenu et vous êtes tellement sûrs de vous que vous croyez que cette fois vos dieux veilleront à ce que ce soit pour de bon.

Mais le Chaos, la fin du monde, n'est peut-être pas à plus d'une journée d'ici. Et vous vous trouverez démunis.

Uz le sait, j'y étais !

*Kajab-ab l'Amateur de Cerveille  
La Citadelle Blanche (812 S.T.)*

plantes. Cette tentative permit d'atteindre les trolls mais fut repoussée au prix de lourdes pertes dans le camp troll.

D'autres guerres secrètes avaient lieu sur les plans magiques. Naxili Garang était une trollesse de renom de la race maîtresse qui revêcut encore et encore la bataille qui avait vu les trolls être maudits dans l'espoir de trouver le moyen de contrer les effets débilissants et mutagènes des coups portés par Gbaji.

Pendant de nombreuses années, elle se prépara, mettant au point de puissantes protections et de grands pouvoirs. Puis, elle se lança dans la bataille magique, s'interposant face au Trompeur ainsi que le font les trolls, cherchant ainsi à préserver un peu de la fertilité de son peuple. Mais cette fois le but de Naxili Gargang était de briser définitivement la malédiction en protégeant certaines parties de son âme d'une façon particulière puis de repousser Gbaji. Si elle y parvenait, elle pourrait enseigner la méthode à ses païresses et la fertilité reviendrait.

En dépit de toute sa préparation, la puissante maîtresse échoua. Elle fut déchirée, brisée, tant et si bien qu'à compter de ce jour elle ne fut plus, dans ses moments de lucidité, qu'une trollesse triste et piteuse. Au lieu de ramener des enfants sains à son peuple, ses efforts n'eurent pour seul effet que de multiplier les naissances de trollinets par portée.

Même si cela s'avéra profitable pour l'espèce en augmentant le nombre des esclaves, l'effet n'eut pas d'effet positif sur le moral de la gente troll.

Pourtant, même Gbaji associé à Yelm ne pouvait vaincre la Nuit et le culte d'Argan Argar fit en sorte que ses esprits maintiennent le contact entre les avant-postes du royaume troll. C'est ainsi que les trolls de la Cité de Plomb apprirent que leurs frères du Pays des Ombres avaient rejoint une puissante armée qui débarquait pour combattre Gbaji, mais que son commandant en chef était gravement blessé.

Ce commandant était Arkat, un humain des terres de l'ouest qui avait passé les soixante dernières années à combattre Gbaji et ses séides. L'armée venait de débarquer et s'était alliée à certains des peuples des Terres des Ombres avant de repousser une armée du Chaos qui battait en retraite vers la Passe du Dragon.

Garazaf Hyloric était une trollesse de la race maîtresse et prêtresse de Kyger Litor, Subere et Xiola Umbar. Elle incita les trolls de Zorak Zoran à briser le siège qui encerclait la Cité de Plomb, ce qu'ils firent. Puis l'armée troll put quitter sa forteresse et marcher vers le sud, à la rencontre d'Arkat.

Garazaf Hyloric trouva un Arkat blessé par le bâton empoisonné de Zorak Zoran et elle paya lourdement de sa personne pour l'en guérir. Arkat avait été blessé alors qu'il menait une quête héroïque et pensait qu'il ne guérirait jamais. Il se lia rapidement d'amitié avec les trolls qui, eux-mêmes étaient très fiers de s'allier à un héros d'une telle renommée.

Arkat, accompagné des trolls, de sa propre armée et des forces humaines rassemblées dans les Terres de l'Ombre, marcha vers le nord à la rencontre de l'armée de chairs putrides que vo-

missait le Creux du Serpent-Pipe. Arkat, comme les trolls, avait déjà eu l'occasion d'affronter ce genre de chose. Les forces du Chaos ne purent tenir et périrent en masse sous les coups de leurs poursuivants.

Durant cette période, Arkat, son armée et les trolls nettoquèrent la Passe du Dragon. Ils vainquirent les elfes, battirent une armée d'adorateurs du soleil et débarrassèrent la passe de tout ennemi.

Le chef de l'armée troll était à cette époque Kwaratch Kang, un Maître Runique de Zorak Zoran, qui comprit très vite bon nombre des étranges enseignements qu'Arkat tentait d'inculquer à ses amis. Kwaratch Kang accompagna plusieurs fois Arkat dans ses quêtes héroïques et sut se faire apprécier de lui par son talent à combattre le Chaos. Comme l'armée progressait vers l'ouest, en direction de Dorastor, les trolls se montraient de plus en plus efficaces contre leurs ennemis chaotiques. L'armée humaine d'Arkat, composée d'hommes venus des Terres de l'Ombre toutes proches, de la Passe du Dragon et de l'ouest lointain, était heureuse de donner sa vie face aux hommes de Péloria qui tentaient d'arrêter Arkat.

Même en Dorastor, les humains se rendirent compte de leur propre inutilité, car cette terre s'était entièrement convertie au côté obscur de leur dieu et s'était laissé séduire par le mal. Seuls les Héros, ou ceux prêts à le devenir, suivirent Arkat plus avant.

Arkat lui-même, émettait des réserves, rongé qu'il était par le doute. Seuls les trolls étaient impatients et fébriles, même s'ils savaient pertinemment que cette terrible campagne risquait fort de signifier leur propre perte en même temps que celle de leur ennemi chaotique, qu'ils haïssaient tant.

Kwaratch Kang offrit à Arkat l'aide et le réconfort dont il avait besoin et emmena l'humain jusqu'au Puits de la Création pour qu'il y soit reformé, comme cela avait déjà été fait pour d'autres. Puis, Garazaf Hyloric entonna ses sorts terrifiants pour qu'Arkat renaisse d'elle, renouvelé au monde, comme troll de la race maîtresse.

Arkat le Troll est un sujet de crainte et de perplexité pour les peuples de l'ouest, mais les guerres du chaos étaient bien loin d'eux quand Arkat se mit en marche vers la citadelle du chaos. L'éclatante réputation d'Arkat parmi les humains fut un peu ternie par sa conversion, mais ce n'était pas sa première transformation. Il acquit les pouvoirs qu'il convoitait, et à la tête des trolls, ses semblables, partit détruire Gbaji.

Arkat le Tueur de Chaos et son armée nettoquèrent la contrée, et, avec une poignée de compagnons, il affronta Gbaji et ses gardes en combats singuliers au sommet de la Tour des





## Note sur les Jumeaux

Une fois la malédiction des trollinets reconnue pour ce qu'elle était par les trolls, les tentatives pour s'en débarasser échouèrent toutes. Dans certains endroits tous les trollinets furent tués à la suite de ces expériences, mais cela n'eut pour seul effet que d'affaiblir les clans concernés et ces expériences ne rencontrèrent plus grande faveur. Dans la plupart des clans, les prêtresses de Xiola Umbar intercédèrent en leur faveur et prirent les misérables créatures sous leur protection, pour en assumer la responsabilité.

Nulle part, ils ne se virent accorder la citoyenneté troll par leurs mères mécontentes. Un consensus voulait qu'ils soient des esclaves et considérés comme un bien. Rarement les trollinets protestèrent, encore que certains d'entre eux comme Neep le-Cauchemar-des-Trolls se soient fait une réputation en remportant quelques succès.

Une très importante décision à prendre fut de déterminer ce qu'était exactement un trollinet. En général ce qui était souffreteux et faible en était un, ce qui était en bonne santé n'en était pas. Jusqu'à la célèbre tentative de Naxili Garang en 612 pour briser la malédiction. Les naissances multiples qui s'en suivirent eurent pour effet l'adoption d'un statut pour les trollinets. Toutes les naissances multiples seraient des trollinets ainsi que les naissances uniques, faibles et malades.

Un résultat ironique de cette situation fut que le nombre de jumeaux décru chez les trolls. Les naissances de jumeaux représentaient naturellement environ 4% du total des naissances. Ces naissances constituèrent le noyau des trollinets supérieurs qui échappèrent à l'esclavage.

Les histoires de Gore et Gash, les jumeaux des Temps Divins, avaient pendant longtemps placé les jumeaux en haute estime chez les trolls. Après la décision accordant un statut particulier aux jumeaux trollinets, les trolls affirmèrent que de toute façon Gore et Gash étaient de la Maîtresse Race, ce qui faisait toute la différence.

Rêves et le tua. Le corps fut démembré et ses restes dispersés dans des lieux profonds et connus seulement de quelques trolls puissants. Le pays était ravagé, maudit et fut laissé en l'état en guise de monument de putréfaction aux Guerres de Gbaji et à leur Héros, Arkat.

Arkat savait montrer sa gratitude envers ses amis et il fut heureux de restituer aux chefs trolls l'autorité sur leurs terres ancestrales. Ainsi, les héritiers d'Argan Argar reçurent-ils le gouvernement des Terres de l'Ombre et des peuples y vivant. Les maîtres de la Cité de Plomb retrouvèrent leur autorité sur les Ombres Dansantes et la Forêt Puante, sur les forêts de Balazar et la Lande des Aînés. A noter qu'ils perdirent cette dernière région dans une autre guerre contre les elfes.

Ainsi prit fin le Premier Age ou Age de l'Aurore dans l'holocauste des Guerres de Gbaji et l'effondrement d'anciennes puissances. Les trolls se rabattirent sur leurs terres ancestrales, préférant attendre tranquillement que leurs forces soient reconstituées plutôt que d'affronter un monde d'humains ingrats.



## Le Deuxième Age

Les trolls abordèrent le Deuxième Age dans une position de force relative, mais leur problème de reproduction les condamnait à un affaiblissement croissant. Un pis-aller fut trouvé quand le culte d'Argan Argar commença à enseigner l'usage de la lance et des rudiments de tactique aux trollinets. Cette innovation ne trouva jamais grâce aux yeux des traditionalistes mais eut un certain écho dans les Terres de l'Ombre.

Après les Guerres de Gbaji, les trolls avaient perdu des forces qu'il était quasiment impossible de recouvrer, sauf au prix d'efforts gigantesques. Durant toute cette période, qui couvre cinq siècles, une seule trollesse fut sur le point d'arrêter ce déclin, tandis que des centaines d'entre eux s'étaient essayés à des quêtes héroïques pour y parvenir. Elle s'appelait Araignée Roc, une trollesse sombre qui avait commencé au sein du culte de l'araignée et avait fait son chemin jusqu'à la déification.

La méthode d'Araignée Roc consistait à utiliser une puissante magie pour invoquer des esprits Dehori puis par la suite, des héros divins et des divinités, afin qu'ils possèdent les corps des pères ou des mères trolls. Cela était supposé rendre toute sa vigueur à l'acte de reproduction. Malheureusement, au lieu de créer une race de trolls normaux, cela eut pour effet de donner naissance à la mutation appelée grands trolls. S'ils se révélèrent utiles et finirent par être très en faveur auprès des castes diri-

geantes, ils sont aussi peu doués pour la réflexion que pour la reproduction. Les premiers grands trolls d'Araignée Roc furent aperçus dans la région de Home-collines vers 732, on peut donc dire que sa quête héroïque eut lieu avant cette date.

Les trolls font partie des Races Aînées et éprouve une phobie caractéristique à l'égard des autres Races Aînées. Cette période vit les elfes, les nains et les trolls s'entredétruire avec un acharnement insensé. Beaucoup de ces batailles eurent lieu loin du regard des hommes. Il y eut par exemple, le légendaire Nebuchaxa en Fronéla qui éradiqua les habitants d'Oralta, les sept enlèvements commis par Alwoon le Poète qui détruisit un royaume elfe en Talastar, et le grand assaut manqué sur la cité naine de Norkananti, que l'on a appelé aussi le Palais de Marbre sur la Glace.

Certaines régions, sur lesquelles on possède davantage de documents, sont traitées dans les pages qui suivent.

## Royaume de l'Ignorance

Le destin des trolls de l'est n'était pas plus enviable qu'ailleurs et ils connurent le déclin rapide. Ils ne restèrent dans l'Histoire que comme des pillards occasionnels ou des ennemis lointains.

Vers l'année 550, le Roi Dragon Kraloréen expédia un Anneau de Savoir à partir de sa Cité du Paradis qui était située sur terre. Dix ans plus tard, ses armées rencontrèrent une armée combinée de trolls et de nains au Gué du Conflit et les écrasèrent. Comme à leur habitude les Races Aînées préférèrent se trahir mutuellement plutôt que de continuer à coopérer. L'Empire du Dragon étendit son règne sur les anciennes collines naines et les vallées des trolls et l'on écrivit de nombreuses chansons et poème à propos de cette nouvelle victoire sur l'Ignorance.

Le Royaume troll de l'Ignorance accepta la défaite avec sérénité. Certains partirent vers le nord, semble-t-il, car les baleiniers qui avaient pour habitude d'y faire escale se virent systématiquement attaqués après 570.

Le Royaume Dragon n'avait aucun contrôle sur les événements lointains. C'est là qu'intervient l'apparition de l'empire naval de Jrusteli. Les Jrusteli écrasèrent les forces des océans à la bataille de la Victoire de Tanian en 718. Ensuite, ces marins érudits sillonnèrent les mers, abordant en général une contrée pacifiquement pour finir par se rendre maîtres des ports principaux par tous les moyens.

Kralorela, l'Empire du Dragon, ne fit pas exception. Ses siècles de sagesse n'étaient rien face à l'efficacité de l'Empire Jrusteli. En 768, l'empereur fut assassiné et remplacé par un usurpateur étranger sans la moindre idée des pouvoirs et de l'autorité de la charge.



## Kyger Litor aux prises avec Gbaji

*Ce qui suit est le témoignage d'une prêtresse trollesse sombre qui participa au combat dans les plans spirituels contre Gbaji, quand ce dieu et son armée se tournèrent vers les trolls et lancèrent la malédiction sur leur race.*

*Il est entrecoupé de prières et de chansons variées adressées pour l'essentiel à Kyger Litor. La dernière prière n'est qu'un extrait d'un chant plus long qui se poursuit par toutes les façons possibles pour Arkat de blesser et mutiler Gbaji, la liste n'étant limitée que par l'imagination des chanteurs. On dit que se répéter porte malheur, aussi les chanteurs finissent-ils par s'arrêter au bout d'un moment.*

*Il a été recopié par un prêtre de Lhankor Mhy anonyme de la première période de l'Empire des Amis des Nyrms, probablement vers 650. Il semblerait qu'il s'agisse de la transcription d'un témoignage oral.*

Quand le monde se fissura et qu'il tomba de la poussière du ciel, je m'assis avec mes sœurs dans la douce plénitude des Ténèbres, psalmodiant nos prières à Subere afin qu'elle nous accueille dans son sein pour nous permettre de transmettre nos grands pouvoirs à notre déesse en son royaume.

Chacune d'entre nous chercha l'endroit qui convenait à ses pouvoirs et si nous étions séparées dans ce monde, nous étions unies dans l'autre. Comme une grande famille, reliées par la succession des ancêtres et des vivants, nous chantâmes comme une seule et adorâmes notre grande mère.

Douce Kyger Litor, Mère de Tous : Tu es notre Salut !  
Je ne suis qu'un moucheron docile, l'adversité me submerge !  
Tu es grande et puissante, la douleur fuit devant Toi !  
Je suis toi et toi sois moi : Dis en moi et j'assumerai tes pouvoirs !

Je ne sentais pas mon corps, car je n'en avais pas, seuls l'énergie et le pouvoir se ruaient à travers moi, comme les vents glacés pénètrent les ténèbres adorées, s'épanchant hors de moi et accueillis par moi, toujours en mouvement, voyageant en un flot toujours plus grand, plus rapide et plus fort pour le bien de notre Mère, Kyger Litor et pour qu'elle nous nourrisse.

Puissante Mère, les dieux tremblent devant toi !  
Ton enveloppe est une dure coquille de chitine, faite pour la guerre.  
Chaque coup de tes poings délivre une mort rapide et cruelle !  
Sous ton pied, les dieux sont déchirés, déchiquetés et réduits en lambeaux.  
Avec toi dans mon cœur, j'affronterai bravement la mort !

Je pouvais la sentir dans mes muscles et la voyais sur l'horizon ; une présence infinie et inhumaine qui pourrait détruire mon âme si ce n'était le pouvoir de mon âme qui la faisait si grande. Je ne l'aurais pas perçue tant elle est si grande, mais ses mains étaient mes mains, ses sons étaient mes sons, ses pieds étaient les miens et autour de nous tout ce qui est troll dansait, et chantait et psalmodiait, chacun bougeant comme je le faisais au rythme parfait de la magie que notre Mère aime tant.

Gbaji est un ennemi haineux et brûlant dont la chaleur blesse cruellement. Ses yeux sont des dards et ses griffes du fer en fusion. Sa horde chaotique grouillait autour de son ample robe de lumière torride. J'acceptais le défi de sa vue et plongeais mon regard dans ses yeux pleins de haine, sentant les miens fondre dans la confrontation. Alors, tandis qu'il me fixait, je déchirai sa cuisse de mes griffes et réduisis tendons et moelle en bouillie. Mais il me mordit de ses dents aiguës et bien que j'aie tenté de bloquer l'attaque, je sentis ses crocs s'enfoncer dans mon oreille et l'odeur de chair brûlée me fit presque défaillir. Mes bras sont puissants, de l'un je lui portai un coup assez dur pour le tuer et de l'autre un coup assez vif pour le tuer. Le puissant dieu était abattu, réduit en bouillie mais il se battait toujours.

Terrifiants Dehori, pourvoyeurs de Ténèbres !  
Doici mon pouvoir, voici ma prière !  
Laissez-moi, épargnez les miens !  
Buvez grandement, buvez goulûment, prenez ces offrandes et déchirez les !  
Dous, qui êtes terribles, prenez !

Cent Dehori, flux infernal d'âmes enragées, connurent leurs derniers instants avant de sombrer dans le néant. Cent petites pierres de fronde s'enfoncèrent dans le corps de lumière de l'ennemi, formant autant de petits nuages d'ombre sur la brillante silhouette. Ainsi fut-il déchu de sa grandeur, il se ratatina et ne présenta plus de danger pour Kyger Litor.

Source merveilleuse, Grande Mère!  
Toute création est tienne !  
Toute victoire est tienne !  
Dois ce que Tu as Daincu, contemple ton formidable Butin !

Prends ! Mange ! Mâche ! Mord ! Gorge-Toi ! J'étais au milieu de mes soeurs, chantant et psalmodiant tandis que nous pansions nos quelques plaies sur le lieu de la victoire. Nous étions une, chantant et soulagées, épuisées et exultant. Le dieu si grand et si menaçant n'était plus si grand, réduit qu'il était à notre échelle ! Gbaji, le Trompeur, n'était plus à la mesure de la Mère mais se voyait renvoyé parmi nous, créatures inférieures. Et là, dans ma transe se trouvait Gbaji, le Trompeur, le Maître de la Fourberie et de la Subtilité et du Déshonneur, il était dans la transe des Soeurs, pas plus mort que ne cherchant à nous bernier, mais simplement là, au milieu de nous, avec ses griffes et ses crocs, et sa face vérolée cachant la pourriture, ne cherchant plus à dissimuler sa malédiction. Il n'était pas mort, au contraire il était bien vivant et se trouvait maintenant dans le corps même de Kyger Litor, dirigeant ses terribles nuisances contre nous, faibles créatures qui sommes le corps de la Grande Déesse. Il ne cachait pas le fait qu'il en voulait à l'une d'entre nous, chérie entre toutes, et je ruai mon âme à la défense de la Mère de la Multitude adorée, notre douce Korasting.

Grande Mère de la Multitude, Korasting,  
Tu es le passé et ton pouvoir porte l'avenir.  
Toi qui es mutilée, je t'aime : tu es le Pouvoir.  
Korasting, bénis-moi !  
Accepte ce don de moi pour me faire toi !

Chagrin et misère ! Le silence de mon esprit est moins terrifiant que ce que je perçus alors que le malfaisant et flétri Gbaji déchirait notre soeur et mère chérie, et qu'après lui, firent de même les dieux ennemis par pure méchanceté. Ses larmes furent mes larmes, et elles sont aussi tes larmes quand tu portes le deuil de notre Mère dans tes prières et que tu pries pour son retour en notre sein. Sa douleur est ta douleur dans le travail et la délivrance, et la douleur est dans ton coeur quand Korasting ne bénit pas ton agonie par la naissance d'un enfant sain. Sa souffrance est ta souffrance quand le soleil brillant transperce tes yeux et fouaille ton ventre, chassant les forces de vie des douces ténèbres pour y maudire ta progéniture.

Soit damné Gbaji ! Lumière qui trompa la Die !  
Soyez maudits, Créateurs ! Maudits soient les vôtres !  
Arkat garde ton âme pourrie.  
Arkat torture ton essence répugnante.  
Arkat maudit ton corps flétri.  
Arkat dévore tes vils pouvoirs.  
Arkat écrase tes mains.  
Arkat brise tes dents.  
Arkat fracasse ton crâne.  
Arkat piétine ton coeur.





## Espérance de Vie des Trollinets

Les trollinets qui survivent naissent en moyenne au bout de 35 à 40 semaines. On s'occupe rarement d'eux correctement, même si les prêtresses de Xiola Umbar donnent les nourrissons pleurnichards à d'autres trollinets pour l'allaitement. Comme les trollinettes sont très souvent enceintes et donnent naissances à de nombreux mort-nés, il y a abondance de nourrices.

Ils font leurs dents à deux ans. Avant cela ils sont nourris de bouillies, en particulier une sorte de boue spéciale à laquelle sont ajoutés des éléments nutritifs comme du terreau, des petits morceaux d'insectes ou des déchets. Leur maturité sexuelle intervient vers 15 ans, mais il n'y a pas de rite de passage troll pour marquer cette étape.

Certains trollinets ont développé leurs propres rituels en parodiant la religion des trolls. A cet âge, ils sont déjà des esclaves écrasés de travail depuis plusieurs années.

Les trollinets meurent d'épuisement en général avant leur 35ème année. L'espérance de vie d'un trollinet qui serait livré à lui-même est inconnue.

Les survivants de l'ancienne dynastie s'enfuirent au nord, vers le Royaume de l'Ignorance tenu par les trolls. La guerre fut courte, mais les prêtres du Dragon, acculés, retournèrent les trollinets de leur côté et les maîtres trolls s'enfuirent quand ils le purent.

C'est ainsi que le royaume de l'Ignorance changea une nouvelle fois de camp tandis que ses nouveaux maîtres complotaient pour renverser les usurpateurs qui se proclamaient maintenant, par droit de conquête, Royaume de la Sagesse.

Les trolls poussèrent plus loin le long des côtes, trouvant que l'endroit permettait de vivre. Ils ne s'enfoncèrent pas à l'intérieur des terres à cause des hommes des plaines, des cavaliers qui vivaient par là.

Pendant toute cette période et la suivante, les trolls restèrent dispersés dans toutes les terres de l'est. Certains affirment que cela prouve qu'ils sont en voie d'extinction, tandis que d'autres disent que cela leur a laissé dix siècles pour reconstituer leurs forces. L'avenir apportera la réponse avec la Guerre des Héros, mais pour l'heure, les trolls de l'est ont quitté notre histoire.

## Les Trolls en Ralios

Arkat le Sauveur s'installa en Ralios après la fin de la guerre. Là, il engendra un royaume qui serait appelé plus tard l'Empire Sombre. Arkat, qui était l'ami des trolls, veilla pendant toute la durée de son règne à ce que ces derniers soit traités amicalement et en égaux. Son fils et son petit-fils firent de même.

Le royaume de Halikiv avait été décimé par les troupes de Gbaji bien avant qu'Arkat n'arrive en Ralios. Les habitants avaient pourtant poursuivi leur guerre de guérilla. Quand Arkat finit par atteindre cette région, il ne demanda pas l'aide des trolls et n'en reçut aucune de leur part directement.

Après la guerre, Arkat ramena beaucoup de ses amis trolls avec lui et ceux-ci ne tardèrent pas à nouer des contacts en Halikiv. Avec l'aide de Arkat et de sa famille, ils s'établirent au coeur du pays près des cités humaines, et ils reçurent des propriétés qui finirent par constituer un véritable royaume dans la région de Guhan vers les années 530. Ces terres avaient été données en récompense des services rendus au Sombre Empereur.

Ces propriétés étaient relativement peu peuplées, personne ne s'y étant installé après que les guerres de Gbaji les aient vidées de leur population. Une forêt elfe menaçait d'envahir la contrée mais les trolls y mirent un terme rapide.

Le royaume de Tanisor était un grand royaume humain qui pouvait rivaliser avec Ralios. Ils s'allièrent aux nains et une guerre s'en suivit. Arkat, dirigeant ses armées de loin, les écrasa et mit en place des dirigeants fanatiques en Ralios pour s'assurer que la paix soit maintenue. Ensuite les troupes de Tanisor participèrent à des raids contre Seshnela, Arolanit et suivirent l'expansion de l'empire d'Arkat.

Vers l'an 600, un tournant se produisit dans la guerre. Seshnela avait sombré dans la désunion, mais l'ancienne puissance de cette terre et de son peuple était en pleine renaissance. De saints hommes et des chevaliers partirent en conquête et les forces de l'Empire Sombre furent contraintes à reculer. Un demi-siècle plus tard le royaume de Seshnela, devenu partie intégrante de l'Empire Jrusteli, s'en trouva fortifié. De grandes batailles eurent lieu avec la volonté de mettre à bas l'empire fondé par Arkat. En effet, celui-ci avait eu l'impudence de faire étalage de son amitié pour les trolls et de faire usage de magie interdite. Les descendants d'Arkat n'avaient pas ses dons et leur pays tomba aux mains de leurs ennemis. Après cela, l'Empire Sombre vécut des jours difficiles et ses fidèles furent souvent persécutés. Ralios ne retrouva son unité que sous le règne d'un roi de culture seshnelienne, encore que de nombreuses cités-états aient conservé leur indépendance culturelle.

Halikiv, une région éloignée et isolée par des territoires difficiles d'accès refit ses forces et prospéra. C'était une terre trop pauvre et distante pour que les humains s'y intéressent. Seules les tribus humaines les plus proches affrontèrent les trolls ainsi que leurs autres voisins humains.

Pour les trolls de Guhan, les choses se passèrent encore plus mal, mais quand la nécessité s'en faisait sentir, ils pouvaient toujours fuir dans les montagnes proches ou se cacher dans des trous. Au cours des âges, le nombre des trolls n'ayant pas décréu, seuls des groupes importants osèrent approcher des bois, ce qui eut pour effet de faire fuir les trolls.

Cette situation perdura pendant toute la période.

## Dagori Inkarth

Le destin des trolls de Dagori Inkarth est caractéristique des Races Aînées au Deuxième Age, en particulier dans les territoires trolls. Les Races Aînées n'eurent que peu de temps pour se remettre de la terrible Guerre de Gbaji avant de s'entredéchirer, quand elles ne se trouvaient pas chassées par de nouvelles colonies humaines.

Dagori Inkarth était le nom d'une théocratie troll de la région de la Passe du Dragon. Le siège du pouvoir se trouvait dans cette région accidentée et désolée appelée les Ombres Dansantes et plus précisément à la Cité de

## Notre Malédiction

Quand une trollesse sombre donne naissance à une portée de trollinets, elle est souillée et humiliée à ses propres yeux. Toutes ses grossesses suivantes donneront naissance à des portées de trollinets à moins qu'elle ne se livre à un rituel de purification long et complexe.

Après avoir donné naissance à des trollinets, la trollesse doit rester chaste pendant une année complète avant de pouvoir à nouveau être enceinte. A ce moment là, elle doit participer à certaines cérémonies religieuses et il lui devient alors possible d'essayer de porter de «vrais» enfants.

Environ la moitié des naissances sont des portées de trollinets, l'autre moitié étant constituée d'enfants trolls sombres uniques. Une mère qui n'a encore jamais donné naissance à une portée de trollinets se voit très honorée et respectée.





## Estimation des Distances

Les trolls mesurent les distances à l'aide de leur sens des ténèbres. Ils envoient un signal et évaluent le temps que l'écho met à revenir.

Plutôt que d'utiliser des miles, des chaînes, des kilomètres, les trolls mesurent les longues distances en battements de cœur. Le cœur d'un troll sombre battant en moyenne 60 fois par minute, cela correspond en gros aux secondes. Les trolls peuvent arriver à une assez bonne précision avec cette méthode. De plus, ils divisent les battements en tiers.

Un battement vaut à peu près 165 mètres, un tiers de battement vaut donc environ 55 mètres. Les trolls savent bien que le rythme cardiaque varie avec les individus ou l'excitation, mais ce système s'avère en fait très utile (un peu comme l'habitude humaine de compter en pas, qui n'est pas très précise mais tout à fait utilisable).

Plomb. Arkat avait donné aux trolls le gouvernement de toutes les races de la contrée. Dans les Terres de l'Ombre, un puissant royaume troll, activement soutenu par les humains de la région était dirigé par une dynastie remontant à Argan Argar. Les Terres Votanki et la Lande des Aïnés, qui avaient été des territoires partagés, se trouvaient maintenant sous le contrôle des trolls, ainsi que les régions situées au nord de la Passe du Dragon, qui leur furent offertes par Arkat. Suivant les ordres donnés par Arkat, cette région fut appelée les Terres Grises.

Les Terres Grises n'avaient pas été occupées jusqu'alors par les trolls. Dans la Passe du Dragon, on avait vu les trolls quitter leurs cités vers 375, quand l'armée de Gbaji, arrivée dans la région, lança sa malédiction sur eux. Quand ils revinrent, pour se réapproprier la source de leur revenu, ils choisirent de s'établir dans les ruines que les humains préféraient éviter, et tournèrent le dos à la guerre. De toute évidence, les trolls n'avaient aucune confiance en ces créatures qui ne leur étaient pas venus en aide et dont les semblables avaient participé à la malédiction des trolls par Gbaji.

Les seigneurs trolls collectaient un impôt appelé l'Ordre d'Arkat. Pendant un siècle, les trolls se présentèrent à des endroits bien définis et collectaient d'énormes quantités de nourritures ainsi que des articles de fabrication humaine, mais dans des proportions moindres. Les nains cessèrent définitivement de verser leur tribut après qu'un groupe de troll ait eu

une journée de retard en 512. Immédiatement, les elfes commencèrent à tendre des embuscades aux collecteurs d'impôts dans leurs régions. Vers 550, la contestation s'était généralisée chez les humains des Terres Grises et de la Passe du Dragon.

En 562, une armée de fidèles de Yelmalio vint dans les Terres Grises pour établir un temple en Holay. Ces colons étaient originaires des basses terres du royaume de Dara Happa où l'on vénère Yelm, le Dieu du Soleil et ennemi éternel de Kyger Litor. Cependant, leur dieu n'avait connu que des déconvenues dans cette région alors que Yelmalio, lui, avait beaucoup fréquenté l'endroit pendant les Grandes Ténèbres.

Ainsi, les fidèles de Yelmalio s'installèrent dans les contrées où leur dieu était fort, dans l'espoir de s'y développer suffisamment pour pouvoir y inviter leurs cultes associés. De cette manière, Yelm finirait par rayonner jusqu'aux Ombres Dansantes. Du moins, le croyaient-ils.

Les seigneurs des Terres Grises réagirent promptement pour détruire les envahisseurs, mais ils coururent au désastre lorsqu'un lieutenant les trahit parce que les Dames Blanches avaient été gentilles avec lui. Ces Dames Blanches étaient, bien sûr, les guérisseuses de Chalanna Arroy.

Le succès rencontré par les fidèles de Yelmalio en Holay décidèrent les Orlanthi à s'y essayer à leur tour. Cette lutte fut plus longue et plus difficile et ne commença vraiment qu'avec le Massacre des Impôts de 578, alors que les révolutionnaires étaient fins prêts. Il y eut plusieurs batailles de jour comme de nuit, aussi bien contre des armées de Dagori Inkarth que des Terres de l'Ombre. Néanmoins, les tribus orlanthi finirent par vaincre et se libérer de l'odieuse taxation. Les trolls se cachèrent un peu plus profondément dans leurs ruines ou plus simplement se retirèrent dans des territoires trolls sûrs, où leur population put croître.

Les humains et les autres races de la contrée finirent par fonder l'Empire des Amis des Wyrms.

Cette entité politique signa un traité de paix avec les trolls de Dagori Inkarth et des Terres de l'Ombre, mais les troubles qui se produisaient au-delà de leurs frontières étaient de mauvais présages pour l'avenir. En 721, les humains et les dragonewts vinrent en aide aux elfes et aux barbares locaux pour chasser les trolls et les nains de la région située entre la chaîne des Bois de Pierre et la Mer des Elfes. Les combats se poursuivirent mais comme d'habitude, les nains et les trolls, s'entre-déchirèrent furieusement. En 747, les trolls prirent l'avantage et envahirent avec succès Grande Passe, la cité des nains.

La région de Dagori Inkarth connut alors une période de calme rompue de temps à autre par des actions héroïques ou folles, non pas le fait de peuples ou de royaumes, mais plus simplement d'individus isolés.

Le seul fait politique notable fut la demande de l'Empire des Amis des Wyrms de révision des termes du traité. Des rencontres entre dirigeants furent organisées où chacun put faire état de ses griefs. Finalement, à partir de 782, aussi bien Dagori Inkarth que les Terres de l'Ombre finirent par payer un tribut à l'empire.

La période comprise entre 780 et 810 fut remarquable pour les trolls en raison des nombreux raids fructueux que mena un nomade praxien, Caylash Rhino, contre les montagnes occupées par les trolls.

On dit qu'il s'agissait d'un compagnon de Waha le Boucher, que l'on disait vivant à l'époque. Une fois, le monteur de rhino parvint jusqu'aux portes de la Citadelle de Plomb et pratiqua une large entaille dans la porte principale comme trace de son passage.

En 838, un géant nommé Thog causa de grands troubles. En plus d'être immense, il était aussi magicien et avait beaucoup d'amis parmi les races géantes. Il recruta également une suite de trolls et alla attaquer une cité nouvelle située dans la vallée de la Rivière des Berceaux. Cette ville s'appelait Pavis et elle repoussa l'attaque.

Quatorze ans plus tard, quand une nouvelle génération de trolls aventureux eut grandi, Thog et ses amis essayèrent à nouveau. Cette fois ils atteignirent leur but et s'installèrent dans les ruines de la ville où ils restèrent plus de 25 ans. Ce sont ces géants qui bâtirent les murs immenses caractéristiques de cette ville.

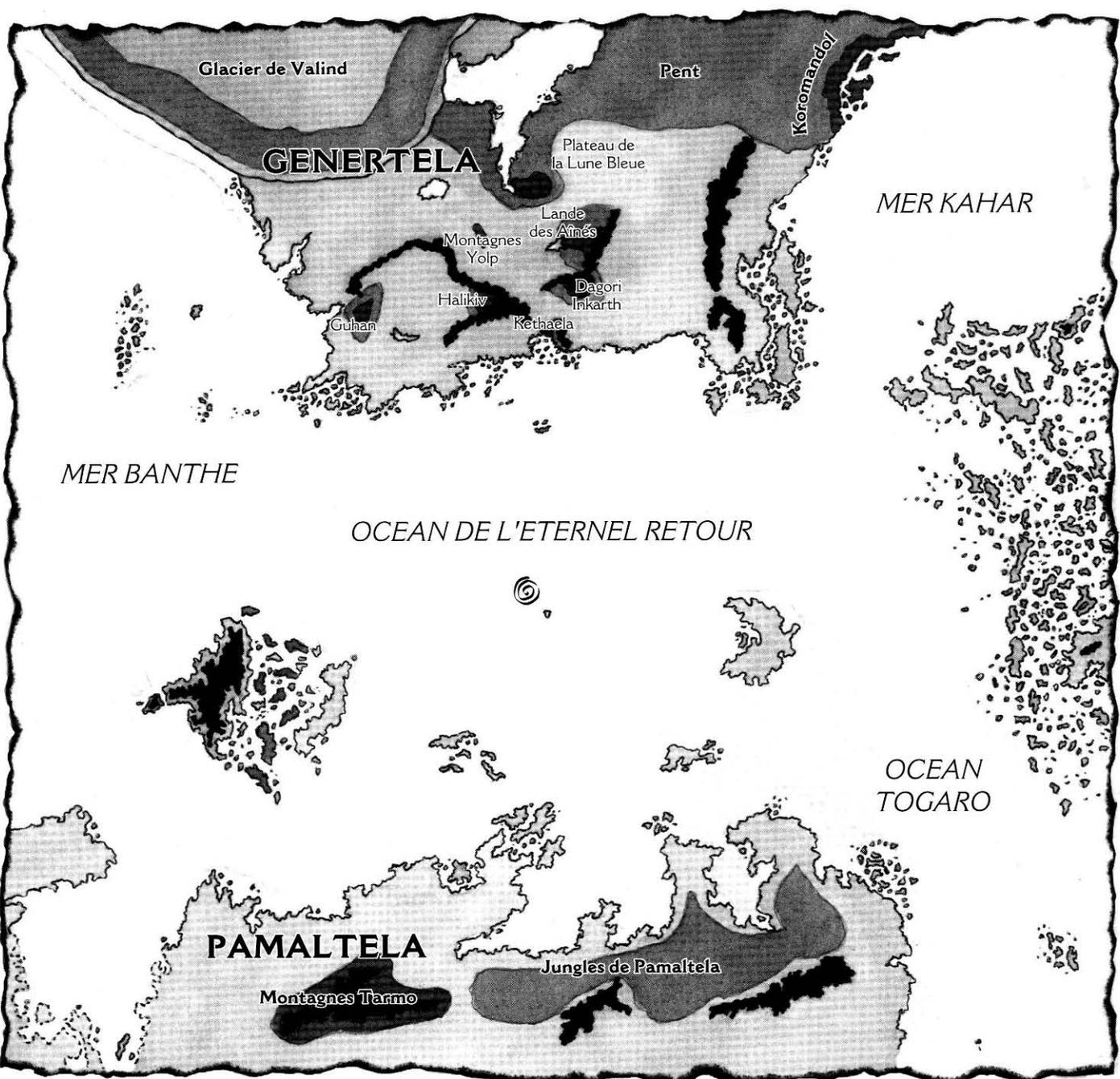
### Destins de Trollinets

Une portée de trollinets est un malheur pour les trolls, mais même ces Enlo contrefaits ont une valeur. Disposer de la portée est important.

En général, la moitié des trollinets vivants sont conservés par la mère comme bien familial, l'autre moitié revenant au clan pour y être considérée comme esclaves de la reine.

En cas de nombre impair, le trollinet surnuméraire est offert à la sage-femme qui a participé à la délivrance, en général il s'agit de la prêtresse locale de Xiola Umbar.

Les naissances uniques et les trollinets morts sont toujours la propriété de la mère en deuil.



# GLORANTHA

Régions Trolls Importantes

- Régions Trolls
- Régions Trolls Partiellement Peuplées
- Chaines de Montagnes Importantes



1200 km



## Les Sens des Trolls

Les trolls disposent des mêmes sens que les humains même s'il existe quelques différences. De plus, ils ont recours à un sens supplémentaire, le sens des ténèbres, qu'aucun être humain ne possède naturellement. Les descriptions qui suivent concernent essentiellement les trolls sombres.

**Toucher et Equilibre** : Le toucher et l'équilibre sont comparables à ceux des humains, même si ces derniers semblent avoir une meilleure dextérité manuelle et être un peu plus agiles. Les trollinets sont vifs et même l'imposante race maîtresse se révèle assez adroite. Le stéréotype du troll balourd, courant chez les humains, n'est pas entièrement juste.

**Odeur** : Les trolls ont de longs mu-seaux qui semblent idéaux pour un bon odorat. Cependant, celui-ci est adapté à la production et la réception de sons, et non pas à l'odorat. Un troll sombre moyen n'a pas un odorat plus développé qu'un homme. Par contre, les trolls des cavernes disposent d'un sens de l'odorat très fin qui leur permet de traquer leurs proies aussi bien que certains chiens.

**Goût** : Les trolls se considèrent comme gourmands. Ce sens est bien développé, même si leurs goûts n'ont rien à voir avec ceux des humains. Les trolls sont capables de manger des choses qu'un humain normal trouverait exé-crables. Pourtant, ils semblent les apprécier. Peut-être la capacité des trolls à apprécier les nuances de saveur dans des têtes de poissons pourries est-elle une marque de leur goût.

**Vue** : Les trolls ont une vue très médiocre. La race maîtresse est presque aveugle et ne distingue que les formes de grande taille et les différences d'intensité lumineuse. Les trolls sombres ont une bonne vue mais, à courte portée, ils doivent utiliser leur sens des ténèbres. Ils sont aveugles aux couleurs, ne voyant que le blanc, le noir, les gris et le rouge. Trollinets et trolls des cavernes ont une excellente vue, ce qui pour eux est plus un handicap qu'un avantage en plein jour.

**Ouïe** : Les trolls ont l'ouïe plus fine que les humains. C'est un des effets secondaires de leur environnement naturel (normalement ils vivent dans le noir) et

de leur sens des ténèbres. En effet, celui-ci est une forme élaborée de l'ouïe.

**Sens des Ténèbres** : C'est grâce à lui que les trolls se repèrent. Le sens des ténèbres est aux trolls ce que la vue est aux humains. Il s'agit d'une forme de sonar. Le troll produit des ultrasons dans son crâne et en reçoit l'écho grâce à ses oreilles et aux os de son crâne. Ce sens très fin demande de l'entraînement. Un troll est capable de distinguer des silhouettes et de différencier des textures à courte portée. Il permet de reconnaître le bronze du plomb (ou d'autres métaux) rien que par le tintement qu'ils rendent au sonar. Un troll peut distinguer les mouvements et les distances de façon très précise avec son sens des ténèbres. C'est en fait un sens très efficace, en bien des points semblable à la vue, même s'il a ses limites. A de grandes distances, il n'est pas aussi efficace que la vue, et au-delà d'un kilomètre, les trolls ne perçoivent que l'image générale d'une montagne, par exemple. Un troll sombre est incapable de repérer un objet aussi petit qu'une personne à un kilomètre de distance. D'un autre côté, les trolls «voient» parfaitement dans le noir et peuvent dire par l'écho qu'ils rendent si une montagne est couverte d'arbres à feuillage persistant ou caduc.

Les trolls peuvent concentrer leur sens des ténèbres et examiner en détail une zone limitée à longue distance. Ils peuvent ainsi repérer un homme à deux ou trois kilomètres, mais d'une part l'écho met plusieurs secondes à leur parvenir, et d'autre part il leur faut savoir où regarder. Dans leur environnement naturel, le sens des ténèbres donne aux trolls un avantage certain sur les humains.

Un troll peut également sonder les cavités corporelles d'un animal et ainsi voir s'il a faim (en recherchant un estomac vide). Cette possibilité très particulière n'est utilisable qu'à courte portée.

Le sens des ténèbres de la race maîtresse est au sens des ténèbres du troll sombre ce que la vision de l'aigle est à la vision humaine. Le sens des ténèbres des trolls des cavernes et des trollinets est relativement médiocre et ils doivent compléter les informations obtenues avec leurs yeux.

Les trolls de Pierre Rouge firent une seule fois la guerre à l'empire. Elle commença en 975 lorsque la reine troll refusa de restituer des prisonniers à l'empire et qu'elle dévora les ambassadeurs envoyés.

Les trolls avaient toute confiance en leurs cavernes qu'ils estimaient inexpugnables, mais c'était compter sans un effet de surprise draconique. L'ennemi creusa jusqu'aux cavernes où il conduisit une attaque violente des galeries. Ouvrant la marche, des wyrms cracheuses de feu tempéraient l'enthousiasme des trolls, immédiatement suivies par des troupes dragonewts qui n'avaient peur ni du noir, ni des trolls. Le réseau fut intégralement nettoyé et abandonné, bien que les trolls aient muré les parties les plus profondes du complexe pour se protéger de l'ennemi.

Peu de temps après ces événements, on rapporta l'existence d'unités de mercenaires trollinets employés par l'empire dans certaines campagnes. Nul n'en connaît l'origine et si pour la plupart il s'agissait de troupes de mauvaise qualité, il ne fait aucun doute qu'on trouvait parmi elles les lanciers d'Argan Argar qui, au cours des âges, surpris désagréablement nombre d'ennemis.

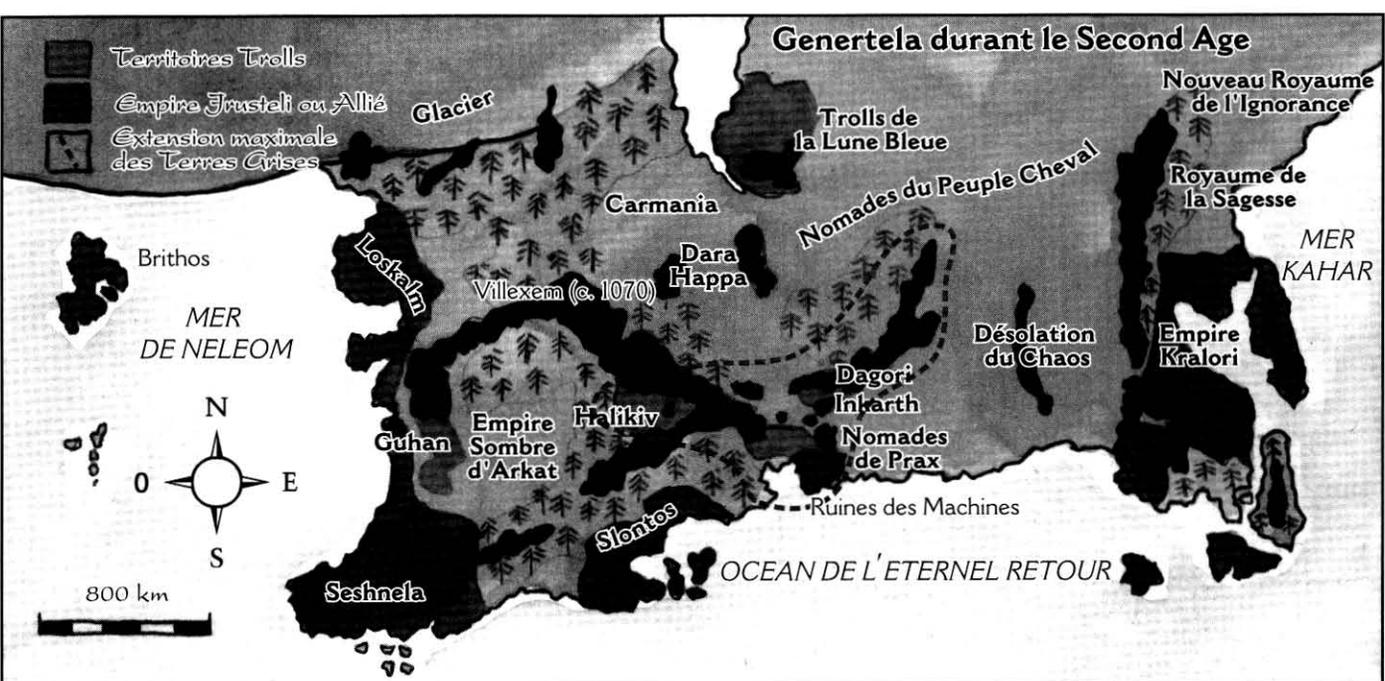
En moins de trois siècles, l'Empire des Amis des Wyrms passa de l'état de phare de la civilisation à celui d'un ramassis d'individus décadents et assoiffés de pouvoir. Dagori Inkarth commença par cesser de payer le tribut à l'empire et organisa des raids contre les peuples de la Passe du Dragon.

Les trolls étaient au courant des intentions qu'avaient les dragonewts de trahir leurs alliés humains, et en 1042, d'immenses armées trolls envahirent la Passe, s'emparant d'un butin énorme. C'est à ce moment que Delecti le Nécromancien, un des maîtres de l'Empire des Amis des Wyrms, utilisa la terre elle-même contre les envahisseurs en créant l'immense marécage qui entoure son palais.

Satisfaits de ce qu'ils avaient pris à leurs anciens ennemis, les trolls se contentèrent de raids et de pillages, sans s'engager plus avant. Rusés, les trolls surent attiser les querelles intestines entre les humains.

Les trolls formèrent une alliance étroite avec les dragonewts et Sabot de Fer, le chef des clans d'hommes-bêtes qui se trouvaient libérés des griffes de l'empire décadent et déchu.

Le pillage de l'empire eut pour conséquence de ne laisser qu'un petit nombre d'humains honnêtes dans la Passe du Dragon. Ils possédaient quelques biens et s'attelèrent à la reconstruction de leurs communautés, pour être à nouveau victimes du pillage de forces étrangères. Les dragonewts, les trolls et les hommes-bêtes aidèrent à la défense de leurs terres mais ces envahisseurs furent finalement les plus forts.



En 1100, les pillards dépassèrent les bornes. Ils créèrent l'Invincible Horde d'Or et se lancèrent à l'assaut, détruisant toute opposition. Ils avaient déjà commis des viols et des génocides abjects, mais leur intention était cette fois d'éradiquer les dragonewts et de s'emparer de leurs biens magiques.

Ce fut la cause des Tueries Draconiques. Le terme ne veut pas dire que les races draconiques furent tuées, mais au contraire ce qu'elles firent. Le mot tuerie est un euphémisme pour désigner le massacre qui dura plusieurs jours et laissa moins d'un survivant sur dix mille.

Les humains étaient en état de choc, et pendant des siècles le nom de Passe du Dragon resta tabou. On lui préféra le nom de Terres Grises, comme dans les anciens temps, et les créatures qui se rendaient dans ces régions s'employaient d'entretenir ces croyances en envoyant des bandes mixtes de guerriers trolls et dragonewts dans les territoires ennemis du nord.

Les trolls aidèrent aussi à renverser les possessions justeli dans leurs contrées. Des villes comme Lylket, Jadnor et la Cité Cliquetante étaient des avant-postes bien connus qui servaient essentiellement aux échanges entre l'Empire Justeli et les races exotiques de la Passe du Dragon et d'au-delà. Quand certains éléments se révoltèrent contre les abus justeli, les trolls se portèrent volontaires pour aider les Anciens à vaincre leurs ennemis. On peut porter au crédit des trolls le succès du siège de Lylket où ils passèrent par des galeries tenues secrètes depuis la fondation de la cité bien des siècles plus tôt. Ils y pénétrèrent en secret et commencèrent à massacrer et à piller avant d'ouvrir les portes pour obtenir le renfort de leurs alliés. Il y eut aussi des trolls à Jadnor mais en plus petit nombre.

La Cité Cliquetante est connue sous de nombreux noms chez les différents peuples. Son nom humain était Locsil. Beaucoup la connaissent sous le nom de Cité Mécanique. Son nom provient du tintamarre infernal que produisent ses usines. Au début les nains protestèrent qu'on leur volait leurs secrets, mais les trolls n'étaient pas très enclins à les aider. Cependant, les dieux joignirent leurs protestations quand il fut clair que les habitants de la ville produisaient en masse différents objets magiques.

La Guerre de la Cité Mécanique, qui dura dix ans, fut l'une des plus épiques batailles de la fin de l'Empire Justeli. Ces habitants avaient reçu l'aide de magiciens qui vivaient près de l'île et de réfugiés venus d'autres villes. Ce conflit est très célèbre dans la région, car il sembla pendant un temps que les Races Aînées seraient en mesure de reforgier l'union des anciens temps. Cette coopération permit de prendre la ville. Ses habitants furent massacrés, les pierres dont elle était faite furent dispersées et les métaux qu'elle contenait, pillés. Ces ruines portent aujourd'hui le nom de Ruines des Machines et les dégâts causés par ces batailles anciennes sont toujours visibles. Par exemple, la cité se trouve au sommet d'une falaise, et quelle que soit la marée, les vagues montent rageusement à l'assaut de la paroi, bien au-dessus du niveau de la mer, pour détruire la ville une fois encore. Les trolls laissèrent sur place un gardien magique. Cette ombre maudite flotte librement au-dessus du sol. Même en plein midi, on peut la voir se former puis disparaître, fouillant jusque dans les cachettes les plus minuscules et les plus secrètes à la recherche d'intrus assez téméraires pour pénétrer dans ce lieu qui doit rester à jamais craint et oublié.

Ainsi prit fin le deuxième Age. Le royaume du Dagori Inkarth demeura prospère et il possédait de nombreux territoires de chasse dans la Passe du Dragon. Le commerce allait bon train entre la Cité de Plomb et le Palais d'Obsidienne, les insectes géants trouvaient amplement à se nourrir et chasser le Praxien était bien divertissant.



## Le Troisième Age

Le Troisième Age de Glorantha fut caractérisé par la peur et la méfiance entre les peuples. Les régions et les races qui avaient été puissantes au cours des siècles précédents avaient été écrasés par des forces naturelles tellement plus grandes qu'eux qu'il y avait de grandes réticences à se lancer dans une nouvelle expansion. Le magnifique Empire Justeli avait été englouti, et les océans eux-mêmes se montraient très inhospitaliers au voyageur. L'Empire des Amis des Wyrms avait été anéanti par ses anciens alliés draconiques. L'Empire de Dara Happa était tombé aux mains du petit royaume pélorien de Carmania, fondé par des barbares athées originaires de l'ouest.

Comme toujours quand les hommes se méfient les uns des autres, la situation profite aux Races Aînées, encore qu'aucune d'entre elles n'ait atteint la splendeur des anciens temps. Les trolls, à jamais tapis dans l'ombre et prêts à développer leurs ténèbres, revinrent graduellement à la surface du monde.

Les raids trolls à petite échelle devinrent monnaie courante et en certains endroits ils constituèrent de petites tribus assez puissantes





pour causer du tracàs à tous leurs voisins en même temps. Ils s'agrandirent dans les Montagnes Yolp, le Plateau des Ombres en Peloria et les Plaines Hantées en Wénélia. Le Halikiv et Guhan profitèrent de l'occasion pour s'agrandir considérablement, menaçant les cités des basses terres, traditionnellement paisibles. Par exemple, en Ralios, les trolls s'infiltrèrent dans la cité de Yod en 1112 et la mirent à sac.

## La Passe du Dragon

Les Terres Grises dans la Passe du Dragon constituaient le plus puissant des bastions trolls. Elles se trouvaient entre les Terres de l'Ombre d'Argan Argar et le matriarcat de Dagori Inkarth. Quand les dragons massacrèrent tous les humains des territoires trolls, d'autres races non humaines s'y précipitèrent et comme d'habitude, s'entretinrent. De nombreuses expéditions partirent de là pour piller les possessions humaines alentour.

Cependant, l'unité des trolls n'était qu'apparente et la force se chargea de dissiper l'illusion. La Passe du Dragon devint le champ de bataille de luttes fratricides.

Kajak-ab l'Amateur de Cerveille était une trollesse de la race maîtresse qui était une fidèle de Kyger Litor et dirigeait les trolls de Dagori Inkarth. On appelle souvent sa tribu les Trolls

des Montagnes. Son adversaire principal était Vamargic Collier d'Yeux qui menait les trolls des bois du sud. Il était assez atypique, premièrement parce que c'était un grand troll, qui sont généralement assez stupides, mais aussi parce que ses parents étaient des trolls des cavernes. C'était un fidèle de Zorak Zoran.

L'unité des trolls fut à nouveau possible lorsque les demis-trolls méprisés furent emmenés par le Socle d'Ivoire et tentèrent de s'emparer du pouvoir avec l'aide d'alliés non-trolls. Le Socle d'Ivoire fut tué et les trolls entamèrent une campagne contre les autres demis-trolls.

En 1222, les trolls rencontrèrent l'ennemi et le massacre fut complet. La victoire semblait tellement éclatante qu'une grande célébration commença où l'on se repait des ennemis et où l'on but force boissons enivrantes. Cela se poursuivit par une grande fête de la victoire qui atteignit de tels sommets que personne ne prit garde à une petite bande d'hommes-bêtes qui s'était assemblée et attaqua par surprise.

Les trolls furent incapables de riposter et des milliers d'entre eux furent tués. Leurs corps furent empilés dans des ruines proches et on y mit le feu en signe d'insulte à leurs croyances. Depuis lors, ces ruines n'ont jamais cessé de fumer et on les appelle les Ruines Fumantes. De plus, jamais aucun troll n'a pu entrer en contact avec l'esprit de ses ancêtres tués de cette manière.

Suite à cela, les humains des Terres de l'Ombre se soulevèrent contre leurs maîtres. Bien qu'au début les trolls aient conservé l'essentiel du pouvoir, ils se virent obligés d'inclure dans leurs conseils de plus en plus d'humains provenant des régions alentour. Cela fut finalement la raison de leur perte.

Contrariés d'un côté, les trolls saisirent une autre opportunité qui s'offrait à eux. Une armée conduite par Gerak Kag marcha vers le sud en 1240. Sur un terrain plat, l'infanterie troll se trouva face à un parti de cavaliers praxiens supérieur en nombre, mais l'utilisation d'esprits mit les Praxiens en déroute. Finalement, Gerak Kag libéra un esprit, qui semble bien avoir été Kyger Litor elle-même, qui écrasa l'ennemi et le repoussa devant elle. Des Loups de l'Enfer pourchassèrent les fuyards. Les trolls approchèrent triomphalement de Pavis.

Gerak Kag ne manquait pas de ressources magiques et il bondit par-dessus les immenses murailles de la ville. Son armée passa les portes puis elles furent fermées et scellées avec des sorts et du plomb. Elles restèrent ainsi pendant près de trois cents ans et les trolls prirent le contrôle de la ville où ils chassèrent les humains comme du gibier.

La domination troll sur la ville dura jusqu'en 1539, année où des fantômes dragonnewts brisèrent les sceaux des portes.

Beaucoup d'humains entrèrent et depuis lors il n'y eut que des problèmes entre les trolls et les humains.

Vers 1350, la Légion Troll était partie intégrante de l'armée du Royaume de Tarsh. C'était une unité mercenaire utilisée principalement pour des opérations de guérilla, mais elle participait parfois à des combats de masse.

## Le Pays Saint

Après sa défaite de 1222, le Matriarcat des Terres de l'Ombre, situé au sud de la Passe du Dragon se trouvait grandement affaibli. Les humains, dont bon nombre étaient des fidèles d'Argan Argar, en prenaient de plus en plus le contrôle. Mais rien ne fut plus désastreux que la venue d'un étranger par la mer.

Il disait lui-même s'appeler Belintar et était humain. A cette époque, la mer était impraticable pour tout navire, et pourtant, c'est par là qu'il arriva nageant calmement jusqu'à la grève. Il se lia d'amitié avec les pêcheurs de la paisible baie de Choralinthor. Ces derniers se trouvaient être de vieux ennemis de leurs maîtres trolls.

Belintar parlait peu de ses origines, prétendant que le moment présent avait plus d'importance que le passé. Il s'exécutait volontiers quand on lui lançait un défi mais réclamait quelque chose en retour. Il était très fidèle en amitié et très dangereux au combat.

Belintar possédait de nombreux pouvoirs, et parmi les prodiges qu'il réalisa, se trouve l'invocation des héros des anciens temps, populairement appelés Héros de l'Age d'Argent.

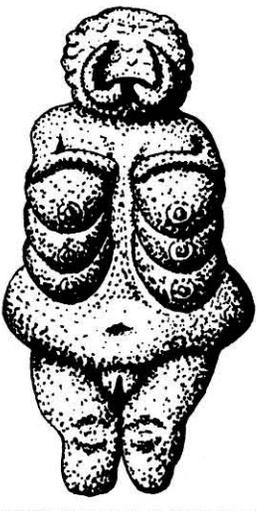
Avec leur aide, il partit affronter le Seul Ancien, qui était le fils d'Argan Argar et qui gouvernait les Terres de l'Ombre. Le combat fut intense et acharné, et bien qu'il fut tué, Belintar se releva d'entre les morts. D'autres prouesses de sa part changèrent la face de la contrée. Il détourna des rivières et même une fois il transforma un monstre immense en une chaîne de collines.

Belintar finit par abattre le Seul Ancien et prit le contrôle des diverses populations entourant la Baie de Choralinthor. Ensuite, il entama un grand rituel magique qui fut son apothéose, à la suite duquel on l'appela l'Homme-Dieu, ou Pharaon.

Il accepta d'étendre sa loi aux trolls et alla même jusqu'à les protéger de leurs ennemis, les intégrant à son royaume. Ainsi les trolls prospérèrent-ils en cet endroit mais ils avaient à jamais perdu le contrôle du royaume. Le Pharaon appela son pays le Pays Saint. Cette contrée gagna très vite la réputation d'être une terre de mystères et de merveilles.

L'apothéose de Pharaon eut lieu en 1258.

**Une Amulette de Korasting**



Ceci est un exemple assez commun d'amulette de fertilité porte-bonheur troll. Il s'agirait de Korasting, avant qu'elle ne soit blessée ou séparée de Kyger Litor. La multiplicité mammaire est une caractéristique de la race maîtresse peu répandue chez les trolls sombres.

## Le Statut des Trollinets

Il y a en général quatre types de trollinets dans une communauté troll : les guerriers, les bibelots, les travailleurs et le bétail.

**Les Guerriers** : ils sont équipés d'armes et entraînés à s'en servir. La magie qu'ils connaissent est plutôt orientée vers le combat. Ils sont choisis en premier lieu pour leur aptitude à obéir instantanément, puis pour leurs compétences. Le trollinet qui fera preuve de servilité et de loyauté peut espérer devenir un bibelot. L'arrogance ou l'incompétence sont sanctionnées par un transfert dans la catégorie bétail.

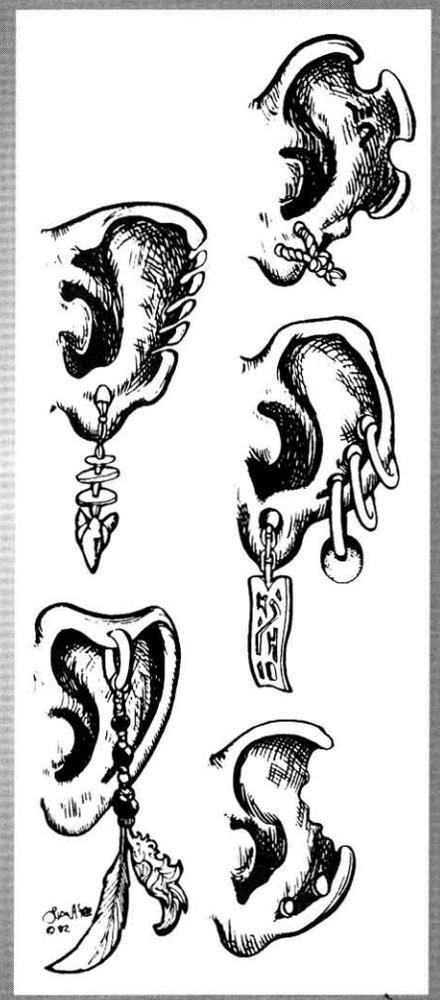
**Les Bibelots** : ces trollinets ont favorablement impressionné leur contremaître par leur zèle et/ou leur intelligence et n'ont pas fait preuve d'indépendance d'esprit ou d'ambition. Les bibelots sont reconnus comme la propriété personnelle de leur maître même s'ils sont hors de sa vue. Les tâches que l'on confie à un bibelot sont par exemple : contremaître, guérisseur ou toute autre occupation nécessitant indépendance et confiance.

**Les Travailleurs** : ce sont les larbins du clan. Ils soulèvent, traînent, portent, construisent, creusent et accomplissent toutes les tâches que les trolls ne veulent pas faire. On leur enseigne rarement le plus petit sort, bien que Xiola Umbar essaie de leur apprendre au moins Soins 2. Les travailleurs qui se montrent paresseux ou inefficaces sont transférés dans la catégorie bétail. Un travailleur futé ou qui ne ménage pas sa peine peut espérer attirer un contremaître et ainsi être entraîné pour devenir bibelot.

**Le Bétail** : Ils n'ont pas de statut chez les trolls et sont considérés comme des animaux. Ils vivent une existence misérable où ils doivent se cacher même d'autres trollinets dont l'estomac vide donne du cœur au ventre. Les trolls rassemblent parfois des groupes de bétail et en font momentanément des travailleurs pour une tâche donnée.

Pour pouvoir différencier leurs propres trollinets au sein du clan, la méthode la plus courante utilisée par les trolls en Dagori Inkarth et dans la passe du Dragon consiste à percer l'oreille, le nez ou toute autre partie adéquate du visage du trollinet pour y passer une boucle sur laquelle sont ajoutées des marques distinctives. Par exemple, la marque du clan Sazdorf est une simple lanière rouge de cuir tressé. La lanière d'un bibelot comporte trois nœuds, un guerrier en a deux et un travailleur un seul. Chacun des trois chefs de clan y ajoute ses propres marques quand cela s'avère nécessaire.

Habituellement, seuls les trollinets qui ont à s'éloigner hors de la vue de leur maître doivent porter ce genre de marque (par exemple, les bibelots et certains guerriers). La famille Martoz ajoute une plume de caille à la tresse, la famille Dozakl y accroche une queue de lézard et le clan Dorsnon y ajoute une seconde tresse. D'autres marques sont utilisées au sein du clan Sazdorf comme celles incluant une pièce de cuivre, une dent ou encore un ruban rouge. Certaines familles très riches ont une marque très ornée et dans les régions densément peuplées, cette pratique a été élevée pratiquement au rang d'un art.



## Ralios

En 1220, la brutale destruction de Seshnela, puissance principale de l'ouest de Genertela, fut à l'origine d'une intense lutte de domination entre les nations les plus puissantes. Le royaume de Tanisor était l'héritier direct de Seshnela et de sa culture justeli, mais les peuples du lac Nalar se rebellèrent et fondèrent le royaume de Jorstland, d'après le nom de leur chef.

Tanisor perdit la bataille, en partie à cause de l'alliance du Jorstland avec les trolls de Guhan. Le Tanisor devint une province à son corps défendant. La région côtière du sud s'unifia sous le nom de Fédération de Pasos et entreprit un changement culturel et religieux radical, rejetant autant que possible la culture justeli et la remplaçant par un nouveau purément malkionien.

Les trolls posèrent des problèmes en persistant à lancer des raids contre Tanisor en dépit de la protection du Jorstland. C'est ainsi qu'ils s'aliénèrent leurs anciens alliés. Une alliance très particulière vit le jour entre les années 1180-1190. Elle rassemblait les trolls de Guhan, les magiciens d'Arolanit et les cheva-

liers de Pasos. Elle ne dura pas longtemps mais offrit l'opportunité à Tanisor de se libérer et de créer son propre royaume placé sous le gouvernement de chevaliers-rois et de la religion malkionienne.

Pendant toute cette période, Guhan continua d'empoisonner l'existence de ses voisins, ripostant par la guérilla à toute tentative d'incursion ennemie. Nombreux sont les héros pleins d'espoir qui perdirent la vie en tentant d'écraser des bastions trolls qui s'évanouissaient devant leurs troupes. Une rumeur persistante affirmait que les trolls bâtissaient des villes-leurres pour attirer leurs ennemis là où ils avaient besoin de nourriture, mais la chose n'est pas confirmée.

Halikiv repoussa ses frontières dans toutes les directions, s'étendant au-delà de montagnes infranchissables pour les hommes et difficiles même pour des trolls. Des bandes de chasseurs visitaient régulièrement les forêts bien tenues du sud des Montagnes Mislari, s'attaquant aux elfes qui y vivaient. Ils lancèrent également des raids tellement fréquents contre les humains de la région d'Aggar, que ces derniers furent quasiment contraints à l'abandonner. Les Terres de Corala, situées à l'ouest d'Halikiv, avaient

toujours été de bons territoires de chasse pour les trolls et avant 1350, la région était densément peuplée.

Halikiv entra en conflit avec le royaume de Jorstland qui avait offert sa protection à tous les humains des alentours. Les premières batailles eurent lieu vers 1200, et restaient en général assez indécises, mais en 1327, un nouveau chef émergea qui s'appelait Retter le Rôdeur.

Il entama une longue et victorieuse campagne qui attirera beaucoup de trollinets à son aide, en privant d'autant les trolls. Retter sut motiver les trollinets avec beaucoup d'histoires et de belles promesses. Il les organisa en unités et commença à les entraîner.

Après une courte période durant laquelle il tint parole, il les fit rassembler sur des bateaux et les envoya en aval jusqu'en Jorstland où ils furent massacrés ou vendus comme esclaves. En 1350, Retter et ses compagnons d'armes furent capturés par les trolls mais il parvint à leur échapper et en tua beaucoup au passage. Tout cela affaiblit tellement la nation troll que les humains purent réintégrer les Terres de Corola, et à compter de ce jour les trolls n'y viennent plus chasser que rarement.



En 1366, pour la première fois depuis que les armées de Gbaji avaient balayé la contrée bien des siècles plus tôt, Retter accompagné de puissants frères d'armes réussit un raid audacieux au coeur d'Halikiv. La reine, qui gouvernait la contrée depuis l'époque d'Arkat, ainsi que plusieurs trolles de la race maîtresse furent tués. La nation troll en fut tellement atterrée qu'elle se révéla incapable de riposter. Heureusement pour les trolls, Retter se trouva emberlificoté dans les méandres de la politique humaine et rencontra son destin en 1371 entre les mains d'un assassin au service du roi de Jorstland.

La lutte entre Tanisor et le Jorstland épuisa les deux nations, ce qui permit aux

trolls de Guhan d'y lancer des raids en toute impunité. Cependant ils n'atteignirent jamais de rôle politique d'envergure. La seconde plus grande force militaire organisée, juste derrière celle des trolls de Guhan, fut le Clan de Koltaxi qui s'attaqua à la jadis célèbre Tour des Lions Verts. C'était la résidence du sorcier Govenatiner Chemise d'Ombre, vieux d'au moins mille ans et qui avait la réputation d'être invincible. A l'époque on parla d'une invasion d'un million de trolls, mais les chants trolls disent qu'il y avait en fait 200 trolls, 200 trollinets et 25 grands trolls menés par la trollesse ancêtre du clan.

Les collines qui entourent la cuvette centrale du Ralios furent régulièrement envahies

par des races non humaines. C'était une bénédiction quand elles se montraient amicales mais une véritable malédiction quand il fallait souffrir leur hostilité. Cette réémergence des Races Aînées était inhabituelle mais servit à prouver qu'il fallait encore compter avec elles. Le morcellement du Ralios s'acheva avec la chute du Jorstland, qui s'éparpilla en principautés, cités-états et duchés. Tanisor fut, lui, réduit à une peau de chagrin.

Au sud, les terres du Pasos, situées sur la côte, connurent une expansion rapide vers la fin de la période, au moment où les océans furent à nouveau ouverts à la navigation par Dormal le Marin. Cela eut pour effet de tourner l'attention de Tanisor vers le sud, mais Ralios était bien trop fragmenté pour espérer retrouver son unité politique. Ainsi les trolls de Guhan et Halikiv vécurent-ils dans la sécurité et une relative puissance jusqu'à la fin de cette ère.

## De l'Habillement

Les vêtements revêtent une importance particulière pour les trolls car ils abhorrent être exposés à la lumière. Dans certains complexes souterrains profonds, on considère comme un signe de grande piété que de porter des vêtements pour se protéger de la mythique et tragique irruption du soleil.

Pour ceux qui se rendent en surface les vêtements sont indispensables. Exposée au soleil, la peau des trolls pèle impitoyablement. Les trolls du nord requièrent en plus une protection contre le froid et la glace.

Le style des vêtements reflète la fonction. Les trolls élégants, qui ont de nombreux rôles sociaux à jouer, auront un costume approprié à chaque occasion. Par exemple, une prêtresse runique pourra avoir des robes simples pour la vie de tous les jours, des robes de cérémonie, une armure pour le combat, et des vêtements de cuir et de fourrure pour la chasse. Les robes ne sont pas pratiques pour les déplacements précipités. On les appelle «Vêtement Droit», car seuls les anciens peuvent se permettre d'en porter régulièrement. Les trolls aimant paraître ou suffisamment fortunés en portent chez eux pour parader.

L'armure est l'habit naturel du guerrier. Le goût de la guerre chez les trolls a tout naturellement conduit à donner un statut à l'armure. Mais, en raison du long héritage de la nation troll, nulle part, sauf chez les trolls sauvages, la mesure d'un troll est prise à la coupe de son cuir bouilli. Pour des raisons pratiques, les trolls préfèrent les chemises à

manches et les pantalons. Ils se portent larges dans les pays glacés du nord en raison de l'épaisseur de vêtement nécessaire et se résument à de courtes tuniques couvrant le pubis dans les régions plus clémentes.

Les trolls aiment les chapeaux. Ils protègent la tête du soleil et de la pluie ainsi que leur nez et leurs oreilles. Dans certaines régions, ils ont une préférence pour les capuches larges ou les calottes car ces types de couvre-chefs laissent toute liberté de mouvement à leurs oreilles. Dans les régions ensoleillées, ils utilisent des chapeaux à très large bord. Dans ce cas, comme avec la plupart des chapeaux, deux ouvertures sont pratiquées sur les côtés pour laisser passer leurs oreilles. En effet, des oreilles bloquées sont synonymes de perception réduite. Mais des oreilles qui dépassent sont des oreilles exposées au soleil et les désagréments ne manquent pas de survenir au bout de quelques heures. Pour y remédier, les trolls ont mis au point des baumes qu'ils renouvellent régulièrement. Une autre solution qui a remporté un certain succès consiste en de petits couvre-oreilles bien ajustés contre la peau et qui dépassent des bords du chapeau.

Les casques trolls sont conçus pour canaliser les sons vers les oreilles du porteur et en réduisent les interférences avec le sonar, un peu comme les casques humains tentent d'offrir la meilleure visibilité. Les trolls doivent s'habituer aux déformations du sonar sous un casque, mais ils font preuve d'adaptabilité et tous les combattants trolls sont familiers du phénomène.

## Seshnela et Fronela

Bien qu'une armée de trolls coalisés ait été détruite au Deuxième Age, lors de la bataille de Nebuchaxa, les trolls continuèrent à vivre une existence cachée et recluse de rôdeurs dans les lieux dédaignés des hommes. Comme toujours, ils étaient plus puissants dans les terres sauvages, mais même là, on y trouvait des humains.

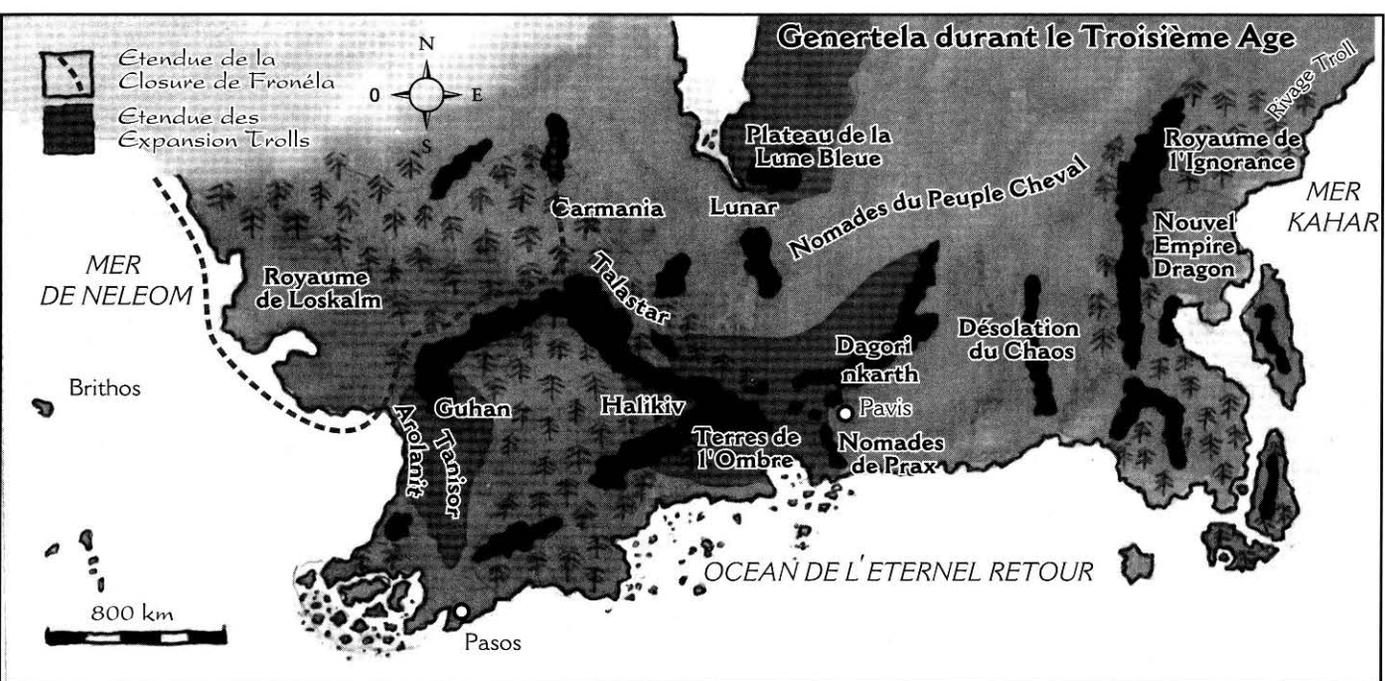
Les trolls ne vivaient plus en Seshnela depuis 350, car la puissance des chevaliers et de leur dieu suffisait à protéger cette contrée, contre leurs ennemis même la nuit.

Pourtant, quand le héros Jonat Grandours visita la région au cours de ses dernières années (vers 1050), il y découvrit des trolls. Jonat vécut dans les terres maudites des aventures inhabituelles et remarquables au nombre desquelles on peut noter sa rencontre avec un troll nommé Xem. Xem ne dévoila jamais rien de ses origines mais il ne semblait pas apprécier la vie en Seshnela, même à cette époque tardive. Il repartit avec Jonat et put prouver sa valeur en maintes occasions. La barrière des races tomba et Jonat donna en retour, son amitié à Xem.

Villexem fut créé et prospéra à la frontière du royaume de Jonat. Tant que le héros fut vivant, la cité connut une prospérité insolente, et même, quand il partit cueillir de plus hautes récompenses, les descendants de Xem s'en tirèrent, avec ou sans l'aide du pouvoir royal. Les cavernes, creusées au cours des ans, mettaient la population à l'abri quand les constructions en surface étaient détruites.

A cette époque Villexem devint le centre d'un royaume troll. Les trolls adoptaient en général un profil bas mais ils persévérèrent à louer leurs services comme mercenaires, dont certaines unités devinrent célèbres. Parmi elles





on peut en compter deux : la Garde Nocturne et les Ombres de la Mort. Comme on s'en doute, elles se trouvaient souvent dans des camps opposés, mais elles savaient conserver toute l'amitié que les capitaines mercenaires peuvent avoir les uns pour les autres, tirant le maximum de profit de la guerre aux dépens de toutes les parties concernées.

On ne signala aucun troll sur les îles et la péninsule de Seshnela, après que le pays eût sombré alors qu'on y trouvait des nains et des elfes.

### Le Plateau de la Lune Bleue

Les trolls de Péloria devinrent puissants. Tandis que les trolls de Halikiv menaient des incursions au nord, au-delà des Montagnes des Bois de Pierre jusqu'en Erinflarth, les trolls des Montagnes Yolp, eux aussi, devenaient plus forts. En 1346, ils imposèrent pour plus d'un siècle le paiement d'un tribut aux humains de Talastar.

Ce sont les trolls du Plateau de la Lune Bleue qui se développèrent le plus. Ils s'étaient accrochés à leur terre isolée depuis les temps précédant l'Aurore, et, malgré les incursions incessantes menées contre eux par des humains assoiffés de gloire, ils avaient tenu bon. Les territoires qui les environnaient avaient la réputation d'être dangereux pour les humains mais, pour les trolls, il s'agissait de bons territoires de chasse.

Les trolls du Plateau de la Lune Bleue ménageaient leurs forces en veillant à empêcher toute provocation humaine. En 1220, la Déesse Rouge naquit ou revint à la vie dans la

ville de Torang, à 160 kilomètres environ au sud du Plateau de la Lune Bleue. Il est possible qu'un troll ait participé à cette délicate opération, bien qu'il soit infiniment plus probable qu'il s'agisse d'un humain, fidèle de la divinité troll de la Lune Bleue, comme cela se pratiquait sur les frontières de leur territoire.

Quelle qu'en soit la raison, la Déesse Rouge s'avéra rapidement proche des Lunars. En tant que telle, elle eut le courage d'approcher le culte troll avec honnêteté et amitié. Le culte l'accueillit mais de nombreux trolls restèrent sur leurs gardes, se souvenant trop bien d'histoires semblables qui s'étaient mal terminées pour des trolls imprudents.

Bien que leur rôle n'ait pas été consigné dans les chroniques, comme ils le souhaitaient, les trolls aidèrent fréquemment la Déesse Rouge dans sa marche pour conquérir son empire terrestre. La Déesse Rouge se montra loyale et les liens se resserrèrent entre la théocratie de la Lune Bleue et la théocratie de la Lune Rouge. Les trolls se trouvaient rarement au coeur du débat, préférant leur mode de vie ancestral mais des changements étaient inévitables.

Le premier et le plus important d'entre eux fut l'organisation de caravanes trolls régulières à travers Péloria, entre le Plateau de la Lune Bleue et Yolp. La route fut coupée lors de la domination barbare mais elle fut aussitôt rouverte dès le retour de la paix.

Quand l'Empire Lunar entreprit son expansion vers le sud, vers la Passe du Dragon, les trolls se montrèrent encore plus actifs dans leur soutien. Ils ne faisaient aucun mystère de leur volonté de rétablir des liens commerciaux avec leurs lointains semblables de Dagori Inkarth. Mais en 1440, de fortes bandes de

trolls commencèrent à s'opposer aux Lunars sur le champ de bataille, en général sous la forme d'escarmouches nocturnes suivant leur tactique habituelle. Les trolls du Plateau de la Lune Bleue s'opposèrent à ces raids, mais en même temps semblèrent perdre brutalement tout intérêt pour l'expansion.

La raison en est qu'en 1435, les trolls de Dagori Inkarth transmirent une déclaration de guerre contre la Lune Rouge et après un temps de préparation, se mirent au service du roi de Tarsh, principal ennemi des Lunars.

### Les Ages de la Vie

Certains aspects de la physiologie des trolls sont clairs :

La gestation complète dure 45 semaines, mais toute naissance d'un seul bébé après la 40ème semaine est considérée comme étant celle d'un troll. Toutes les naissances avant la 40ème semaine sont forcément des trollinets.

L'allaitement dure un an, époque à laquelle apparaissent les premières dents. Les nourrissons sont alors en général confiés à une nourrice pour des raisons de confort.

Ils commencent à marcher à six mois et à parler à deux ans. La puberté intervient vers 14 à 16 ans après quoi, ils sont considérés adultes.

Après 50 ans un troll est un ancien. Leur espérance de vie moyenne est de 85 ans.

## Des Bruits émis par les Trolls

Les trolls n'aiment pas parler en public. Ils sont très sensibles aux sons et ils savent bien que les autres races peuvent entendre leurs paroles. Ils préfèrent donc leur simple langage des signes, dont il est question ailleurs, et leur langage de chasse monosyllabique, qui comporte de nombreux sons au-delà de la perception humaine. En dépit de leurs préférences, les trolls trahissent une amusante collection de bruits corporels et émotionnels.

Les bruits corporels comportent les deux grands classiques : le rôt et le pet. Le premier indique un plaisir gustatif immédiat, le second remémore la bombance passée. La toux est également le mot désignant la maladie.

La colère se manifeste par un grognement bas et profond. Si bas qu'il est souvent inaudible pour un humain, même dans une pièce calme. Ce grognement précède toute expression faciale. Il augmente graduellement de volume jusqu'à atteindre le niveau normal de la voix au moment où le troll découvre ses canines. En général, les humains manifestent leur peur en dégainant leurs armes à ce moment, mais les trolls continuent à grogner, finissant par émettre un couinement aigu avant d'attaquer. Dans la plupart des conflits entre trolls, ces grognements suffisent à régler le problème.

Le rire chez les trolls a été classé en deux types. Le premier est le grand rire de ventre commun chez les trolls. C'est l'expression innocente d'un humour primitif, souvent aux dépens d'une créature infortunée ou plus simplement pour partager un moment de joie avec les siens. L'autre rire est un bizarre caquètement de gorge qui est en fait une manifestation nerveuse inconsciente des trolls dans une situation sociale embarrassante, quand ils se forcent à rire de façon peu naturelle ou quand ils se montrent cruels. Les trolls appellent ce rire à la fois le Rire du menteur et le Rire Sacré car ils l'utilisent souvent au cours de danses rituelles.

Le chagrin est exprimé comme la douleur : par une abondance de gémissements et de pleurs. Le triomphe est exprimé par des sifflements et des claquements de mains. La désapprobation prend la forme d'un gémissement modulé finissant par un gloussement. L'approbation se manifeste sous la forme d'un hurlement.

Le silence est également pratiqué, en particulier par les chasseurs. Dès l'enfance, ils sont entraînés à contrôler leurs bruits. Peut-être est-ce en réaction à cet entraînement que les jeunes trolls sont si bruyants chez eux avec leur famille.

L'avancée lunar continua malgré ou à cause des bandes de trolls et ces derniers furent incapables de renverser le destin. Pourtant, les problèmes entre les factions trolls n'étaient pas terminés.

Une illustration des difficultés que rencontre chaque camp est, par exemple, l'histoire de Bina Bang. C'était une trollesse sombre qui était partie en quête héroïque pour le Culte de la Lune Bleue. Une fois, elle cracha dans l'oeil de Yelmaliô.

En 1375, elle mena une petite troupe de missionnaires chez les trolls Aggar. Elle y connut les difficultés habituelles et eut à river leur clou au nombre habituel de prêtresses de Kyger Litor conservatrices et xénophobes. Ses compétences magiques et martiales impressionnèrent les trolls. Mais surtout, elle sut leur inspirer le respect soit par la peur ou l'admiration. Une fois qu'ils eurent constaté combien les sorts de la Lune Bleue étaient utiles à la chasse, ils s'empressèrent de réclamer sa protection.

Elle les quitta au bout de vingt ans. D'autres missionnaires se rendirent en Halikiv où elles furent toutes massacrées en 1376, après que la déclaration issue de Dagori Inkarth fut vérifiée. Puis une petite bande de Fils de Karg vindicatifs et affamés se rendirent en Aggar où toute trace du culte avait été balayée. Les initiés avaient pour la plupart bravé les esprits de représailles du culte et l'avaient abandonné.

Bina Bang se trouvait bien loin, dans les Collines des Trolls, près du Château de Gonn Orta, portant la bonne parole à d'autres trolls barbares. On dit qu'elle y rencontra quelques succès mais il n'en reste pas de trace écrite.





En 1432, Bina Bang, qui était la seule dirigeante troll prête à confronter les maîtresses de la Cité de Plomb aux vérités de la Lune Bleue, assembla un groupe d'aides et après deux saisons passées en prières intenses, se mit en marche. Elle avait à traverser des territoires ennemis et lorsqu'elle fut reconnue, même les trolls se levèrent contre elle. Mais la magie de la Lune Bleue triompha et elle parvint jusqu'au Conseil des Grandes Prêtresses.

Comme la coutume le voulait, elle proposa qu'on la mette à l'épreuve. Le test fut néanmoins surprenant, car Kyger Litor lui demanda de faire la preuve du pouvoir et de l'amour de la Lune Bleue en marant le Seigneur Tapi-dans-les-Ombres, un Esprit Dehors terrifiant.

Bina Bang l'invoqua et l'attira dans sa lumière qui est au-delà du bleu. La vision du Seigneur est terrifiante aussi bien pour l'oeil que pour le sens des ténèbres, mais Bina Bang tint bon. Ses pouvoirs meurtriers étaient maléfiques, mais Bina Bang tint bon. Il tenta de se protéger de la compassion de la Lune Bleue qui était en Bina Bang, mais se montra pathétique, et par sa vaillante défense et ses sacrifices Bina Bang le conquit et captura son âme. Elle le comprit, il la comprit.

Le conseil dirigeant de Kyger Litor fut très impressionné. Mais Bina Bang ne lui réclama rien, tout son être étant maintenant tourné vers le domaine du Seigneur Tapi-dans-les-Ombres. Elle tourna le dos sans un mot et gagna l'autre monde en compagnie de son époux.

Neuf jours plus tard apparut dans le plus saint lieu de Xiola Umbar un enfant troll aux dents acérées et à la main gauche trop grande. Il dit s'appeler Pikat Yaraboom et qu'il était le fils de Bina Bang et du Seigneur Tapi-dans-les-Ombres. Il apprit à se servir de cette étrange main et s'exerça de telle sorte que quand il mettait la main sur quelqu'un, il pouvait l'assommer, le blesser, le tuer ou le voler. Il apprit également à voyager dans le monde des esprits et devint un grand chaman. Particulièrement sauvages étaient les esprits Dehors qu'il pouvait appeler.

Comme la plupart des chamans, il avait peu d'assistants proches et se montrait difficile avec le reste du monde. Sa seule distraction était de regarder les dragonewts à bec jouer à leur jeu traditionnel, le Ko. Parmi ses mets favoris se trouvaient les femmes rousses, les canidés de toutes sortes et les prêtres de la lumière.

Toute la carrière de Pikat Yaraboom se déroula aux alentours de la région des Ombres Dansantes, même si ses expéditions à la recherche d'objets exotiques pour son négoce l'emmenèrent loin de chez lui.

## Le Pays Saint

Même si le Pharaon déposa le Seul Ancien et mit un terme au règne des ténèbres, il ne chercha pas à détruire les enfants d'Argan Argar, les uzko des Terres de l'Ombre. Le Pharaon est un être bon et sage, qui n'a aucune rancune contre les innocents et qui sait merveilleusement bien gérer ses ressources. Ainsi, dans les conseils du Pharaon, on trouve un siège réservé aux trolls, tantôt occupé par un troll de la race maîtresse, tantôt par un troll sombre.

En dépit de cela, les uzko de la région n'ont pas grande activité politique. Ils paient leur tribut à Pharaon comme tout le monde, se plient à ses lois commerciales et envoient les troupes que l'armée leur réclame. Leurs terres, où ils sont nés et où ils se plaisent, paraissent désolées aux humains qui les traversent. Mais les trolls se plaignent moins que les humains.

Il y a encore beaucoup de dans trolls vivant dans leurs anciens territoires. On dit qu'on y trouve plusieurs reines et que certains Seigneurs Runiques peuvent assembler assez de troupes pour pouvoir se proclamer roi ou reine, du moins suivant les critères en vigueur chez les barbares.

La tribu des Kitori, qui vit dans les bois, est un clan mixte de trolls et d'humains. Elle est au centre de toutes les conversations aussi bien chez les trolls que chez les humains qui la détestent avec la même vigueur. Beaucoup de gens affirment que Urgh, un célèbre demi-troll de l'histoire récente en serait issu. D'autres rumeurs, plus salées et calomnieuses l'attribuent à une certaine maison royale barbare.

## Lieux Importants des Terres de l'Ombre

### Le Plateau des Ombres

C'est un plateau immense qui s'élève à un kilomètre au-dessus des terres environnantes. C'est tout ce qui subsiste d'un palais jadis construit par Lodril pour Argan Argar.

Aujourd'hui, une végétation dense offrent une bonne protection contre la pluie et les vents qui balayent l'endroit. Il mesure environ 50 kilomètres sur 100. Seules les Collines Lugubres brisent le relief peu marqué du plateau. L'autre nom du Plateau des Ombres est les Terres Hantées, car on y trouve encore de nombreux fantômes, sans parler d'autres problèmes. Ces problèmes viennent essentiellement des trolls, qui y sont toujours établis, et sont de vrais prédateurs pour les humains de passage. De plus, des vents sporadiques envoient des lambeaux de vie hanter la contrée et attaquer quiconque se trouve sur leur chemin. Parfois une tempête de sable noir naît du sol et

## Posture des Trolls et leur Langage du Corps

Les trolls sont normalement des bipèdes qui se tiennent debout. Cependant, ils ont cependant tendance à se placer dans une position fléchie indiquant par là qu'ils se préparent à l'action. La position idéale pour la bagarre est appelée posture de combat. Les postures plus ramassées que la posture de combat sont inefficaces. La posture la plus désavantageuse pour un troll étant bien sûr de se retrouver prostré sur le sol, sans défense.

Ces trois postures (debout, posture de combat, prostration) constituent la base du langage corporel des trolls.

En général, les trolls se tiennent debout là où ils se sentent en sécurité. Cela explique l'expression troll «la terre des trolls debout» qui se réfère aux paisibles temps préhistoriques. Moins ils se sentiront à l'aise, plus ils adopteront une position proche de la posture de combat. S'ils sont intimidés ou souhaitent faire preuve de déférence, ils se coucheront, avec des degrés variables, sur le dos. Seuls les esclaves sont dans l'obligation de s'écraser complètement au sol. Cela inclut les trollinets ainsi que les étrangers rendant visite à la noblesse troll.

Dans les situations sociales complexes, la démarche d'un troll est déterminée par sa posture : les anciens marchent la tête haute, les guerriers se déplacent fléchis et les inférieurs se font tout petits.

Les trolls manifestent leur désir de conciliation par un rapide signe de la tête accompagné d'une courte prière adressée à Kyger Litor afin d'en désigner le bénéficiaire. Pour des oreilles humaines, cela se résume à une série de claquements et de sifflements interrompus par des silences. Un nom courant donné par les humains à cette coutume est le «charabia de Jonnie». Les trolls, qui ont l'oreille plus fine et une plus grande maîtrise de la langue, répondent par le «charabia d'Elie», qui est en réalité une autre prière. Ces rituels achevés, les deux trolls se redressent pour achever de se saluer.



## La Pensée des Trolls

Quand ils ont le ventre plein les trolls font preuve de motivations plus profondes, ce qui nous éclaire sur leur psychologie. Les trolls ont besoin de quatre choses pour leur bonheur.

La première, c'est un estomac plein, la chose la plus aisée à obtenir.

La seconde est de donner naissance à des enfants sains (pour une femelle) et d'être choisi par une femelle fertile (pour un mâle).

La troisième chose est de tuer les choses du Chaos. Ils pensent que leur déesse de la fertilité adorée, la douce Korasting, restituera sa santé à la progéniture des trolls quand il n'y aura pas plus de créatures du chaos dans le monde qu'il ne contient de trolls. Ce moment sera venu le jour où les naissances ne compteront plus de trollinets.

Quatrièmement, ils cherchent trois objets mystiques avec lesquels ils pourront soigner leur déesse, trois objets qui ont disparu depuis longtemps.

L'un est un jeu de griffes d'adamantine que portait Gbaji quand il griffa Korasting de l'épaule jusqu'au tibia, car seule l'arme qui blessa la déesse pourra jamais la soigner.

Le deuxième est la Cape de l'Autre Monde qui permettrait à Kyger Litor d'échapper à la trompeuse étreinte de Gbaji et de le tromper comme il l'a abusée.

Le troisième objet est un vers perdu d'un chant qu'utilisa Kyger Litor pendant sa grossesse et qui aura pour effet de restituer à ses enfants leur état de trolls de la race maîtresse.

Les trolls pensent que le chant fut perdu quand le monde a été mis sens dessus dessous et qu'il a été volé par un autre dieu chanteur.

Les trolls passent un temps incroyable à écouter la musique des autres peuples dans l'espoir de retrouver le vers perdu.

bouscule tout sur son passage, criblant furieusement tout de grains de sable. Pour finir, on y trouve un certain nombre d'esprits de vengeance qui haïssent leurs ennemis particuliers. Le sommet du plateau est couvert d'une foison d'arbres et de buissons, qui, comme sur toute la côte, sont tout à fait saisonniers. Les trolls dévorent la quasi-totalité de ce qui pousse et il arrive parfois qu'une invasion de trollinets stupides dénude toute une portion de terrain sans penser un instant à la repousse. Mais il y a encore beaucoup d'animaux sauvages et si l'on fait abstraction des esprits, des trolls et des autres ennuis, l'endroit est assez agréable à vivre.

### Les Collines de Plomb

C'est ce qui reste du corps d'un monstre envoyé par Argan Argar pour tuer le Pharaon. Quand il périt, son corps obstrua le cours de la Rivière à l'endroit où elle entrait dans la grotte du Styx. Les armées du Pharaon se ruèrent sous terre et profitant de la surprise, battirent les trolls.

### Le Marais Maudit

Il se forma à l'endroit où l'eau reflua des Collines de Plomb nouvellement formées. Le Pharaon fit creuser la Nouvelle Rivière afin de lui offrir un nouveau chemin vers la mer mais le marais n'en est pas moins resté.

### La Grotte du Styx

C'est le passage souterrain creusé par la rivière dans le coin du Plateau des Ombres. Elle se subdivise, s'enfonce profondément et se rassemble dans des bassins d'où l'on ne peut s'échapper que par des siphons. De façon générale, elle a creusé de magnifiques passages dans la roche. Les trolls y ont vécu depuis les commencements.

### Le Puits de Bitume

C'est là que se trouvait l'escalier du Seul Ancien qui conduisait au Monde Inférieur. On peut encore s'y rendre par ce chemin, bien qu'il soit difficile de survivre dans le bitume.

### Puitnoir

C'est une cité fortifiée troll. Un puits muré se trouve en son milieu, là où l'esprit du monstre s'infiltra dans le sol avant de remonter à la surface en gargouillant. Le Pharaon fit ériger un mur autour de l'endroit et donna l'ordre aux trolls de s'y établir et d'empêcher qui ou quoi que ce soit d'approcher du puits. C'est ce qu'ils ont fait depuis lors.

La désolation glaciaire du nord offre peu de ressources aux hommes pour vivre. Par contre, pour des trolls courageux, ce peut être un endroit plein d'une félicité primitive, à l'écart des humains agressifs et des saisons dures à supporter.

Les trolls sont au bout de la chaîne alimentaire, tant dans la toundra qu'au-delà. Les trolls des neiges racontent de fabuleuses histoires opposant leurs ancêtres à des ours blancs, mais de tels ours ont disparu depuis les temps préhistoriques.

Là où se rassemblent les phoques et les races cousines, là où se trouvent des oiseaux de mer, là où les baleines viennent s'échouer, on trouve des familles de trolls.

Ailleurs, au milieu des glaces flottantes et des îles isolées, des chasseurs solitaires vivent une existence difficile au bord de la famine. Ils ont la réputation, même chez les trolls des neiges, d'être des personnes épouvantables et féroces se vautrant dans le cannibalisme. On les appelle parfois les trolls solitaires. La fourchette des températures agréables pour les trolls va de -5 à +10 degrés. Au-delà de ces valeurs, ils connaissent un inconfort croissant mais cette fourchette peut être augmentée de 4 à 30 degrés.

A titre de comparaison, les humains peuvent vivre sous des températures allant de -15 à +50 degrés Celsius. Des vêtements épais et leur capacité à stocker de la graisse protègent les trolls des effets du froid.

Les trolls disposent d'un mécanisme d'hibernation qui leur permet de subsister sans manger pendant de longues périodes. La durée de l'hibernation varie avec les individus et la rigueur des conditions endurées. Les héritiers de Boztakang affirment qu'ils disposent d'une armée d'un million de trolls endormis dans la Désolation de Valind depuis l'Age des Dieux. Les érudits doutent qu'une aussi longue hibernation soit possible.

Les vêtements d'hiver des trolls sont assez grossiers. Ils préfèrent la fourrure de lion de mer blanc, qu'ils portent en plusieurs couches superposées. Cette habitude a donné naissance à des rumeurs selon lesquelles, les trolls des neiges seraient blancs et poilus. C'est totalement faux.

De même, leur travail du cuir est lui aussi grossier. Ils se servent d'outils de pierre pour tailler les peaux et découper le cuir en lanières et pour d'autres activités du même ordre. Ils utilisent leurs dents pour de nombreux usages comme percer les peaux avant de les coudre, gratter des peaux, creuser dans la glace, etc. Ils ne se servent ni de raquettes ni de ski, alors que les humains avec lesquels ils cohabitent les utilisent. La plupart se déplacent en écartant largement leurs doigts de pieds, un moyen efficace de marcher sur la glace et la neige.

Ils se servent d'un seul instrument de mort, la lance. Equipée d'une vessie servant de bouée et reliée à une corde en cuir de morse, elle devient un harpon qui force la proie à remonter vers la surface où les trolls peuvent s'en emparer ou plonger pour la récupérer.





## Les Rites Funéraires des Trolls

La mort est une fin acceptée par les trolls. Mourir, par contre, est une autre histoire, car c'est un moment plein de douleur et d'angoisse qui s'avère toujours déplaisant.

Les rites funéraires sont on ne peut plus simples. Ils sont toujours suivis pour les prêtres et le sont en général pour les autres trolls de moindre importance. Il s'agit d'une simple prière qui libère le troll de ses obligations envers la vie et l'envoie sur le chemin de l'après vie des trolls.

Les trolls ne sont pas cannibales, et la simple idée de consommer de la chair d'uz les révoltent. Cependant, ils savent qu'un uz mort n'est pas un troll. Le corps d'un troll mort est une nourriture magique.

Les trolls dévorent le mort après les prières pour libérer l'âme de ses obligations terrestres, chacun se réjouissant de cette ultime communion avec leur ami.

Les proches, et tout particulièrement les enfants, essaient de glaner une bouchée de leur parent mort. Ils montrent ainsi un profond respect envers le mort et cherchent à maintenir un contact spirituel avec lui par l'acte de consommation.

Ils en attribuent le crédit à un héros des anciens temps, nommé Heynoona le Nageur, qui apporta cet objet aux trolls des neiges. On dit que son adoption par les trolls de la région de la Mer Blanche suffit à doubler leur population. Ils préfèrent vivre, manger et dormir dans des cavernes ou en se protégeant du vent derrière un rocher.

Ils ne construisent jamais d'habitations d'aucune sorte. Chaque troll possède un grand sac de fourrure dans lequel il conserve ses biens personnels et qui lui sert de sac de couchage quand le vent est trop violent pour pouvoir marcher ou qu'il est temps de dormir.

Dans la région autour de la Mer Blanche, les trolls ont inventé un sac de couchage communautaire, capable de répondre aux besoins du clan. Ils lacent entre eux leurs sacs personnels de façon à constituer une immense couverture de cuir et de fourrure. Parfois, une seconde couverture est placée dessous. La

nourriture, les biens et les outils sont tous fourrés dessous puis toute la communauté trolle va à son tour s'y serrer. La couverture finit par geler et peut ainsi supporter le poids de la neige et de la glace qui s'y accumule. Dessous, les trolls se distraient, s'amuse de toutes les manières qu'ont pu inventer les trolls, et attendent de pouvoir reprendre leur marche vers la source de leur nourriture.

Les humains disent que les trolls des neiges n'ont pas subi la malédiction des trollinets. C'est peut-être vrai, mais peut-être aussi que les trollinets qui se révéleraient une charge pour la communauté sont dévorés et que les autres y sont accueillis en égaux. Les trolls des neiges ne maltraitent pas leurs trollinets, ni ne les méprisent comme leurs cousins du sud.

Les trolls des neiges n'ont pas de bateaux. En effet, leur art de la couture est trop grossier pour leur permettre de construire un bateau qui ne prenne pas l'eau. Ils n'ont jamais vu de bois, et quand cette matière est évoquée, c'est comme une nourriture exotique. On les a vus fabriquer de grossières barques de glace, mais en fait il s'agit la plupart du temps de glaces dérivantes sur lesquelles un groupe de chasseurs s'était embarqué. Pour récupérer quelque chose dans l'eau, ils recourent à la nage, mais cette activité peut difficilement dépasser cinq minutes.

La répartition de la population des trolls des neiges n'est jamais dense ni moyenne. Au mieux, elle est clairsemée, pouvant descendre jusqu'à un individu pour 25 kilomètres carrés. En dépit de leur faible nombre, ils se sont répartis sur un territoire immense. Si les rumeurs sont vraies, alors des trolls solitaires vivent sur toute l'étendue de la Désolation Hivernale de Valind. Ils se nourrissent de démons des glaces, dans une région aussi vaste que le continent de Genertela. Il ne peut pas y avoir plus de 20 000 trolls dans cette région, bien moins que dans certaines villes génerteliennes. 10 000 trolls vivent sur la Corniche de Glace occidentale, 30 000 autour de la Mer Blanche et environ 12 000 à l'extrémité nord de la Mer de Kahar. La population totale de trolls des neiges est estimée à 72 000 individus dans tout Genertela.

## Pamaltela

Les trolls sont une espèce répandue sur Genertela, et leurs bastions sont bien connus du grand public. Le continent austral de Pamaltela, qui nous paraît tellement éloigné et chargé de mystère, a lui aussi ses trolls. La chaleur bien connue des jungles et des déserts pamaltéens auraient dû empêcher les trolls de s'y établir. C'était sans compter la surprenante faculté d'adaptation dont ils surent faire preuve. Voici un extrait d'une vieille légende de Pamalt :

*« Il y eut de nombreux combats dans les anciens temps, et l'un des plus célèbres fut quand le Maître des dieux, le puissant Pamalt, affronta Kwalyorni, « Celle qui est Froide », dont le nom était Moorgarki dans sa propre langue.*

*Kwalyorni était une trollesse de la race maîtresse qui aimait piller le monde de la surface, entraînant avec elle une cohorte de démons des glaces, ainsi que d'autres êtres du froid. Elle était venue pour apporter l'hiver en Pamaltela.*

*Durant ce combat épique, Pamalt emprunta la lance de son ami, Lodril le brûlant, et en frappa l'héroïne troll, la blessant si tragiquement qu'elle ne fut plus qu'une coquille vide, une ombre d'elle-même, incapable de survivre dans le climat froid habituel des trolls ». Moorgarki, ses suivants puis ses descendants formèrent une espèce distincte de trolls de la race maîtresse appelée Muri, ou plus simplement, trolls des jungles.*

Les trolls des jungles ressemblent assez aux trolls sombres. Ils sont plus fins qu'eux car ils n'ont pas la couche de graisse protectrice et le gros ventre caractéristiques des trolls sombres bien nourris. Ils ont à peu près la même taille qu'eux et leur ressemblent en beaucoup de points. Ils vivent dans la jungle et sont de redoutables carnivores. Ils semblent moins détester les elfes que leurs semblables, et se sont même alliés à eux pour des expéditions ou la guerre.

Les trolls des jungles prétendent ne pas avoir été touchés par la Malédiction des Nôtres, sans aucun doute parce qu'ils descendent de la race maîtresse et ne sont pas liés directement aux trolls sombres. Ils n'utilisent pas de façon régulière les armes standard telles la masse et la fronde, leur préférant la lance et la sarbacane. Leur férocité n'a rien à envier à celle de leurs cousins des terres froides. Ils ne peuvent pas vivre dans les déserts du sud et se contentent des jungles et des savanes. D'autres espèces de trolls vivent en Pamaltela. La partie extrême du nord-ouest du continent est assez fraîche et humide pour que des trolls sombres s'y soient installés. On dit que cette colonie fut fondée par des survivants de la destruction de l'Aiguille. Aujourd'hui des trolls sombres, des trolls de la race maîtresse et des trollinets y vivent. On ne compte aucun grand troll parmi eux.

Il existe également une sous-espèce de trolls des cavernes grands et solitaires qui hantent les montagnes pamaltéennes et les forêts. Les races de trolls se sont diversifiées en Pamaltela. Les effrayants Cavaliers des Ténèbres et Rôdeurs des Ténèbres seraient des descendants de trolls ayant perdu leur lien avec la Rune de l'Homme. Les immenses hoons volants pourraient également être d'origine troll.



# Dagori Inkarth

## Géographie

Dagori Inkarth est un nom très ancien donné aux territoires trolls compris entre Prax, au sud et la chaîne des Bois de Pierre, au nord. Les trolls appellent leur Maîtresse de la Cité de Plomb, qui demeure invisible, la Déesse de Dagori Inkarth.

L'extrémité ouest de la région touche le nord-est de la Passe du Dragon. L'extrémité est de la région est parallèle à la chaîne de volcans anciens appelés les Neuf Bons Géants au sud et la chaîne des Lacs Ronds au nord. Plus loin vers l'est, on trouve la maigre steppe du Pays

des Vautours, une terre inhospitalière tout juste bonne pour les barbares praxiens, les babouins et autres sous-trolls.

Les Monts Indigo constituent une chaîne de volcans plus jeunes dont l'émergence au cours de l'Age des Tempêtes bouleversa le pays alentours. Les parties les plus élevées de ces montagnes sont trop abruptes, même pour des trolls. De plus, la face nord des plus hauts pics est couverte de neiges éternelles. Les vallées qui les séparent se trouvent à une altitude de 1 000 à 1 200 mètres au-dessus du niveau de la mer et sont irriguées par la fonte des neiges.

C'est au nord et à l'ouest des Monts Indigo que l'on trouve les terres les plus riches, bien irriguées par les pluies et la fonte des neiges. Ainsi, les vallées qui courent entre les Monts Indigo et les Monts de l'Araignée sont couvertes de fleurs géantes.

La Crête des Voleurs est la première d'une série de crêtes granitiques parallèles à la chaîne des Bois de Pierre, située plus au nord. Elle est un peu plus haute et surtout beaucoup plus abrupte que les plissements plus anciens qui la traversent. Sa crête en est tellement aiguë qu'on dit qu'aucune végétation conséquente n'y peut prendre racine mais que tout troll digne de ce nom doit pouvoir y courir sans problème.

Les Petites Crêtes se trouvent entre la Crête des Voleurs et la chaîne des Bois de Pierre. Vers l'est, elles s'effacent graduellement à mesure que s'élève le Pays de Gors.

Le Pays de Gors se trouve entre le Mont Sentinelle, dans la chaîne des Indigos, et le Mont Porte dans la chaîne des Bois de Pierre. Sa partie occidentale est moins élevée que sa partie orientale. A l'ouest se trouvent les Petites Crêtes. Vers l'est, le Pays de Gors s'achève sur les Collines de l'Eboulis.

Le Pays de Gors est un mélange de sédiments anciens entouré de chaînes volcaniques variées. Le résultat donne une contrée bouleversée où s'éparpillent roches et terrains divers. L'eau y parvient pour l'essentiel lors de la fonte

annuelle qui va remplir la région appelée les Lacs de la Dame. Ces bassins ne se transvasent pas toujours de l'un à l'autre, ce qui a pour conséquence que la rivière «permanente» montrée sur la carte, a un débit plus sporadique qu'il n'y paraît, sauf dans sa partie située à l'ouest de la Crête des Voleurs, où l'apport en eau est plus important.

Les Collines de l'Eboulis sont constituées de crêtes parallèles couvertes d'immenses éboulis de forme arrondis qui ont également com-

## Les Anciens Debout

Chaque uz qui atteint l'âge de 50 ans devient un ancien. Les anciens ont gagné le respect des leurs et l'expérience et le savoir qu'ils possèdent sont un bien précieux pour la communauté.

En échange de leur don, les anciens n'ont pas à travailler aussi dur qu'ils le devraient, car on considère que leurs enseignements et leur savoir sont des contributions suffisantes. Les trolls plus jeunes subviennent à leurs besoins. Les anciens ne doivent se dépenser que dans le pire des cas, c'est-à-dire face à un ennemi que les uz normaux ne peuvent vaincre.

On dit que les anciens suffisamment pieux apprennent à séparer leur esprit de leur corps, laissant ainsi un ultime bon repas aux leurs, afin qu'ils ne les oublient pas. Ils mettent ainsi un terme à leur vie pour le bien des plus jeunes et des plus vivaces évitant de devenir une charge pour eux.

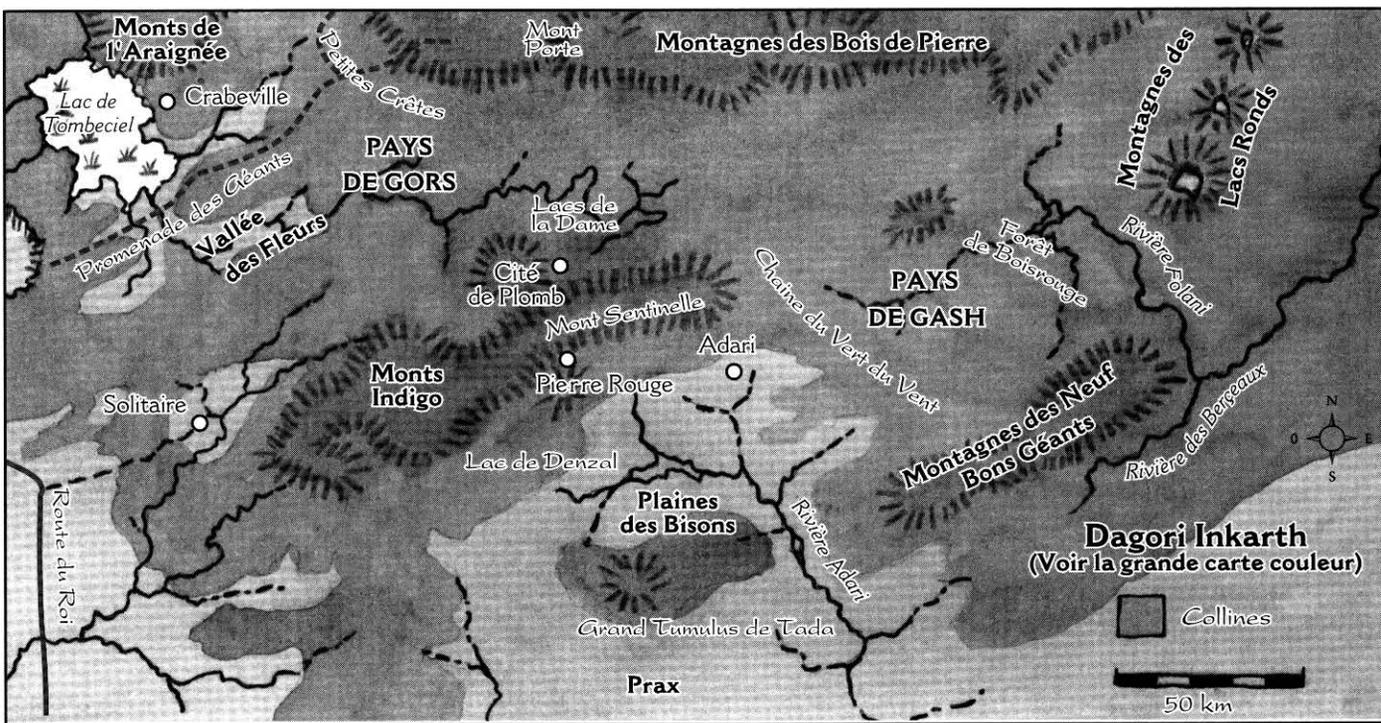
Les anciens sont considérés comme étant la plus haute incarnation du pouvoir et méritant le plus profond respect. Ils sont les gardiens de la tradition et le lien vivant avec le passé.

## Espérance de Vie de la Race Maîtresse

Dans la plupart de leurs fonctions vitales, les trolls de la race maîtresse ressemblent aux trolls sombres. Ils ont la même durée de gestation et le même rythme de croissance. La vraie différence réside dans l'espérance de vie.

Ils ne sont adultes que vers 20 ans mais suivent les rites de passage avec les trolls sombres. La race maîtresse est plus résistante et moins sujette aux maladies mortelles ou débilitantes, elle peut ainsi atteindre cent ans voire même deux fois cet âge.

Les trolls de la race maîtresse ont la réputation d'être immortels. En fait, ils se lancent dans la quête de pouvoirs magiques leur permettant d'arrêter ou de ralentir le vieillissement. Lorsque vient un âge vénérable, ils ont en général réussi ou sont morts de mort violente en s'y essayant.



blé les fonds des vallées. Elles marquent la limite entre le Pays de Gors et le Pays de Gash.

Le Pays de Gash est une région aride et rocheuse qui comprend la moitié orientale du Dagori Inkarth. Les crêtes orientées nord-est sud-ouest sont des formations de type graben brutalement apparues quand les volcans les entourant émergèrent. De façon très caractéristique, leurs sommets, ainsi que les fonds de vallées, sont plats.

La Chaîne du Ver du Vent est constituée de collines irrégulières qui ferment la partie sud des vallées du Pays de Gash. Il fut une époque où elles couvraient également les plateaux mais les intempéries les ont fait finalement disparaître.

Les Neufs Bons Géants sont neuf piliers qui dominent la terre pauvre qui les entoure. Les légendes ne disent pas s'il s'agissait à l'origine de formations naturelles ou de créatures.

Les Lacs Ronds sont de type caldeira et emplis d'une eau ancienne et stagnante. Les pluies occasionnelles et les neiges annuelles suffisent à maintenir le niveau du plus vaste, mais le plus petit des trois disparaît souvent lors des sécheresses.

La forêt de Bois Rouge est ce qui reste d'une forêt préhistorique qui, en son temps, couvrit toute la région. Il ne reste aujourd'hui de l'Arbre de Shanasee qu'une souche brisée mais cela suffit à maintenir vivante la foi des Aldryami qui vénèrent également la Torche.

Au coeur de la forêt de Bois Rouge, l'antique rivière Folanni fut pratiquement détruite quand les Bons Géants jaillirent de terre en détruisant son lit. Les géants acceptèrent, à la place, de lui aménager un nouveau lit. Ils creu-

sèrent d'étroites crevasses au travers de quatre des plateaux. L'eau reflua et s'en alla former les lacs que l'on trouve dans la forêt de Boisrouge.

Au Pays de Gash, on trouve des trolls surtout autour des lacs du Pays de Natch. Ceux-ci sont riches en poissons et approvisionnés annuellement par les torrents de montagne. Non loin se trouve le Crâne de Gash.

Les grandes cavernes sont un phénomène fascinant. Elles se trouvent au sud des Monts Indigo. A leur extrémité nord, on trouve le Mont Sentinelle couvert d'une statue de Karrg haute de 120 mètres. La Sentinelle Troll est accompagnée de son Armée Pétrifiée dont les descendants de chair et de sang ont émigré dans les cavernes sous la colline.

Au sud, on trouve Pierre Rouge, un plateau couvert d'une lande désolée où la richesse de l'érosion a su créer dans les profondeurs l'une des «cités» troll les plus fameuses. Les Grandes Cavernes sont une formation karstique érodée il y a bien longtemps quand la région était plus humide.

Là, on trouve des rivières qui disparaissent dans les profondeurs, des puits souterrains insondables et tout un écosystème basé sur les ténèbres qui s'est installé dans l'immense réseau de cavernes.

Les Plaines des Bisons sont une région aride et plate où viennent paître des troupeaux d'animaux sauvages. Elle est irriguée par la rivière Adari, qui est à sec la plupart du temps. Les monteurs d'animaux de Prax fréquentent cet endroit. Au nord de cette région se trouve Adari, une cité antique. On peut rencontrer dans cette région des chasseurs venus des Grandes Cavernes.

Les Collines de la Cité Dormante sont, elles aussi, une immense formation karstique. On dit qu'il s'agirait des restes de la civilisation de Tada, un héros des temps primitifs. Beaucoup de noms imagés et d'histoires pittoresques sont attachés à cette région et à ses formations naturelles.

Au coeur des Collines de la Cité Dormante se trouve le Grand Tumulus de Tada. Il s'agirait du tertre funéraire du héros. C'est un dôme ovoïde d'environ 600 mètres de long sur 300 mètres de large pour une hauteur de 600 mètres à son point culminant. Sa surface de granit très dure et rugueuse, n'est pratiquement pas couverte de mousses ou de lichens.



## Politique des Trolls

Dagori Inkarth est un royaume préhistorique qui tire ses pouvoirs de Kyger Litor, déesse des ténèbres et ancêtre de tous les trolls. Sa hiérarchie de théocrates tire ses pouvoirs du népotisme ou de la magie des ténèbres. Des traditions immuables donnent l'avantage aux femelles sur les mâles. C'est pour cela que la région est une théocratie matriarcale.

A la tête du gouvernement se trouve Kyger Litor elle-même, proclamée Déesse de Dagori Inkarth. Cependant elle n'est visible que des plus hauts dignitaires parmi ses adorateurs, celles qui ont accepté la charge de la communauté ou se sont emparées du pouvoir pour tirer tous les avantages qu'il y a à diriger une communauté.



## La Forêt des Spores

Cette étrange contrée située dans la région des Ombres Dansantes est l'une de ces légendaires forêts de champignons qui, nichées dans des régions plongées dans la pénombre et à l'abri de la lumière, offre un abri aux elfes sombres. Pour les Aldryami, qui sont cousins des habitants, cette forêt s'appelle le Bois des Plantes des Ténèbres.

La réputation sauvage de cette région n'est plus à faire et nombreuses sont les créatures hostiles qui y rôdent la

nuît. La forêt mesure environ 45 kilomètres de long sur 15 dans sa partie la plus large. On y trouve une profusion d'espèce de champignons ainsi que d'autres sortes de plantes, y compris un champignon vénéneux géant qui produit chaque année les Spores d'Immortalité que même les dieux convoitent.

Rare sont les humains qui se rendent dans ce lieu sans la protection d'amis elfes ou trolls ou sans une aide conséquente de leurs dieux.

Les dirigeantes qui forment le sommet de l'élite sont appelées les Doyennes. Elles vivent au plus profond de la Cité de Plomb. Ce sont pour l'essentiel des trollesse de la race maîtresse. Pour la plupart, elles se souviennent de l'exode loïn du Pays des Merveilles et n'ont pas vu le monde de la surface depuis que Gadblad a construit la Cité.

Leurs noms sont noyés au milieu d'une avalanche de titres honorifiques. Les Doyennes comprennent les plus hautes autorités de tous les cultes acceptés dans la contrée, et qui se sont volontairement soumis à la hiérarchie locale du culte de Kyger Litor.

L'objectif premier des Doyennes est d'assurer leur propre pérennité par tous les moyens à leur disposition. Les plans qu'elles échafaudent sont longs et compliqués et des siècles peuvent s'écouler avant qu'ils ne viennent à leur terme. Par exemple, la préparation de l'attaque sur Pavis aurait nécessité près de 150 ans, et le relatif silence qu'elles observent depuis tendrait à prouver que quelque chose de très important serait en préparation.

Les affaires courantes sont gérées par des autorités moins importantes que les Doyennes. Au premier plan, on trouve les tribus. Le lien entre les membres d'une même

tribu passe par une ancêtre commune à tous. Les clans sont systématiquement dirigés par la hiérarchie religieuse.

Il y a sept tribus principales en Dagori Inkarth, chacune avec son histoire et ses légendes. La plus ancienne est la Première Tribu et la plus récente la Tribu de Korzant.

La Première Tribu est la plus importante et la plus prestigieuse. Ses quartiers se trouvent en quasi-totalité sous la Cité de Plomb même si elle possède de riches propriétés en surface. La tribu compte 12 000 membres, tous types confondus. Environ la moitié sont aptes à prendre les armes. L'économie de la tribu repose pour l'essentiel sur l'élevage d'insectes et la culture de champignons. Cette tribu domine le culte de Subere.

La Tribu Ongafi est la plus importante des tribus de la surface et se concentre pour l'essentiel à Laca, qui rassemble environ un tiers de la tribu en surface et sous la terre. Son territoire s'étend sur la quasi-totalité du Pays de Gors. La tribu comporte environ 8 400 trolls dont 5 200 sont disponibles pour le service des armes.

La suivante est la Tribu de l'Abeille. Elle règne sur la région de la Vallée des Fleurs et sur le culte de Gorakiki en surface. C'est à la Ruche des Trolls qu'ils sont le plus fortement implantés, lieu qu'ils partagent avec une très ancienne colonie d'abeilles. Dans d'autres en-





droits, les trolls élèvent aussi d'autres types d'insectes. Il est intéressant de noter que la Reine des Abeilles a signé un traité avec des elfes. Celui-ci leur permet de rendre une visite occasionnelle aux fleurs géantes sans être molestés. Elle reçoit également annuellement la visite d'un marchand humain, Joh Mith, qui doit traverser ses terres et sait comment se protéger. La tribu compte environ 11 000 membres dont 5 360 soldats comprenant 1 400 monteurs d'abeilles.

La Tribu des Montagnes Indigo compte environ 8 000 membres. Son territoire comprend les hautes vallées des Montagnes Indigo, les Collines de Zanthali et les Grandes Cavernes. Ce sont des chasseurs enthousiastes et la plupart des trolls rencontrés dans les territoires humains comme la Plaine des Bisons ou les Bois Marginaux sont de cette tribu. Ils rassemblent 4 250 trolls dans leurs unités militaires, y compris le Premier Régiment d'Elite de Byls.

Vient ensuite la Tribu de Gash. Ils tiennent leur territoire depuis la première installation et entendent y rester pour toujours et espèrent qu'il retrouvera un jour richesses et

prospérité. Il a environ 4 000 trolls de tous types confondus mais la distribution des implantations est très irrégulière. Environ 1 000 trollinets vivent seuls ou au sein de bandes en rébellion dans les régions les plus désolées. Les trolls se concentrent au Pays de Natch, qui comprend environ la moitié du reste des trollinets. Les autres vivent dans ou autour de la Grande Mine. Le Dieu de la Chasse est très populaire dans cette région. Environ 1 500 trolls servent dans l'armée.

La Tribu de l'Eboulis est encore une tribu ancienne et tenace. Elle a connu des jours meilleurs, et il semblerait que ce soit leur volonté de rester sur leurs territoires ancestraux qui ait maintenu l'intégrité de la tribu. C'est un clan de trublions qui a un différent immémorial avec la Tribu de Gash sur la propriété du lac Noli. Le fait que le lac Noli soit plus récent que les deux tribus ne change rien à l'affaire. La population totale de la tribu s'élève à environ 2 000 membres dont la moitié peut prendre les armes.

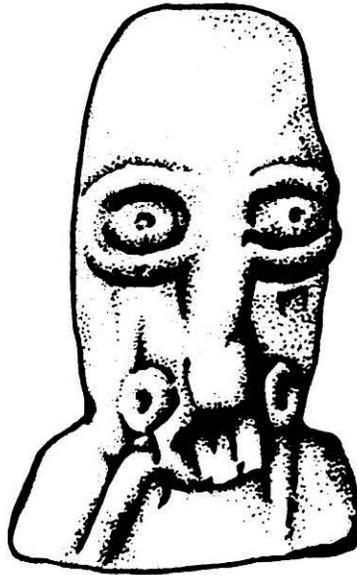
La tribu de Korzant tire son origine, au début du troisième âge, de la rébellion contre ses aînés d'une fille de la Première Tribu. Dans

les temps anciens, d'autres tribus étaient déjà nées d'une situation semblable. Cette tribu occupe la région des Petites Crêtes. Les cultes dissidents de Gorakiki y sont bien implantés. Ils se montrent particulièrement gentils avec les trollinets car ces petites créatures sont indispensables en grand nombre pour chevaucher certains types d'insectes.

Les trollinets, eux, se montrent très jaloux de leurs prérogatives de bibelots et ont constitué de nombreux «clubs de pilotes» qui se fondent sur des histoires des temps anciens qui racontent comment les pilotes-esclaves de certains clans désertèrent en masse pour chercher fortune ailleurs. De telles évasions, si elles sont bonnes pour le moral, restent néanmoins rares. Le clan compte environ 3 400 trolls dont 800 sont des pilotes et 1 100 servent sous les armes.

Cela donne une population troll totale d'environ 60 000 individus dont la moitié peut prendre les armes.

Environ 12 000 trolls, qui n'appartiennent à aucune des grandes tribus, vivent disséminés dans tout Dagori Inkarth et payent tribut à ses maîtres.



# Les Cavernes de Pierre Rouge

## Présentation Générale

C'est dans les Cavernes de Pierre Rouge que vit la tribu des Montagnes Indigo. Il s'agit d'une formation calcaire qui court au travers de la Montagne de Pierre Rouge. Depuis que les trolls s'y sont installés, la surface totale du réseau de caverne a doublé. Durant toute cette période, elles sont tombées deux fois entre des mains étrangères. Elles ont été prises une fois par une armée du chaos et une fois par les dragonewts.

Les dragonewts se guidèrent à travers le réseau grâce à une carte dressée dix ans plus tôt par un cartographe nommé Chant des Roses. Ce dernier, qui accompagna l'armée dragonewt, acheva son travail après que les trolls aient été chassés de l'endroit. On estime la population totale du réseau souterrain à 4 000 individus. En dépit des possibilités de production locale, il est clair que l'essentiel de la nourriture doit être importée. Ce commerce est entre les mains du clan de la Massue de Silèx Noir.

Notez que l'échelle de la carte ne permet pas de représenter tous les détails des cavernes. Un grand nombre de cavernes et de tunnels parmi les plus petits ne sont pas représentés. Le complexe comporte quatre entrées et est traditionnellement divisé en neuf secteurs. Les entrées sont l'entrée basse, l'entrée de la falaise, l'entrée haute et le puit sans fond. Les neuf secteurs sont :

1. La boucle des trollinets
2. Le quartier ouvert
3. Les salles de la terreur
4. Le quartier public
5. Les tunnels des insectes
6. Le tunnel de Kogad
7. Le quartier saint
8. Le quartier haut
9. Le quartier bas

Bien entendu, chacun de ces secteurs sera détaillé individuellement.

## La Carte des Cavernes de Pierre Rouge

Les descriptifs suivants présentent les différentes entrées des Cavernes de la Pierre Rouge. Elles sont indiquées sur le plan général au moyen d'abréviations. Par exemple, PSF pour Puits sans Fond. Ce paragraphe présente également les différents symboles communs à tous les plans et permettant d'indiquer les postes de garde ou l'emplacement d'un sanctuaire.

### Le Puits sans fond (PSF)

Il conduit à des lieux encore plus profonds tenus secrets. Ils ne sont normalement accessibles qu'aux adorateurs de Subere et aux dirigeants des autres cultes des ténèbres. Quand les dragonewts ont envahi le complexe souterrain, beaucoup de trolls se sont enfuis par là et n'en sont ressortis pour réoccuper les cavernes qu'après leur départ.

### L'Entrée Basse (EB)

C'est la seule dont les étrangers peuvent approcher. Il y a ici une multitude de pièges et de nombreux gardes. Les étrangers que laisse passer le capitaine de la garde sont conduits à la Salle d'Attente dans la Boucle des Trollinets pour y attendre de nouveaux ordres.

### L'Entrée de la Falaise (EF)

C'est une ouverture à flanc de montagne située à environ 120 mètres du sol. Il est possible d'escalader la paroi érodée (-25% aux chances de réussite) mais cette entrée sert surtout aux créatures volantes. L'endroit est gardé en permanence et il s'y tient de fréquentes cérémonies des cultes de l'air ou de la nuit.

### L'Entrée Haute (EH)

Elle est assez facile à atteindre en escaladant un escarpement situé 800 m plus au sud. Un sentier en facilite l'accès mais elle n'est utilisée que par les trolls. Elle a été creusée par des krashkids en 497.

### Secteurs des Cavernes

Il y a sur les cartes un certain nombre de symboles qui méritent une explication avant d'entrer dans le détail des différentes zones.

 Ce signe indique un poste de garde clanique. En règle générale, il est interdit aux trolls de fouiller d'autres trolls mais certains clans ont la jouissance exclusive de certaines parties du complexe, ce qui comprend le droit de disposer leurs propres gardes aux entrées. On y emploie toutes sortes de moyens sophistiqués tels que sorts, pièges et gardes compétents pour y fouiller les inconnus.

 Ce signe indique un poste de garde tenu par les prêtresses de la tribu. Il est géré par les prêtresses et la garde est assurée par des rotations de membres du clan. On les trouve aux entrées du complexe et dans les tunnels conduisant aux cavernes d'accès restreint.

 Ce signe indique l'emplacement d'un sanctuaire clanique où les trolls rendent un culte à leurs ancêtres et/ou une divinité. C'est un lieu de vénération privée jalousement protégé, même contre les autres trolls. En général, les cérémonies dans ces sanctuaires ont lieu en même temps que les grandes cérémonies publiques qui se tiennent dans les zones indiquées dans le texte.

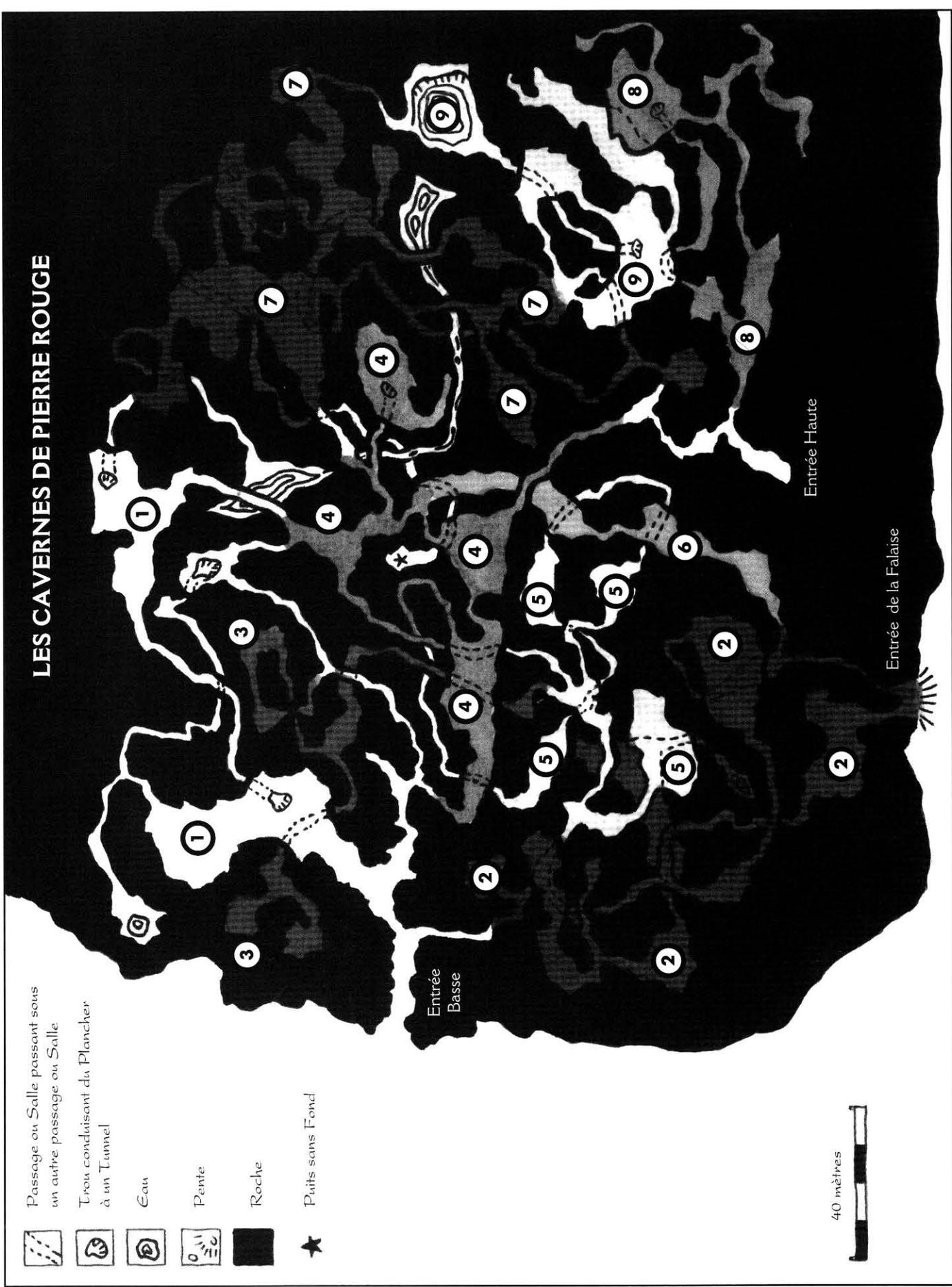
La carte générale page suivante permet de visualiser où et comment les différents secteurs (détaillés dans les pages qui suivent) se connectent entre eux.

Notez bien la façon dont les salles et les passages passent les uns au-dessus des autres. Chaque secteur est indiqué par une trame aux motifs différents.



# LES CAVERNES DE PIERRE ROUGE

-  Passage ou Salle passant sous un autre passage ou Salle
-  Trou conduisant du Plancher à un Tunnel
-  Eau
-  Pente
-  Roche
-  Puits sans Fond





## La Boucle des Trollinets

C'est là que se rassemblent tous les trollinets dont on ne veut pas ou qui n'appartiennent à personne. La moitié des trollinets qui naissent sont offerts aux prêtresses dirigeantes et placés ici. Comme de coutume, le quartier des trollinets est situé de façon à bloquer toute avance ennemie venant de l'extérieur. Bien sûr, les trollinets ne sont pas autorisés à avoir de postes de garde.

### 1.A La Salle des Trollinets

C'est une salle immense et haute, au plafond duquel vivent quelques colonies de chauve-souris, hors de portée des jets de pierre des créatures affamées qui vivent en dessous d'elles. On dit que les trollinets ont organisé leurs propres petites tribus et leurs clans, à l'image ou par moquerie de leurs puissants semblables.

### 1.B Le Puits Saumâtre

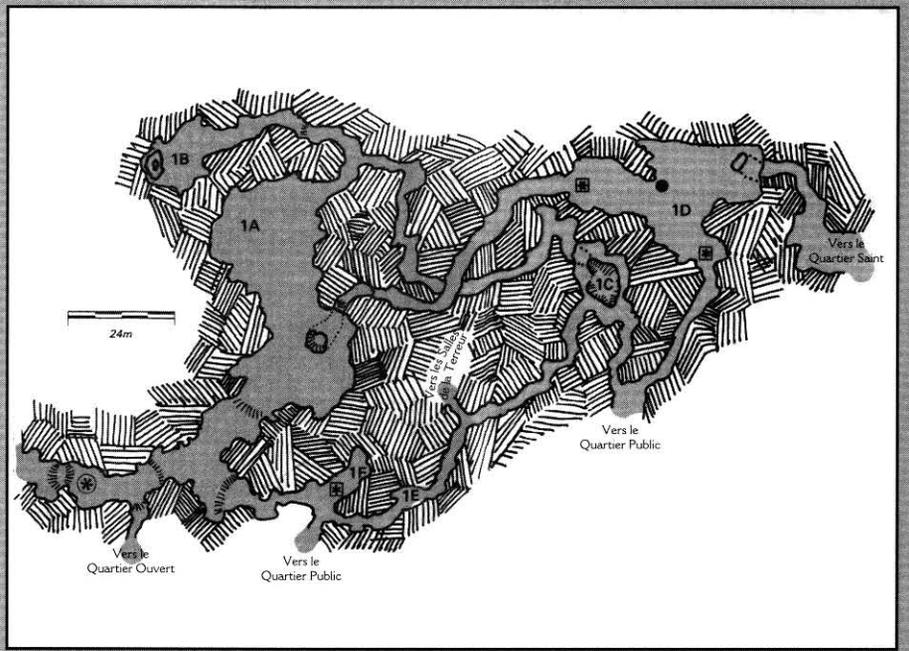
Il tire son nom de l'eau salée que l'on trouve au fond. Le goût ne rebute pas les trolls qui s'y abreuvant régulièrement.

### 1.C La Crevasse

C'est un trou dans le sol entouré d'un rebord naturel.

### 1.D Le Sanctuaire de Xiola Umbar

De toutes les cavernes, c'est l'endroit où les trollinets sont le plus en sécurité, grâce à la prêtresse qui s'y trouve. Cependant, cet endroit est également le sanctuaire d'un clan troll et seuls des trolls choisis y sont admis. À noter les postes de garde qui protègent également le temple de Xiola Umbar.



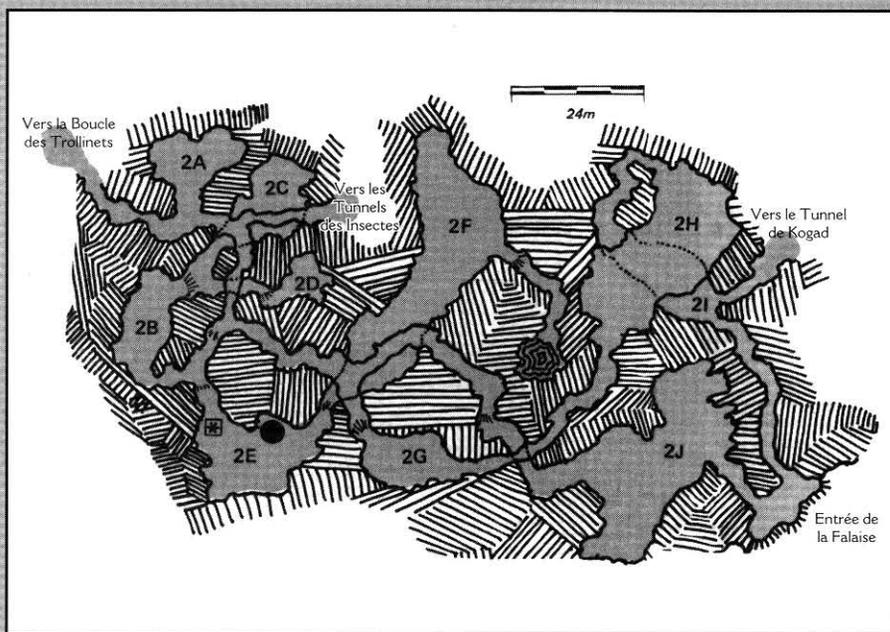
### 1.E Le Tunnel de l'Angoisse

Il porte ce nom car un trollinet passant par là risque toujours de tomber dans les jambes d'un fidèle de Zorak Zoran affamé.

Cela pousse les trollinets à ne l'emprunter que sur ordre ou s'ils portent la marque de propriété d'un clan puissant pour lequel les berserkers de Zorak Zoran ont du respect.

### 1.F La Salle d'Attente

Elle porte également le nom de salle des pièges. Lorsque des non-trolls viennent à Pierre Rouge, on leur demande d'attendre dans cette salle, en leur montrant l'endroit exact où ils doivent se tenir. S'ils quittent l'endroit en question, un certain nombre de pièges est activé. Ceux-ci peuvent être la cause de la mort du visiteur.



## Le Quartier Ouvert

Ce secteur est considéré par les trolls comme le taudis du complexe, si une telle chose est imaginable. C'est l'endroit où ils permettent aux non-trolls de vivre, voire de s'installer.

### 2.A Le Sanctuaire de la Terre

C'est un temple de la terre sans affiliation précise mais la prêtresse qui le dirige veille à ce que aucun rituel de la terre aldryami ou mostali n'y soit assuré. Les trolls ne s'ennuient pas à

protéger l'endroit en cas de raid et cette salle a souvent été dépouillée de ses maigres biens.

### 2.B La Salle Raffinée

C'est là que l'on peut trouver les prêtres d'Argan Argar car ils ont choisi ce lieu pour y tenir leurs cérémonies souterraines.

### 2.C La Salle Souillée

### 2.D Le Garde Manger

En dépit de son nom, c'est le seul endroit où les chevaux sont en sécurité. Les initiés d'Argan Argar se chargent de les protéger.

### 2.E La Salle du Clan de la Dent d'Arbre

C'est là que réside le Clan de la Dent d'Arbre, immensément riche et particulièrement détesté. Notez les emplacements des postes de garde et du sanctuaire. Bien que peu nombreux, ils sont en mesure de louer les services de mercenaires et aiment à exhiber bijoux et objets magiques.

### 2.F La Salle des Moisissures Elfes

C'est là que vivent tranquillement les elfes noirs, grâce à la présence des gardes du Clan de la Dent d'Arbre. Ils y font pousser un certain nombre de plantes exotiques. Ces elfes sont toujours prêts à accorder un refuge temporaire à tout elfe qui en ferait la demande, mais ils obéissent systématiquement aux injonctions issues du Clan de la Dent d'Arbre. Les elfes de l'extérieur n'aiment pas les elfes noirs.

### 2.G Le Marché de Brinth

C'est là que les trolls de passage viennent s'approvisionner en nourriture. Quand il a lieu, il est tenu par des indépendants.

### 2.H La Querelle du Haut

Cet endroit sert de lieu de réunion aux groupes de trolls de l'extérieur. Il sert aussi d'arène pour des combats d'animaux.

### 2.I La Querelle du Bas

C'est un des endroits les plus répugnants du complexe, même suivant les critères trolls. On aime à dire de l'endroit que même la vermine y a mauvais goût.

### 2.J La Caverne d'Umah

Elle sert souvent aux grands prêtres trolls noirs. Ils y tiennent leurs cérémonies à partir de l'entrée de la falaise, descendant des hautes falaises sur le dos de leurs sylphes.





## Les Salles de la Terreur

C'est là que vivent les prêtres qui ont vaincu et réduit en esclavage le plus terrible ennemi des ténèbres. Cet ennemi terrifiant, que l'on appelle le Feu, vit au fond des fosses et constitue une menace suffisante pour faire fuir le plus brave des guerriers trolls. Seul Zorak Zoran, le plus terrible des dieux des ténèbres, était capable d'une telle prouesse et c'est ici que vivent ses fidèles.

### 3.A La Salle des Gardes

C'est là que les sentinelles contrôlent le passage et que les initiés s'entraînent au combat. Dans cette salle, les gardes peuvent tuer quiconque leur déplaît sans qu'on leur pose de question. On trouve des zombies alignés dans toute la pièce.

### 3.B La Salle du Clan

C'est là que se reposent tous les initiés qui ne veulent pas dormir dans la salle des gardes. Notez la présence d'un sanctuaire dédiée à l'ancêtre du clan. C'était un des fils du dieu de la guerre, un troll, qui eut pour caractéristique d'adopter beaucoup de

monde dans sa famille. Se faire adopter par la famille revient à rejoindre le culte.

### 3.C Le Temple de Zorak Zoran

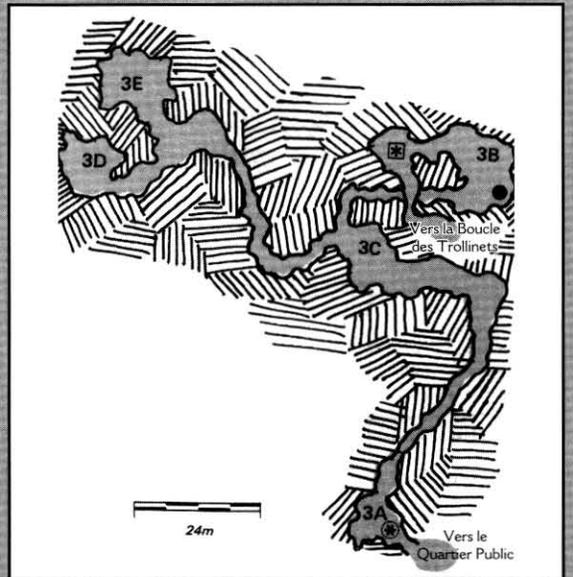
C'est là que se rassemblent les fidèles pour leurs rites cruels et sanguinaires. Ils s'y livrent également à des parodies de combat qui, en dépit de leur caractère sacré et de la présence, non loin, des guérisseuses de Xiola Umbar, s'achève par la mort d'un ou plusieurs participants. C'est ici que vivent les Seigneurs Runiques.

### 3.D Le Coin des Prêtres

C'est dans cet endroit que les membres du culte peuvent apprendre les sorts. Les prêtres y vivent et y conservent leurs effets personnels.

### 3.E La Salle du Feu

Cette salle renferme le terrible secret du culte de Zorak Zoran. Un esprit du feu, source de magie, est enchaîné à un autel.



## Le Quartier Public

C'est la seule zone du complexe qui ne soit sous la juridiction d'aucun clan. La protection de la Maîtresse s'étend sur l'endroit et la Garde de la Maîtresse, composée de grands trolls, patrouille occasionnellement le secteur.

En échange de leur protection, ils s'arrogent le droit de fouiller n'importe qui. L'endroit sert principalement de lieu de rencontre pour les différents clans et de lieu de résidence pour les citoyens sans lien avec un culte ou un clan.

### 4.A La Griffes

Cet endroit se trouve à la croisée de quatre tunnels. C'est un lieu connu parce qu'un certain nombre de rituels trolls s'y tiennent. C'est également là que sont dépecés les nains encore vivants après que la Maîtresse en ait fini avec eux.

### 4.B La Salle des Chasseurs

C'est là que les bandes de chasseurs s'organisent. On y trouve un sanctuaire à leur dieu de la chasse, «couvert de la bouillie de centaines de cervelles». Ces groupes de chasseurs peuvent rester absents jusqu'à un an d'affilée.

### 4.C La Caverne des Tambours

Les trolls s'y rassemblent souvent pour se livrer à l'abandon extatique de leurs danses sauvages au rythme de tambours faits de la peau et des os de leurs ennemis. Parfois cette frénésie éclate en une longue procession au travers des salles et se communique à de nouveaux participants ou bien s'achève dans le sang et le drame quand elle rencontre un vieux chef fatigué de tant de débordements.

### 4.D La Salle des Mousses

Un vaste lac peu profond se trouve ici. Il est parsemé d'une multitude d'îlots rocheux couverts d'une mince pellicule gluante

et verdâtre. Des vieux trolls édentés et misérables passent leur temps à les lécher en silence pour en tirer une maigre subsistance leur permettant de survivre.

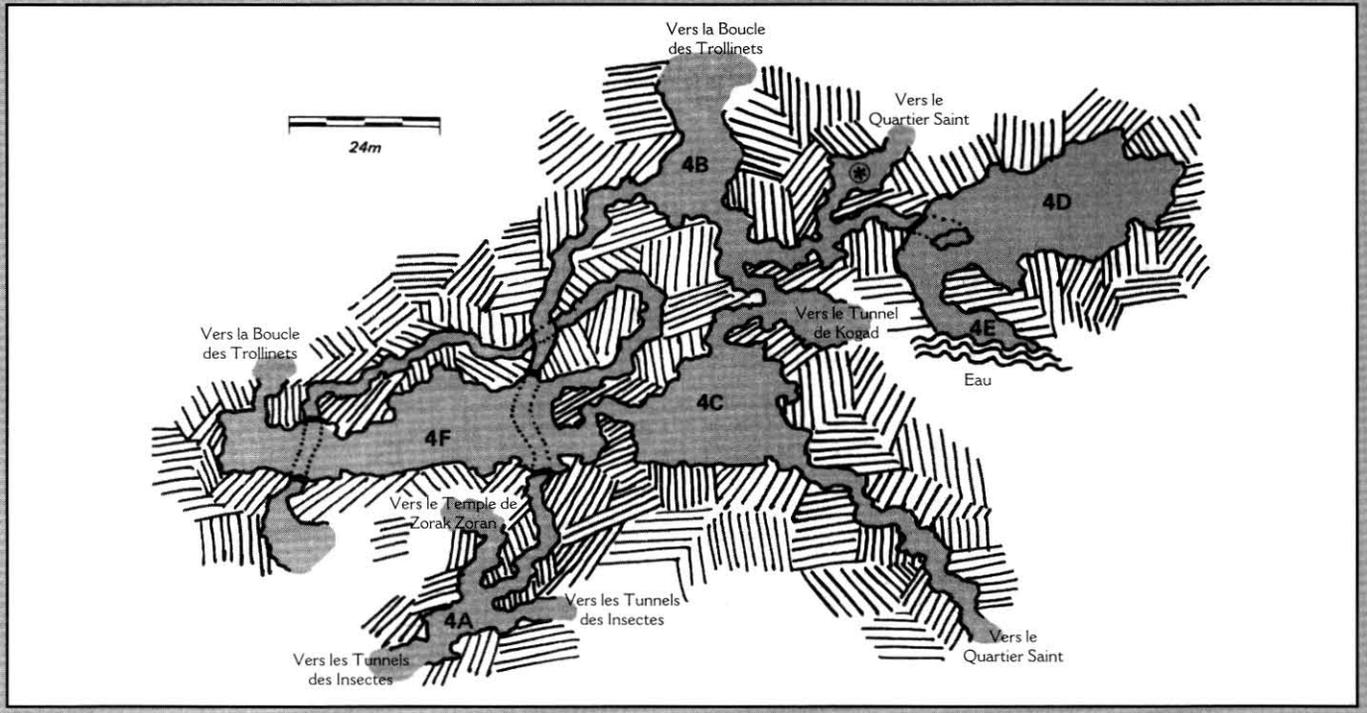
Des trolls affamés dépourvus de tout sens moral n'hésitent pas à venir là pour trouver une proie facile. L'expression « mort dans la salle des mousses » sous-entend d'ailleurs un souverain mépris pour le défunt, qui a fini dans l'estomac d'un troll encore plus affamé que lui.

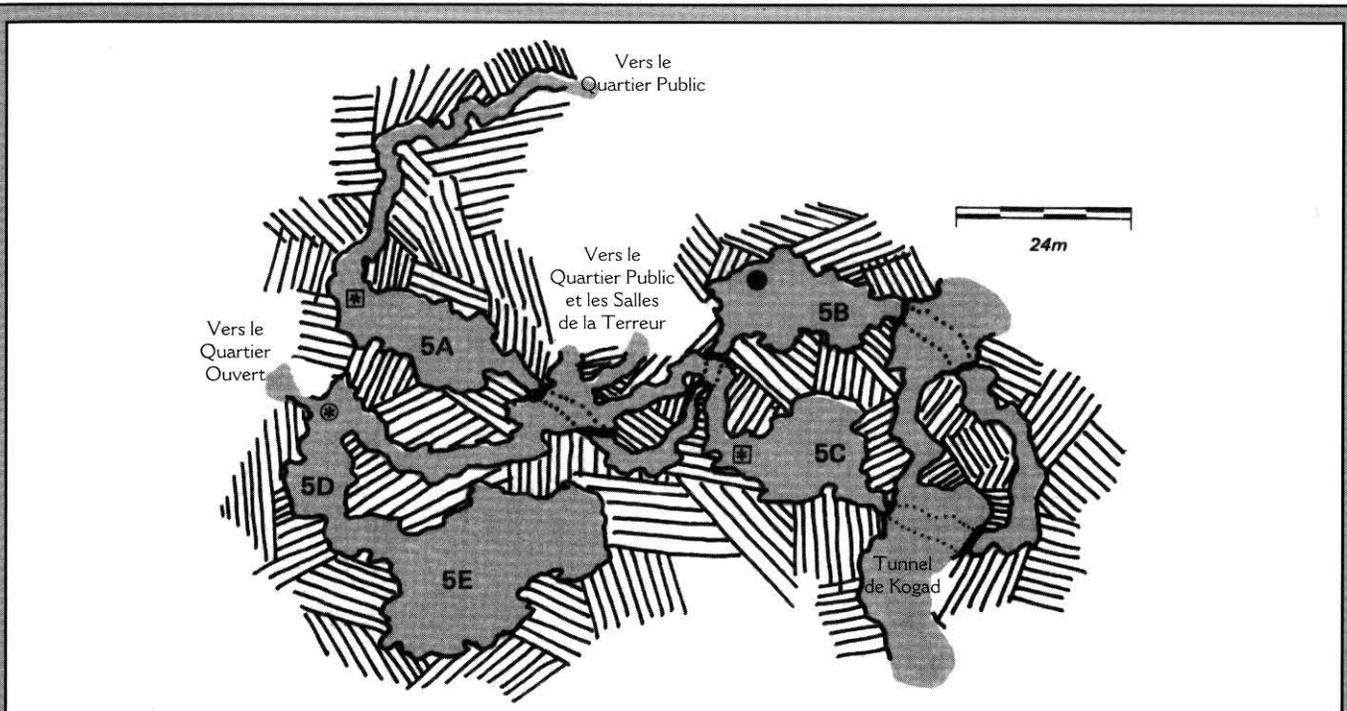
### 4.E Le Quai

En dépit de son nom l'endroit n'a vu, en guise de bateau depuis le début du Temps, qu'un gros tronc laborieusement traîné à travers les tunnels. On peut naviguer ou nager le long du courant suivant le chemin indiqué en continu sur la carte.

### 4.F Le Repos des Visiteurs

L'endroit accueille un marché occasionnel.





**Les Tunnels des Insectes**

Les tunnels des insectes portent ce nom parce qu'ils sont contrôlés traditionnellement par le clan des Crânes d'Insectes. Ils sont réputés pour leur compétence en matière d'élevage de certaines espèces d'insectes. Ce clan est riche d'une longue histoire.

**5.A La Salle des Oeufs**

Cette salle est couverte, sur les murs, le plafond, de certaines d'oeufs méticuleusement placés sur les saillies, les crevasses et le sol. Les membres du clan dorment et mangent au milieu de ces oeufs, dans des endroits où ils tueraient l'étranger qui oserait y mettre le pied. C'est un clan très méfiant, les autres ne leur rendent que rarement visite et évitent de traverser leur quartier.

**5.B La Salle des Chrysalides**

C'est un lieu frais et sombre où la tradition et la magie dictent un silence absolu.

Même un bruit accidentel, comme une chute ou une quinte de toux, peut entraîner la mort de l'offenseur. Quelque part dans cette caverne on peut trouver leur sanctuaire clanique.

**5.C La Salle des Larves**

Dans cette salle, plus irrégulière que pourrait ne le laisser croire la carte, se trouvent des milliers de larves d'insectes variés. Celles-ci sont élevées dans des fosses remplies de déchets et de matière végétale en voie de décomposition. Les larves se repaissent de ce délicat mélange.

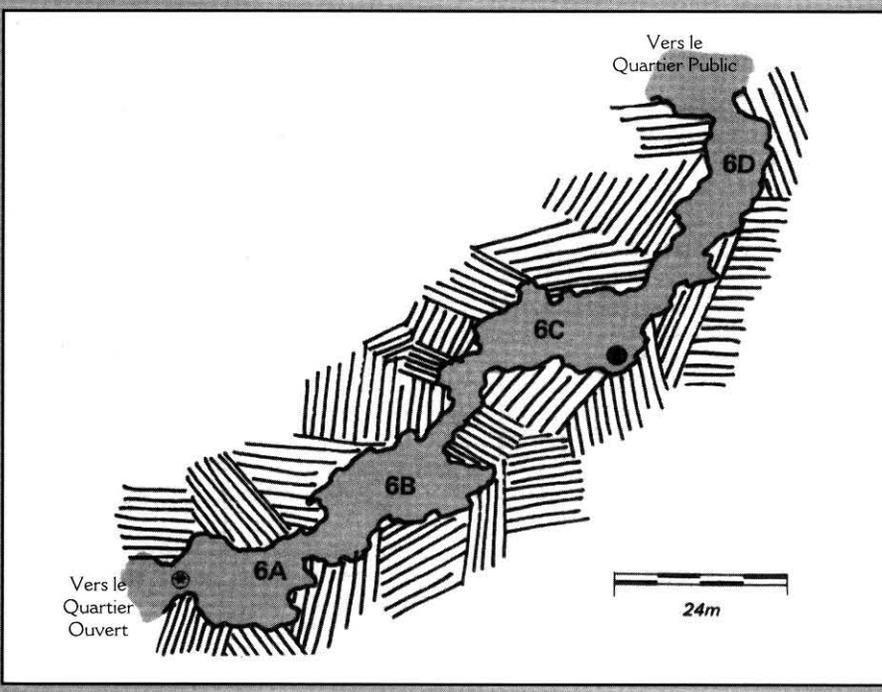
**5.D La Salle des Deux Bolgs**

Le nom vient de ce que les trolls doivent payer ce tribut aux gardes pour pouvoir passer. Ce sont des membres de la Grande Garde, ce qui indique que l'endroit est considéré comme une entrée du complexe.

Cela sert essentiellement à isoler un peu plus le quartier public du reste du complexe.

**5.E Le Marché aux Insectes**

C'est là que les trolls peuvent acheter la nourriture nécessaire aux insectes ou acheter des scolopendres et des scarabées de garde. Une fois, le chef de ce marché eut à appeler tous les insectes à son aide, ce fut un exploit extraordinaire qui ne semble pas près de se reproduire.



**Le Tunnel de Kogad**

Kogad était le petit fils de Gore, le héros troll qui fut le premier à découvrir ces tunnels et ce complexe de cavernes hospitalières. Par la suite, Kogad en revendiqua la propriété pour lui-même et tous ses descendants. Personne ne lui contesta ce droit légitime.

Depuis plus de 1500 ans, le clan a su préserver sa propriété. Quand il est arrivé que ses membres en soient chassés, le clan fut toujours le premier à revenir et à récupérer cette section de tunnel, ni plus ni moins.

**6.A La Salle de Garde Extérieure**

C'est là que les gardes de la déesse montent la garde.

**6.B La Salle Secrète**

Personne ne sait pourquoi cette salle porte un tel nom.

**6.C Le Repas de Kogad**

C'est là que Kogad fut mangé. Ses os reposent toujours sur l'autel qui lui est dédié, en dépit des famines et des invasions.

**6.D Le Repaire des Trollinets**

C'est là que le clan garde ses trollinets.

## Le Quartier Saint

Ces cavernes profondes ne sont accessibles qu'après avoir passé des centaines de trolls. Plongées dans de profondes ténèbres, elles constituent le sanctuaire sacré du complexe. C'est là que se trouvent les trolls les plus puissants et les plus importants. Les postes de garde en rendent l'accès difficile.

### 7.A Le Temple Extérieur de Kyger Litor

Pour des occasions importantes ou quand des fidèles particulièrement dévots souhaitent s'approcher de leur déesse, c'est là qu'ils se rendent. Seuls les initiés du culte sont autorisés à entrer. Séparant le temple extérieur du temple intérieur se trouve un kygerlithe monumental qui fut ramené des Enfers par les trolls alors qu'ils fuyaient Yelm. Il s'anime pendant les jours très saints de la déesse.

### 7.B Le Temple Intérieur

Les prêtresses et les seigneurs du culte se rassemblent ici pour leurs cérémonies. L'endroit sert aussi de lieu de résidence aux Fils de Karrg, les Seigneurs Runiques de Kyger Litor.

### 7.C La Salle des Esprits

C'est là que sont retenus temporairement les fantômes, les ancêtres et autres esprits capturés en combat magique. C'est là qu'il faut se rendre pour obtenir un esprit allié, et comme souvent dans ce genre d'endroit, cette salle semble parfois beaucoup plus grande qu'à d'autres moments.

### 7.D Le Temple de Subere

Il s'agit du temple de la Déesse des Ténèbres Internales. Ses prêtresses vivent là et ont la responsabilité de garder l'accès de la profonde fosse qui conduit jusqu'au monde inférieur.

### 7.E La Chambre des Maîtresses

Les prêtresses sacrées de la race maîtresse vivent dans cet endroit. C'est également là que résident leurs questeurs et qu'elles conservent leurs valeurs. De nombreux esprits ainsi que différents pièges magiques protègent l'endroit. Rares sont les trolls qui ont l'occasion de voir ce lieu et même quand les trolls sombres furent chassés de ces cavernes par les dragonewts, y pénétrer était synonyme de danger et de mort inéluctable pour les envahisseurs.

### 7.F La Salle de Garde Spéciale

On y trouve de nombreux grands trolls ainsi que les jeunes trollesses de la race maîtresse qui n'ont pas atteint un POU de 18 et ne sont donc pas encore dignes de résider avec les prêtresses. Elles disposent d'un passage particulier conduisant aux salles des limaces où elles bénéficient d'un privilège de chasse.

### 7.G La Prison

C'est là que sont gardés les postulants au sacrifice et que l'on envoie moisir tous ceux qui ne peuvent pas être mangés tout de suite.

### 7.H La Salle de Garde

Elle sert aussi de quartiers aux trolls serveurs des trollesses de la race maîtresse sans en être eux-mêmes. Tous les trolls que l'on trouve ici sont en pleine santé et très compétents.

### 7.I La Salle des Trollinets

C'est là que sont regroupés les trollinets appartenant en propre à des membres de la race maîtresse ou à l'un des clans du quartier bas, ou encore tout trollinet libre qui réussirait à s'y cacher. Les trollinets non identifiés sont de toute façon mangés.

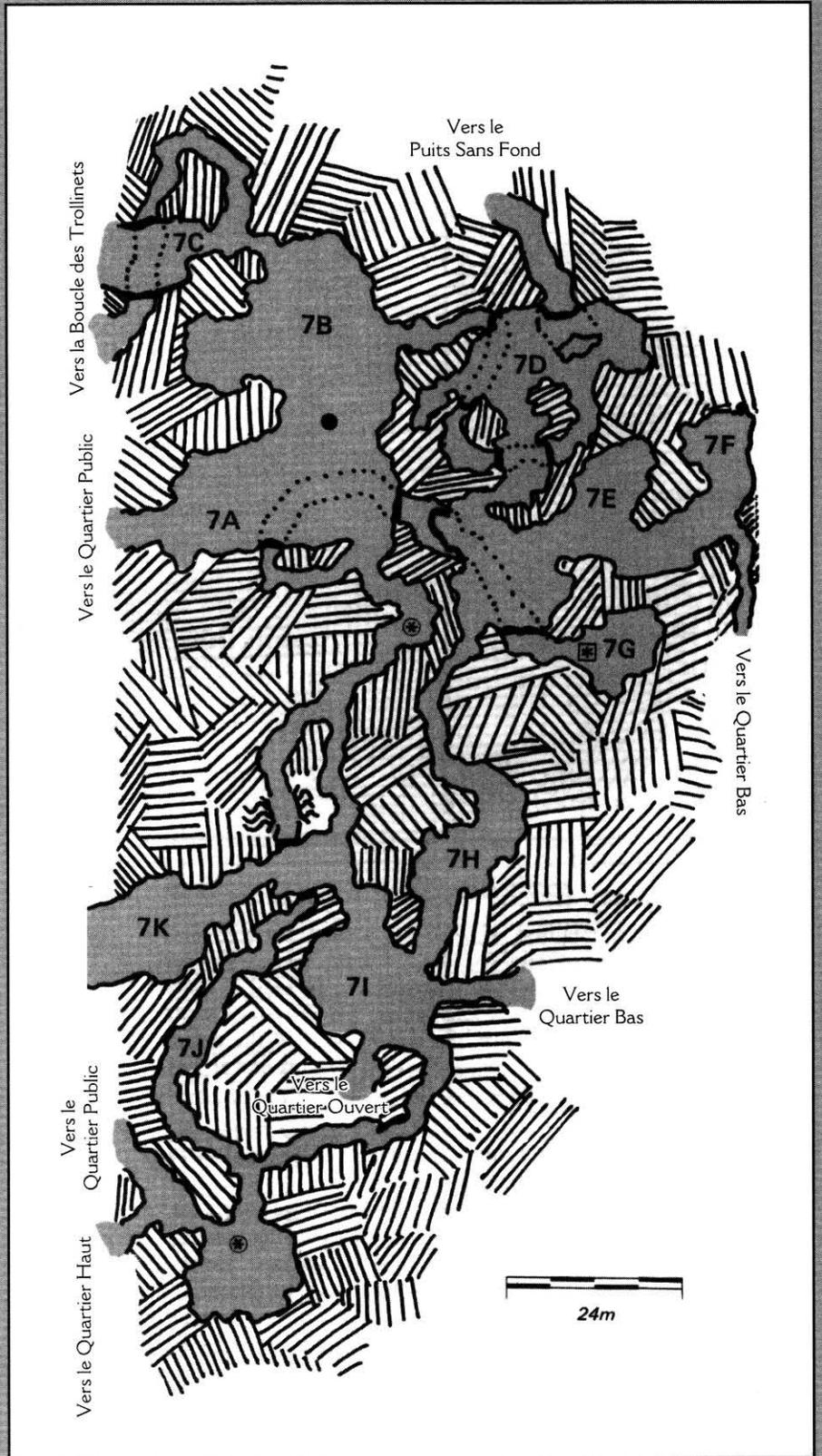
### 7.J Le Passage des Maîtresses

Il est gardé à chaque extrémité par plusieurs esprits et il court en permanence une foule de rumeurs au sujet de cet endroit chez les trolls qui n'y viennent jamais.

Un pont de pierre se trouve dans ce passage. Il enjambe la rivière souterraine qui se trouve bien plus loin en contrebas et irrigue le complexe.

### 7.K La Forge

On y trouve en permanence des forgerons travaillant le plomb, qui attendent les injonctions des prêtresses ou que quelqu'un vienne louer leurs services. Ni eux, ni les bronziens qui travaillent occasionnellement ici n'utilisent le feu. Ils se servent comme outils de pierres plus dures que les métaux ou de la chaleur intense dégagée par la magie de leurs chants pour travailler le métal.





# Anatomie Troll

## Les Types de Trolls

L'espèce troll a connu de profonds changements génétiques qui ont conduit à la différenciation des sous-espèces. S'il n'y avait leur capacité à se reproduire entre elles, on pourrait penser qu'il s'agit d'espèces distinctes. La différence de taille caractérise les différents types, mais il existe de nombreuses autres différences, bien que plus subtiles, qui méritent une investigation plus poussée.

## La Race Maîtresse

La race maîtresse, mère vénérée de tous les trolls, est une espèce prodigieusement ancienne. Suivant ses propres légendes, elle serait plus ancienne que la terre et la mer. Son système digestif, capable de tirer de l'énergie à partir de matériaux inertes, semble corroborer cette assertion. De plus, leur système de perception est très différent de celui des races trolls plus jeunes. Leurs yeux ne peuvent distinguer que les variations de lumière. Leur longue face allongée est un récepteur très sensible pour leur sens des ténèbres qui fonctionne en permanence. Leurs larges oreilles sont très mobiles, capables d'exécuter un arc de 220 degrés et sensibles à un spectre de fréquence très large, leur permettant de capter des fréquences plus basses que ne le peut leur sens des ténèbres. Ces créatures sont en général très grandes (TAI 23 en moyenne) et très intelligentes (en moyenne INT 13). Elles sont solidement charpentées, les plus anciens membres de cette race auraient même des os de pierre. Leur musculature est dure et efficace. Les femelles ont plusieurs paires de mamelles, et, bien que le fait soit rarissime depuis les temps historiques, elles donnent normalement naissance à plusieurs enfants à chaque grossesse. La superstition leur prête bien d'autres pouvoirs. Ces trolls voient dans le plan des esprits et peuvent sentir un ennemi à

160 mètres. Ils peuvent faire mourir de peur ou par une simple pensée et se manifester à volonté sous la forme incarnée de Kyger Litor. Tous ont une stature héroïque et chacun d'entre-eux y parviendra en son temps. Ces créatures sont si rares qu'on les voit rarement. Tous les hommes de savoir amateurs de merveilles, gémissent ce jour de 1618 où ils apprirent que deux trolls de la race maîtresse avaient été aperçus dans la Passe du Dragon, car cela était signe d'événements considérables chez les trolls. Autrement, les seuls endroits où il est possible de les trouver sont soit au plus profond des implantations troll, soit sur le Plan des Héros.

## Les Trolls Sombres

Cette espèce est mieux adaptée que ses ancêtres à la vie en surface. Leur système digestif est plus spécialisé et leur permet de tirer le meilleur parti des matières animales et végétales, bien plus communs à l'époque où ils se multiplièrent. Leur sens des ténèbres est moins performant que celui de la race maîtresse (il est pratiquement inutile à longue portée) mais il est complété par leurs yeux. S'ils sont myopes et aveugles aux couleurs, ils leur rendent bien des services à l'air libre, en hauteur et sous terre. Leur museau, plus court que celui de la race maîtresse leur permet aussi de capter les signaux du sens des ténèbres. Leur odorat est infiniment supérieur à celui de la race maîtresse. Ils sont en général plus grands que les humains (TAI 17 en moyenne) et tout aussi intelligents (INT 11 en moyenne). En général, les femelles ont deux mamelles. Dans les temps anciens, avant la malédiction de Gbaji, elles avaient souvent des jumeaux ou des triplés. Depuis la Malédiction des Trollinets, il a été décrété que toute naissance multiple était composée de trollinets et, de fait, la plupart sont des trollinets très chétifs. Cette espèce était dominante parmi les trolls au début des temps historiques et a gagné en nombre depuis la Malédiction de Gbaji. Ils représentent aujourd'hui 30% de toutes les espèces de trolls.

## Les Grands Trolls

Dès qu'elle s'est manifestée, la malédiction a été la préoccupation majeure des trolls et nombreux sont ceux qui ont tenté de la briser. Au Deuxième Age, une certaine Araignée Roc a été bien près d'y parvenir. Mais, en fait, le résultat de ses efforts a donné les grands trolls.

Les grands trolls ont la même taille que les trolls de la race maîtresse mais au prix d'une intelligence réduite (en moyenne INT 9). Leurs systèmes digestif et perceptif sont identiques à celui des trolls sombres.

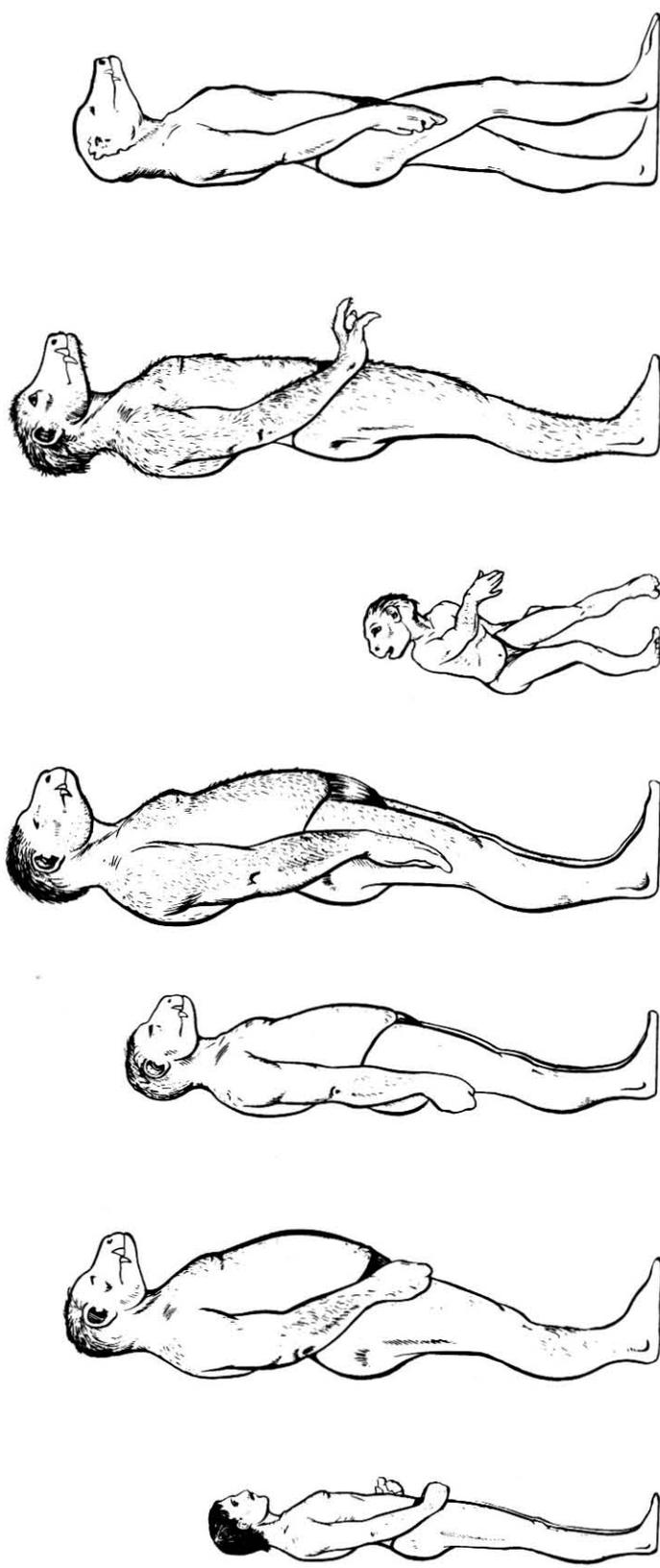
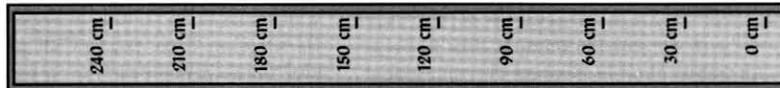
La plupart des grands trolls sont des mâles dont environ la moitié sont stériles. L'autre moitié ne donne jamais naissance à des grands trolls mais le plus souvent à des trolls sombres, voire à une portée de trollinets.

## Les Trollinets

La Grande Malédiction affecta la maternité des trolls en provoquant des naissances prématurées. Beaucoup de trollinets sont mort-nés ou meurent peu de temps après leur naissance (en particulier ceux nés de trollinets). Les malheureux qui survivent n'achèvent jamais leur développement prénatal et restent toute leur vie hébétés et inachevés. Leur croissance est généralement erratique et bizarre, conduisant à une grande variété de créatures contrefaites classées dans la catégorie des trollinets. Il arrive que certains trollinets soient capables de faire quelque chose d'utile ou de distrayant pour les trolls, ceux là sont considérés comme Bibelots. Cependant, leur diversité rend les généralisations difficiles.

Les trollinets ont un système digestif primitif qui les rapprocherait plus de celui des jeunes trolls de la race maîtresse que de celui, hautement développé, des trolls sombres. Leurs yeux surdéveloppés les rendent très sensibles à la lumière.

# Les Différentes Sortes de Trolls



Humain

Race Maîtreesse

Troll Sombre

Grand Troll

Trollinet

Troll des Cavernes

Troll des Hivers

## À propos de cette étude

En élaborant le tableau ci-dessus, notre but principal était de mettre en valeur les différences de taille et d'aspect entre les humains et les trolls. Un des chasseurs orlanthi, un certain Jonjon le Siffleur, accepta de se tenir à côté des trolls pendant que nous les mesurons. C'est un homme bien bâti et de taille moyenne.

Nous avons demandé aux trolls de se tenir bien droit, une prouesse plus difficile qu'il n'y paraît. Il ne nous était pas possible de prendre des mensurations correctes quand ils se tenaient voûtés. Ce qui semble être une tendance naturelle de tous les trolls, en particulier des trolls des cavernes. En fait, il semble qu'un trait caractéristique de la race soit une malformation de la colonne vertébrale qui les pousse à voûter les épaules et à se déplacer en se dandinant.

Tous les trolls utilisés pour cette étude, sauf le trollinet, sont typiques des races principales. Ils furent tous capturés dans des territoires trolls. Les trollinets variant considérablement en stature comme en apparence, il est impossible d'obtenir un sujet typique.

Ganjeed, Maître de conbeau  
 Scribe de Lhankor Mhy  
 Temple de Jonstown

Ce tableau est reproduit avec l'aimable autorisation du temple de Lhankor Mhy de Jonstown.



## Les Trolls des Cavernes

Ils descendent d'une race de trolls transformés par le Chaos durant les Grandes Ténèbres. Ils ont un certain nombre de traits communs. Leur appareil digestif est proche de celui des trolls sombres mais ils ont les mêmes yeux trop sensibles que les trollinets. Ils ont aussi un long museau et leur sens des ténèbres est moins bon que celui de la plupart des trolls. Cela les rend inefficaces dans le noir et terrifiés à la lumière. Leur intelligence est très faible (en moyenne INT 7). Bien que transformés et considérés comme «souillés», ces trolls sont acceptés dans l'entourage de ceux, parmi les trolls, qui au lieu de les persécuter préfèrent les élever comme des moutons ou des chiens.

## Les Trolls des Mers

C'est au fond des mers que l'on peut les rencontrer. C'est encore une race primitive proche de la race maîtresse. Leur sens des ténèbres n'est pas fameux et il semble que d'autres créatures l'ont copié et adapté à l'eau. Leur estomac n'a pas de double poche et est incapable de digérer la plupart des plantes entières. Ils ne peuvent avaler que certaines espèces ou parties de plantes et la plupart des poissons et des animaux. Les études concernant les trolls des mers sont très rares et ils ne sont mentionnés dans cette livre qu'à titre de curiosité.

## Systeme Digestif Troll

Le dessin ci-contre représente un troll sombre, éviscéré, dont le système digestif a été disséqué. Ce système est très complexe chez le troll, et c'est sans doute ce qui lui permet (entre autres choses) de digérer des pierres, des arbres ou des gens. Pour commencer, l'oesophage débouche sur l'estomac. Là, le système se sépare en deux, d'un côté un gésier pour la digestion des minéraux, de l'autre un duodénum. Le système se poursuit par un double intestin grêle qui s'achèvent sur le colon. C'est ici que l'on trouve une excroissance de l'intestin, appelée le caecum qui est un appendice développé. Le colon est tout à fait normal et s'achève par un rectum au muscle puissant. Des canaux cholédoques et pancréatiques relient le foie et le pancréas aux deux intestins grêles. Chez les trolls, le foie est très développé et leur vésicule biliaire est grande et d'un agencement particulier. Elle est dotée de nombreuses poches et d'une surabondance de cellules sécrétrices. De façon à comprendre le fonctionnement de ces différents organes, nous suivrons le cheminement de trois types de nourriture : de la viande, une pomme de pin et un caillou.

## La Viande

Après avoir été mâchée et rapidement avalée, la viande se retrouve dans l'estomac ou sous l'action conjuguée des muscles et des sucs digestifs, elle est transformée en une bouillie dénommée chyme. Elle suit ensuite un chemin qui la conduit du duodénum à l'intestin grêle. A l'issue d'une digestion rapide, le système digestif des trolls étant très efficace, elle est amenée jusqu'au colon puis au rectum où l'excédent d'eau est extrait avant que les déchets ne soient expulsés hors du corps.

## La Pomme de Pin

Quand un troll mange une pomme de pin, il commence par la mâcher soigneusement avant de l'avalé. Comme la surface de l'oesophage des trolls est dure et cornée, les échardes ne posent pas de problème. La pomme de pin ne reste pas longtemps dans l'estomac, juste le temps d'être malaxée, puis elle est envoyée dans le duodénum où elle est transformée en une soupe épaisse sous l'action de puissants enzymes. Après avoir traversé l'intestin grêle, elle atteint le colon où elle est poussée vers le caecum si elle contient du bois, de l'écorce ou plus généralement de la cellulose. Le caecum abrite des bactéries qui sécrètent une substance appelée cellulase capable de transformer la cellulose en sucres, permettant ainsi au troll de tirer de l'énergie à partir de bois. A la sortie du caecum il ne reste qu'une soupe légère qui transite par le colon avant d'être débarrassée de son eau dans le sphincter, assez fort et musclé pour supporter le régime alimentaire des trolls. Les matières végétales demandent du temps pour être digérées, jusqu'à deux ou trois jours. Si des matières végétales sont ingérées en même temps que des matières carnées, la digestion de la viande s'en trouve grandement ralentie. Cela présente un certain avantage, car la viande transite plus lentement, davantage d'éléments nutritifs en sont extraits.

## Le Caillou

Les cailloux sont mâchés et/ou réduits en petits fragments à coup de marteau. La vue, le goût et peut-être le bruit des cailloux stimulent les glandes entourant le gésier qui se mettent à produire des sucs corrosifs un quart d'heure après que les cailloux aient atteint l'estomac. Un puissant sphincter s'ouvre permettant le passage des cailloux dans le gésier. Le sphincter se ferme ensuite hermétiquement afin d'empêcher le reflux des sucs acides vers le fragile estomac. Le gésier sécrète des acides corrosifs et se met au travail avec des muscles presque aussi puissants qu'un utérus féminin pendant l'accouchement. Le gésier est tapissé de mucus et d'un revêtement corné destinés à protéger la paroi. Le gé-

sier d'un troll est si puissant qu'il pourrait digérer une dague de bronze sans difficulté, en supposant qu'elle ait été avalée sans dommages. Après avoir été transformés en boue, les cailloux sont dirigés vers l'intestin à minéraux qui est relié à la vésicule biliaire. Les sucs de la vésicule biliaire sont plus puissants chez le troll que chez n'importe quelle autre espèce. Les poches et les cellules supplémentaires dont elle est dotée concentrent et amplifient l'effet de la bile. C'est, entre autres, pour cette raison que les trolls sont plus facilement sujets aux calculs biliaires que les humains. Un troll qui a subi l'ablation de la vésicule, une opération généralement exécutée par un chirurgien de Xiola Umbar, n'est plus en mesure de digérer aussi bien la roche qu'un troll normal. Elle n'est pas utile à la digestion de la nourriture normale, le foie et le duodénum du troll étant en mesure de prendre en charge le surcroît de travail. Après un rapide passage par le colon, les résidus arrivent au rectum où leur eau est extraite. Un troll mangeur de pierres est reconnaissable à ses fientes qui contiennent du sable mêlé aux matières habituelles. Le travail du gésier requiert un gros effort de la part du troll qui doit se reposer, le temps que les cailloux soient dissous. Les activités fatigantes doivent être évitées par les trolls en train de digérer. De manière générale, les trolls ne mangent pas de matières organiques en même temps que des minéraux.

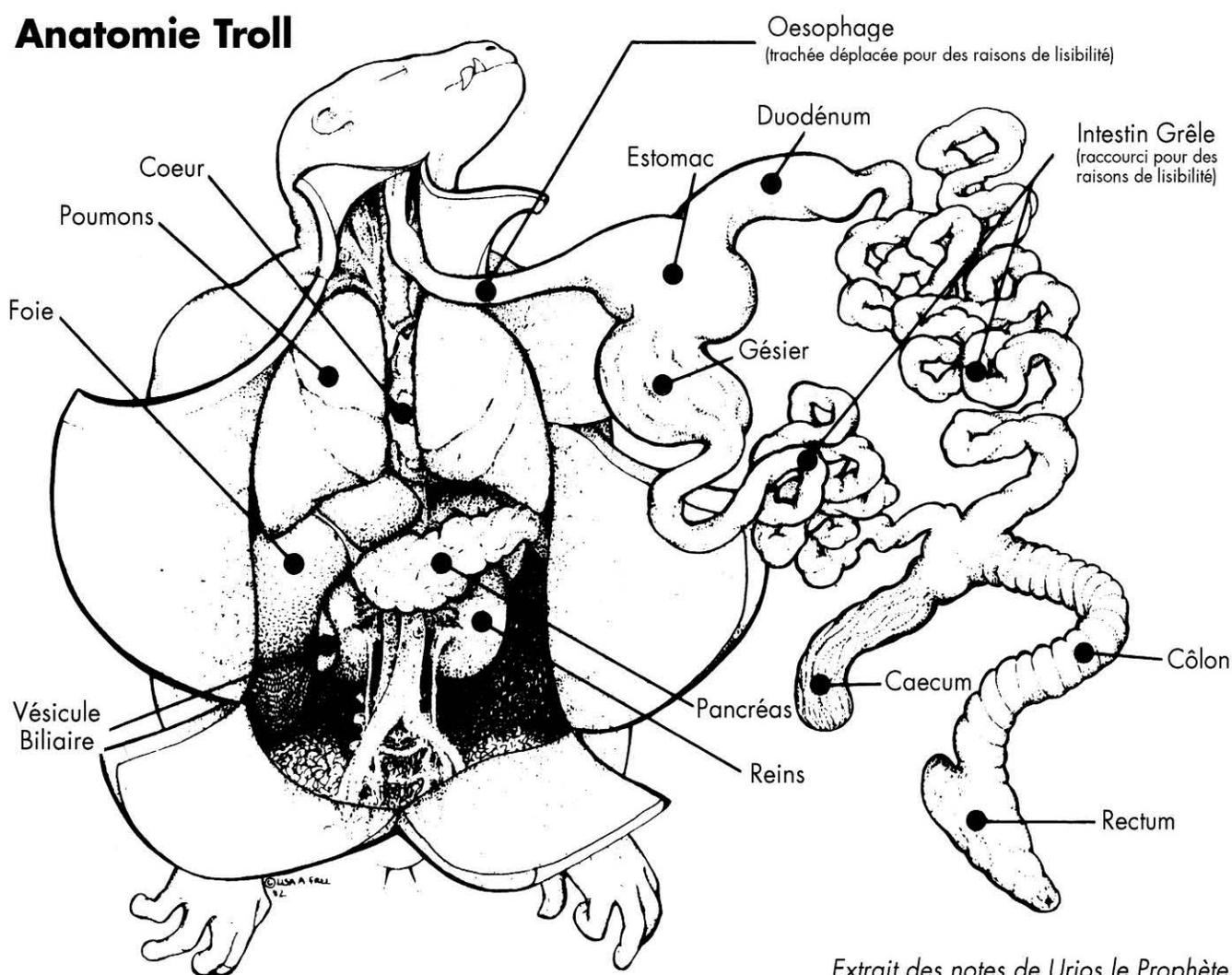
Si tel était le cas, les matières organiques atterrieraient dans le gésier où elles seraient irrémédiablement détruites. Le troll en retirerait beaucoup moins d'éléments nutritifs car le bol alimentaire serait réduit en éléments très simples, méthane, éthanol, etc. Dans le circuit normal de digestion, les aliments sont transformés en sucres, acides aminés et autres éléments utiles au troll. Les résidus laissés par le gésier devront être réassemblés en protéines et en molécules complexes par le troll.

Comment est-il possible qu'un troll puisse se nourrir de silice (qui est le composant principal de la roche) ? Les seules réponses actuellement disponibles sont, premièrement, qu'ils n'en tirent pas grand chose et que, deuxièmement, les trolls disposent peut-être dans leur système digestif de pouvoirs magiques innés leur permettant de digérer ce qu'ils mangent.

Dans la plupart des roches et dans la terre, on trouve une quantité non négligeable de carbone, de phosphore, de potassium, de sodium et d'autres substances tout aussi utiles. De toute évidence leur biochimie interne est assez complexe et puissante pour briser la matière minérale en ses éléments constitutifs utiles. Le troll ne digère pas les matériaux dépourvus d'éléments utiles comme le dioxyde de silicium (la silice) ou il en extraira un peu d'oxygène avec un rendement de 5%. Si les trolls sont en mesure d'extraire de l'oxygène du sable ou de l'herbe, cela expliquerait leur facilité d'adapta-



# Anatomie Troll



Extrait des notes de Urios le Prophète

tion au milieu marin. Des trolls des mers ont été observés en train de manger du sable, ce qui pourrait leur fournir une partie de l'oxygène qui leur est nécessaire, le reste leur étant fourni par l'eau de mer.

On peut empoisonner un troll, mais il est plus difficile d'empoisonner un troll en train de se servir de son gésier. Dans ce cas, il faudrait lui injecter le poison. Par exemple, le poison enduisant une lame fonctionnera mais un poison ingéré sera inefficace. Si le gésier du troll n'est pas en activité, celui-ci peut être empoisonné aussi facilement qu'un humain.

## Notes concernant d'autres aspects de la Physiologie Troll

**1** - Les elfes suivent le même chemin que les autres plantes quand ils sont mangés par un troll. Les os d'elfes, qui sont faits de bois, sont dirigés vers le caecum où ils sont dissous.

**2** - Les nains passent par le gésier. Cependant, en dépit du surcroît d'activité enzymatique, digérer un nain est toujours un moment très agréable pour les trolls. Cela est

peut-être dû au fait qu'un nain étant plus facile à digérer qu'une pierre, c'est une véritable promenade de santé pour le gésier et l'intestin. Les trolls ont tendance à succomber à un sentiment de satiété après avoir mangé du nain, et ils sont parfois victimes de cette torpeur qui fait d'eux des proies faciles. C'est ce qui arrive quand les trolls se laissent aller à un festin de nains.

**3** - Les trolls peuvent manger des os, mais ne le font que s'ils ont très grande faim.

**4** - Les trolls, ayant une pilosité peu fournie, conservent leur chaleur grâce à une épaisse couche de graisse. Cette isolation est si efficace que la température idéale pour les trolls est plus basse que pour les humains, -1 à 15 degrés Celsius contre 17 à 27 degrés. Ils peuvent bien sûr supporter de plus grands écarts de températures, et même, après une période d'adaptation ils apprécient des chaleurs plus fortes, ce qui ne les empêchera pas de se réadapter facilement au froid.

**5** - Peut-on faire mourir un troll de faim ? Oui, s'il est enfermé dans une cellule où rien

ne peut être mâché : de solides barreaux trempés, des murs de marbre lisses et pas de mobilier. Un troll a besoin d'eau et peut mourir si on l'en prive, même s'il en récupère un peu, mais guère plus qu'un humain, par le rectum.



## Crânes et Evolution

### Trolls Inhabituels

Les illustrations page 57 représentent certains des crânes de trolls rassemblés par les fidèles du dieu du savoir aux quatre coins du monde. Certains d'entre-eux sont fossilisés. La collection comprend beaucoup d'autres pièces, sous forme de fragments.

On suppose que certains d'entre-eux proviennent de races de trolls disparues qui dominaient le monde pendant les Grandes Ténèbres. A cette époque, ils se développent en une multitude de races. Les privations consécutives



aux guerres de Gbaji sonnèrent le glas de plus d'une d'entre elles. Rares sont celles dont on pouvait témoigner de la présence en Genertela au début des temps historiques. Il est possible que certains des types oubliés aient subsisté dans le secret des profondeurs, au pays des morts ou dans les plaines glacées du nord.

### Troll de la Race Maîtresse

Cette race ancienne, et aujourd'hui rarissime possède un museau tout à fait caractéristique, plus long et plus large que celui des trolls sombres. Elle possède également des incisives et des défenses plus grandes ainsi qu'une épaisse boîte crânienne bombée.

### Troll Cornu

Ce type de troll est mentionné dans des mythes de l'Age Vert comme un ennemi formidable. Ces cornes, soutenues par la puissante musculature du cou et des épaules, étaient capables de déraciner un gros arbre ou un buisson.

### Lythophage

Ils avaient pour caractéristique de préférer la roche à toute autre nourriture. Leur bouche contenait quasi exclusivement des molaires et des prémolaires, les canines et les incisives étant atrophiées.

### Trancheleur

Cette espèce était plus petite que les autres, voire même que les humains. Ses dents se sont développées en défenses et en crocs puissants.

Son régime alimentaire devait être quasi exclusivement composé de viande car sa dentition ne lui permettait pas de mâcher autre chose.

Certains chercheurs pensent qu'ils subsistaient en arrachant de gros quartiers de viande à de gigantesques créatures telles que des dinosaures, mais le débat reste ouvert.

### Troll des Cavernes

Ce crâne se caractérise par une capacité crânienne réduite et des arcades sourcilières fuyantes. Leurs dents diffèrent également de celles des autres trolls, notamment par des crocs proéminents.

### Monteur de Sanglier

Il s'agirait d'un croisement avec la race humaine, ce que l'aspect du crâne semble confirmer. C'est en effet de loin le plus humanoïde des crânes de trolls. Le côté troll apparaît dans la face allongée, les défenses proéminentes et la saillie à la base du crâne où viennent s'accrocher les muscles de la mâchoire.

### Trollinet

Il n'existe pas de crâne typique de trollinet mais celui-là présente des caractéristiques assez générales. Comparé à un crâne de troll sombre, il apparaît infantile à la fois dans son développement et dans son apparence.

### Troll Mammouth

Un seul exemplaire de ce type a été découvert jusqu'à présent par Minaryth Pourpre dans la région des cavernes d'Ontuli en Dagori Inkarth. Ses guides trolls impressionnés le tenaient pour le crâne d'un des enfants de leur grand ancêtre Gore.

### Troll Sombre

C'est le type de troll le plus commun de nos jours. Le crâne est composé de 12 os et comprend 30 dents. Le trait le plus caractéristique est sans conteste le museau allongé. La recherche a démontré qu'il servait à émettre les sons indispensables au sens des ténèbres plutôt qu'à humer les odeurs.

Les yeux sont très petits ; ils permettent une vision de loin et sont partiellement aveugles aux couleurs. L'arrière du crâne porte une crête très marquée sur laquelle viennent se fixer les puissants muscles de la mâchoire.

Les canines inférieures débordent largement au-dessus de la mâchoire supérieure, formant des défenses tout à fait visibles.

### Grand Troll

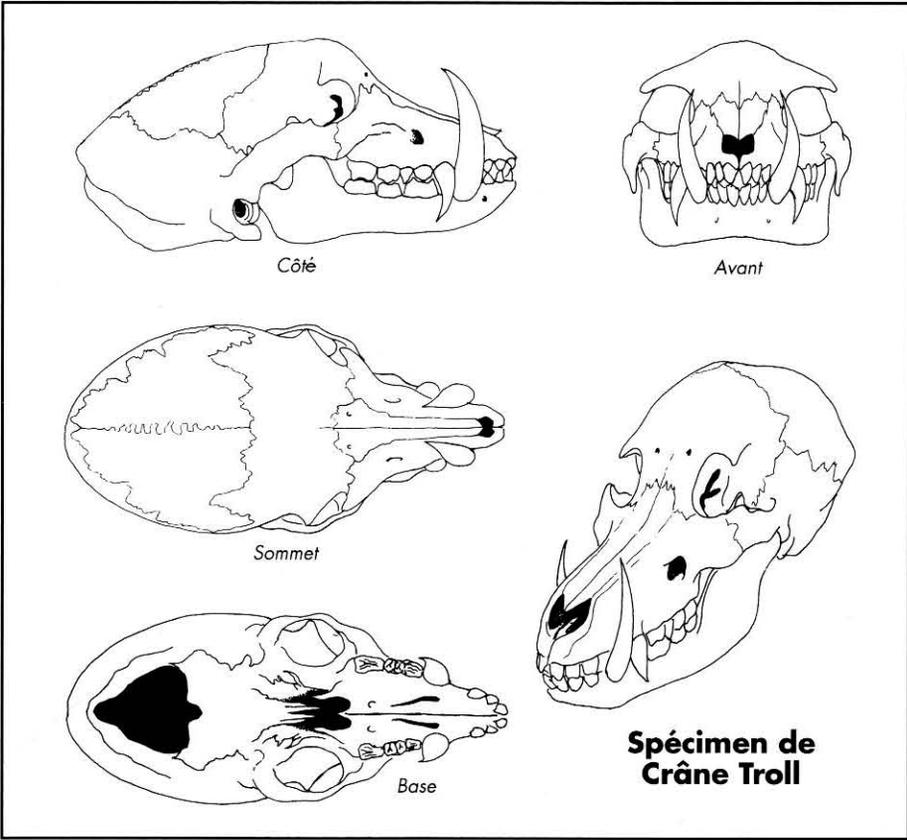
Il est assez proche du crâne de troll sombre dont il dérive, mais est sensiblement plus grand en même temps qu'il présente une boîte crânienne moins développée, reflet de sa moindre intelligence.

Les crocs et les défenses sont très développés et la taille de la crête à la base du crâne donne une idée de la puissance des muscles de la mâchoire.

### Troll Aveugle

Les trolls disposaient d'yeux rudimentaires dans le monde inférieur, comme le prouve le crâne de troll de la race maîtresse.

Cette race s'était tellement spécialisé dans le sens des ténèbres que leurs yeux se sont atrophiés au point de disparaître, ne laissant que deux petits trous dans le crâne là où ils se trouvaient.



## Trolls contre Trollinets

Comme tous les esclaves, il arrive aux trollinets de se rebeller. L'une des révoltes les connues a éclaté à Munchrooms. Elle a débuté avec l'assassinat de plusieurs trolls par des trollinets en fureur. Et pourtant, même dans ce cas, les trolls répugnent à endurer trop de pertes lors de leurs représailles. On peut s'interroger sur cette attitude, notamment lors d'outrages sérieux, comme l'assassinat de trolls ! La réponse à cette question se trouve dans les relations qu'entretiennent les deux races.

Pour en revenir au cas de Munchrooms, si les agresseurs avaient été des nains ou tout autre ennemi racial, les trolls auraient combattu avec beaucoup plus d'acharnement. En ce qui concerne les trollinets, ce ne sont ni des ennemis, ni des esclaves complets. En fait, ils sont intimement liés à ceux qu'ils servent. Après tout, les trollinets sont les enfants des trolls sombres (à ce propos, aucune personne ayant fait remarqué ce point à un troll n'a survécu). Les trollinets sont très utiles à la société troll et servent dans de nombreuses positions importantes. Grâce à leurs compétences et à leur courage, les trollinets peuvent gagner le respect des trolls sombres, même s'ils ne seront jamais considérés comme leurs égaux. Ainsi, comme il n'est pas considéré comme un prisonnier, un trollinet aura toujours l'occasion de fuir devant un troll des cavernes (exception faite de la misérable catégorie «nourriture»). Des milliers de trollinets indépendants vivent près ou dans les régions trolls. Affamés et voraces, ils transforment certaines régions en véritables zones désolées.

Les révoltes de trollinets sont courantes même si la plupart d'entre elles sont vouées à l'échec. La réponse typique à une insurrection trollinet est brutale : tous les rebelles sont détruits et dévorés. Néanmoins, les rebelles qui ont bien combattu (exception faite des chefs) peuvent se voir épargnés. S'ils font preuve de leur loyauté et de leur repentir, ils pourront même se voir investis d'une certaine autorité dans le futur. Les bons guerriers sont trop rares dans la société troll pour être gaspillés.

Les trolls sont preuve d'un certain esprit pratique lorsqu'il s'agit de châtier les trollinets rebelles. À un certain point du combat, les pertes dépasseront les gains potentiels que pourrait amener la poursuite de la bataille. Dans ce cas, les trolls préféreront reculer. C'est la raison pour laquelle les trolls chassent rarement les trollinets ayant déserté le clan : après tout, pourquoi s'ennuyer ?

Les considérations économiques l'emportent toujours lorsqu'il s'agit de mater une rébellion de trollinets. Ainsi dans le cas de Munchrooms, à un certain moment, les trolls ont réalisé que s'ils laissaient les trollinets tranquilles, ils continueraient sans doute de commercer avec eux et probablement à de meilleurs tarifs que leur ancien maître troll assassiné, Boorbar. À l'inverse, si tous les trollinets avaient été massacrés, une nouvelle génération de trollinets auraient du être formée et nourrie. La seule menace qu'endurait Olag et sa tribu, à laquelle appartenait les trollinets rebelles, consistait essentiellement en une perte de prestige. Tous les trollinets capables de résister à un assaut de force troll méritent un certain respect.

Quoiqu'il en soit, lors d'un conflit avec des trollinets, les trolls sont généralement victorieux et les vaincus acceptent avec fatalisme leurs misérable sort.

*Sulvanos Traitécéré, Temple de Lankhor Mhy et de la Lumière de l'Esprit, 555 S.T.*



# Créer un Personnage Troll

Pour créer un personnage troll, suivez les instructions pas à pas. Cette procédure peut également servir à créer des personnages non joueurs. Le maître de jeu peut dans ce cas choisir certaines des caractéristiques, comme la race, la classe sociale, etc. plutôt que de les tirer au hasard.

## Région d'Origine

Lancez 1d100 sur la table suivante. Cette table ne doit être utilisée que si vous jouez une campagne particulièrement ouverte. En général le maître de jeu se contentera de choisir une région d'où seront originaires tous les personnages.

| 1d100                          | %  | Région                   | Population       |
|--------------------------------|----|--------------------------|------------------|
| 01-09                          | 9  | Plateau de la Lune Bleue | 380 000          |
| 10-12                          | 3  | Dagori Inkarth           | 150 000          |
| 13-22                          | 10 | Lande des Aïnés          | 430 000          |
| 23-29                          | 6  | Guhan                    | 250 000          |
| 30-32                          | 3  | Halikiv                  | 120 000          |
| 33-35                          | 3  | Jungles de Pamaltela     | 40 000           |
| 36-38                          | 3  | Kethaela                 | 120 000          |
| 39-72                          | 34 | Koromandol               | 1 500 000        |
| 73-74                          | 2  | Malusoll                 | 72 000           |
| 75                             | 1  | Pent                     | 45 000           |
| 76-86                          | 11 | Montagnes Tarmo          | 500 000          |
| 87-88                          | 2  | Glacier de Valind        | 72 000           |
| 89                             | 1  | Montagnes Yolp           | 70 000           |
| 90-00                          | 12 | Autre                    | 550 000          |
| <b>Population Troll Totale</b> |    |                          | <b>4 400 000</b> |

## Plateau de la Lune Bleue, Dagori Inkarth, Landes des Aïnés, Guhan, Halikiv, Kethaela, Montagnes Yolp

| 1d100 | Race                                                |
|-------|-----------------------------------------------------|
| 01    | Lancez 1d6 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse |
| 02-04 | Grand troll                                         |
| 05-30 | Troll sombre                                        |
| 31-34 | Trollinet supérieur                                 |
| 35-00 | Trollinet                                           |

## Koromandol

| 1d100 | Race                                                |
|-------|-----------------------------------------------------|
| 01    | Lancez 1d6 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse |
| 02-03 | Grand troll                                         |
| 04-20 | Troll sombre                                        |
| 21-27 | Trollinet supérieur                                 |
| 28-00 | Trollinet                                           |

## Jungles de Pamaltela

Tous les personnages sont des trolls de jungle.

## Pent

| 1d100   | Race                                                 |
|---------|------------------------------------------------------|
| 01 - 22 | Troll des Neiges                                     |
| 23      | Lancez 1d10 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse |
| 24-25   | Grand troll                                          |
| 26-46   | Troll sombre                                         |
| 47-49   | Trollinet supérieur                                  |
| 50-00   | Trollinet                                            |

## Malusoll et Montagnes Tarmo

| 1d100   | Race                                                 |
|---------|------------------------------------------------------|
| 01      | Lancez 1d10 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse |
| 02-30   | Troll sombre                                         |
| 31 - 34 | Trollinet supérieur                                  |
| 35-00   | Trollinet                                            |

## Glacier de Valind

| Lancez 1d100 | Race             |
|--------------|------------------|
| 01-99        | Troll des Neiges |
| 00           | Race Maîtresse   |

## Caractéristiques et Bonus

Les règles sont celles de RuneQuest avec pour seul changement que les caractéristiques des trolls diffèrent de celles des humains.

## Race Maîtresse

*Styganthropus vorax*

Ces caractéristiques sont celles d'un jeune troll de cette race extrêmement rare. Ces trolls partent très tôt en quête héroïque et ces caractéristiques de base ne sont qu'un pâle reflet de la puissance d'un membre adulte. Certains d'entre eux sont nés à l'Age des Dieux et leurs caractéristiques dépassent largement le cadre de ce supplément. Même de jeunes trolls de la race maîtresse sont toujours accompagnés d'une suite de chamans trolls sombres, de Fils de Karrg, de dirigeants de divers cultes et de gardes du corps. Ces monstrueux enfants des ténèbres ne doivent pas être pris à la légère.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |        |
|------------------|---------|---------------------|--------|
| FOR 4D6+6        | 20      | Déplacement : 4     |        |
| CON 2D6+6        | 13      | Pts de Vie : 20     |        |
| TAI 3D6+15       | 25-26   | Pts de Fatigue : 33 |        |
| INT 2D6+12       | 19      | Pts de Magie : 14   |        |
| POU 4D6          | 14      | + Pts Esprit Allié  |        |
| DEX 2D6+6        | 13      | + Pts Familier      |        |
| APP 2D6+6        | 13      | DEX RA : 3          |        |
| Localisation     | Mêlée   | Missile             | Points |
| Jambe droite     | 01-04   | 01-03               | 10/7   |
| Jambe gauche     | 05-08   | 04-06               | 10/7   |
| Abdomen          | 09-11   | 07-10               | 10/7   |
| Poitrine         | 12      | 11-15               | 10/8   |
| Bras droit       | 13-15   | 16-17               | 10/5   |
| Bras gauche      | 16-18   | 18-19               | 10/5   |
| Tête             | 19-20   | 20                  | 10/7   |

## Déterminer la Race

Si vous avez déjà choisi la race de votre troll, passez au point suivant, sinon reportez-vous à la table appropriée pour déterminer son type.

| Arme   | RA | A %     | Dégâts   | P %    | Pts  |
|--------|----|---------|----------|--------|------|
| Toutes | 3+ | Type+17 | Type+2d6 | Type-8 | Type |

**Compétences % :**  
**Agilité -8 :** Equitation 00  
**Communication +13 :** Eloquence 60  
**Connaissance +9 :** Connaissance des Trolls 50  
**Manipulation+17 :** Dissimuler 55, Inventer 40  
**Perception+13 :** Ecouter 35, Sens des Ténèbres/Chercher 45, Sens des Ténèbres/Scruter 45, Vue/Chercher 05, Vue/Scruter 05  
**Discrétion -17 :** Déplacement Silencieux 25, Se Cacher 25.

**Armure :** 2 points (peau). Un troll de la race maîtresse peut porter n'importe quel type d'armure qui ne soit pas en fer. Le tableau de localisation des coups ci-dessus considère que le troll porte une armure de plaques complète.

**Magie :** Les trolleses sont très vite acceptées dans n'importe quel culte à des postes dirigeants. Elles peuvent être prêtresses, chamanes, sorcières ou une combinaison au choix. Elles possèdent un minimum de 2d10 points de magie divine. A moins d'être sorcière, elles possèdent leur INT complète en points de sorts de magie des esprits. Elles peuvent également posséder des pouvoirs de quête héroïque (comme tuer d'un simple regard, aveugler de façon permanente quiconque pose le regard sur elles ou incarner Kyger Litor).

## Grand Troll

*Styganthropus uzko var. uzdo*

Les grands trolls sont décrits dans le supplément les Monts Arc en Ciel. Les bases de leurs compétences sont identiques à celles des trolls sombres. Leurs caractéristiques sont répétées ci-dessous.

N'oubliez pas qu'un grand troll avec une INT de 9, n'est qu'un peu plus éveillé qu'un idiot humain avec une INT de 8 (ce qui est le minimum d'INT qui puisse être tiré avec 2d6+6). Ce point revêt une grande importance pour l'interprétation du personnage.

| Caractéristiques | Moyenne |                      |
|------------------|---------|----------------------|
| FOR 4D6+12       | 26      | Déplacement : 3      |
| CON 2D6+12       | 19      | Pts de Vie : 23      |
| TAI 4D6+12       | 26      | Pts de Fatigue : 45  |
| INT 2D6+2        | 9       | Pts de Magie : 10-11 |
| POU 3D6          | 10-11   | DEX RA : 3           |
| DEX 3D6          | 10-11   |                      |
| APP 2D6          | 7       |                      |

**Armure :** 3 points (peau) plus armure

## Troll Sombre

*Styganthropus uzko*

Pour le côté pratique, nous répétons ici les caractéristiques des trolls sombres qui se trouvent dans RuneQuest. Les caractéristiques données ici sont celles d'une trollesse (les mâles

ont les mêmes caractéristiques hormis une TAI de 3d6+8). Des détails erronés dans les armures et les armes ont été corrigés.

Remarquez l'ajout de la compétence de Morsure, rarement utilisée en combat mais qui peut se révéler utile.

Tous les trolls adultes possèdent cette compétence. Les compétences Vue/Chercher et Vue/Scruter ont été ajoutées pour illustrer la faiblesse de la vue des trolls.

| Caractéristiques | Moyenne |                      |
|------------------|---------|----------------------|
| FOR 3D6+6        | 16-17   | Déplacement : 3      |
| CON 3D6          | 10-11   | Pts de Vie : 16      |
| TAI 3D6+10       | 20-21   | Pts de Fatigue : 27  |
| INT 2D6+6        | 13      | Pts de Magie : 10-11 |
| POU 3D6          | 10-11   | DEX RA : 3           |
| DEX 3D6          | 10-11   |                      |
| APP 3D6          | 10-11   |                      |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 6/6    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 6/6    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 6/6    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 6/7    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 6/4    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 6/4    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 6/6    |

| Arme           | RA  | A %  | Dégâts   | P %  | Pts |
|----------------|-----|------|----------|------|-----|
| Masse Lourde   | 5   | 25+8 | 1D10+1D6 | 25-6 | 10  |
| Fronde         | 3/9 | 25+8 | 1D8      | -    | -   |
| Maillet Troll  | 4   | 20-8 | 2D8+1D6  | 20-6 | 16  |
| Grand Boudrier | -   | -    | -        | 25-6 | 16  |
| Morsure        | 6   | 20+8 | 1D6+1D6  | -    | -   |

**Compétences % :**  
**Agilité -6 :** Equitation 00, Nager 05  
**Communication +5 :** Eloquence 05  
**Connaissance +3 :** Connaissance des Trolls 05  
**Manipulation +8**  
**Perception +5 :** Ecouter 35, Sens des Ténèbres/Chercher 25, Sens des Ténèbres/Scruter 25, Vue/Chercher 10, Vue/Scruter 10  
**Discrétion -11 :** Déplacement Silencieux 20, Se Cacher 20.

**Armure :** 1 point (peau). Un troll sombre peut porter n'importe quel type d'armure. Le tableau de localisation des coups ci-dessus considère que le troll porte une armure d'anneaux et un heaume.

**Magie :** Les trolls sombres peuvent apprendre toutes les sortes de magie.

## Troll des Jungles

*Styganthropus muri*

Ils sont décrits dans le supplément les Monts Arc en Ciel. Leurs caractéristiques sont identiques à celles des trolls sombres, sauf en ce qui concerne la TAI de 3d6+6, identique pour les deux sexes.

## Troll des Neiges

*Styganthropus uzhim*

Ils sont décrits dans le supplément les Monts Arc en Ciel. Leurs caractéristiques sont identiques à celles des trolls sombres.

## Trollinet Supérieur

*Styganthropus uzko var. enlo*

Ils sont décrits dans le supplément les Monts Arc en Ciel. Leurs caractéristiques sont identiques à celles des trollinets, sauf en ce qui concerne leur INT et leur POU qui sont de 3d6.

Ces trollinets ont exactement le même statut et la même expérience que leurs infortunés semblables, sinon que, peut-être, leur caractéristiques potentiellement meilleures leur donnent un avantage. Pour le tirage de personnage, le terme «trollinet» est valable pour les deux sortes de créatures.

## Trollinet

*Styganthropus uzko var. enlo*

Ils sont décrits dans le supplément les Monts Arc en Ciel. Les bases de leurs compétences sont les mêmes que celles des trolls sombres avec les différences suivantes : Esquive 20, Sens des ténèbres/Scruter 20, Sens des ténèbres/Chercher 20, Vue/Scruter 15, Vue/Chercher 25. Le soleil démoralise les trollinets (comme le sort de magie de l'esprit). Leurs caractéristiques sont données ci-dessous.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 2D6+3        | 10      | Déplacement : 2     |
| CON 3D6          | 10-11   | Pts de Vie : 10     |
| TAI 1D6+6        | 9-10    | Pts de Fatigue : 21 |
| INT 2D6+3        | 10      | Pts de Magie : 7    |
| POU 2D6          | 7       | DEX RA : 3          |
| DEX 3D6+3        | 13-14   |                     |
| APP 2D6          | 7       |                     |

| Arme         | RA | A %  | Dégâts | P %  | Pts |
|--------------|----|------|--------|------|-----|
| Lance 1 M    | 7  | 20+4 | 1D8+1  | 20+4 | 10  |
| Fronde       | 3  | 25+4 | 1D8    | -    | -   |
| Masse Légère | 7  | 25+4 | 1D8    | 20+4 | 6   |
| Targe        | -  | -    | -      | 20+4 | 12  |

**Compétences % :**  
**Agilité -4 :** Equitation 00, Nager 05, Esquive 20  
**Communication +5 :** Eloquence 05  
**Connaissance +3 :** Connaissance des Trolls 05  
**Manipulation +8**  
**Perception +5 :** Ecouter 35, Sens des Ténèbres/Chercher 20, Sens des Ténèbres/Scruter 20, Vue/Chercher 15, Vue/Scruter 15  
**Discrétion -11 :** Déplacement Silencieux 20, Se Cacher 20.

**Armure :** 1 point (peau). Un trollinet peut porter n'importe quel type d'armure.



## Vieillessement

Utilisez les règles de vieillissement de RuneQuest avec les changements suivants :

**Race maîtresse :** ne vieillissent pas.

**Trolls sombres, grands trolls, trolls de jungle, trolls des neiges :** commencent à vieillir à 40 ans mais n'effectuent de jet sur la table de vieillissement qu'un an sur deux. Les trolls ont une meilleure espérance de vie que les humains.

**Trollinets :** commencent à vieillir à 25 ans.



## Culture

Les trolls sont soit primitifs, soit barbares, soit civilisés. Bien sûr, «civilisé» chez les trolls, reste une notion très relative.

**Race maîtresse :** toujours civilisée

**Grand troll :** les grands trolls du Plateau de la Lune Bleue, de Dagori Inkarth, Guhan, Halikiv, Kethaela ou des Montagnes Yolp lancent 1d6 : 1-2 = barbare, 3-6 = civilisé.

Les grands trolls de la Lande des Aînés, de Koromandol ou de Pent sont toujours barbares.

**Trolls sombres :** les trolls sombres du Plateau de la Lune Bleue, de Dagori Inkarth, Guhan, Halikiv, Kethaela ou des Montagnes Yolp lancent 1d6 : 1 = primitif, 2-3 = barbare, 4-6 = civilisé.

Les trolls sombres de la Lande des Aînés, de Koromandol, de Malusoll, de Pent ou des Montagnes Tarmo lancent 1d6 : 1-2 = primitif, 3-6 = barbare.

**Trolls de jungle :** toujours primitifs.

**Trolls des neiges :** toujours primitifs.

**Trollinets :** comme les trolls sombres.



## Occupation

Votre troll est prêt à assumer les responsabilités qui incombent aux adultes. Cela veut dire qu'il est prêt à devenir un membre autonome de la grande famille troll, ne dépendant plus des autres pour sa subsistance. Reportez vous aux tables ci-dessous en commençant par la race appropriée, puis, si nécessaire la classe sociale et l'expérience préliminaire. Ensuite il ne restera qu'à déterminer l'équipement de départ du personnage et la magie dont il dispose.

## Race Maîtresse

Il peut choisir n'importe quelle occupation et reçoit en plus, 1/2 INT (arrondi au supérieur) chaque année en pourcentages à répartir entre toutes les compétences de son choix. Il a 2d6 ans d'expérience préliminaire, son âge de départ étant de 15 ans.

## Grand Troll

Un grand troll peut être esclave ou libre. Son statut se règle avec 1d6 : 1-4 = esclave, 5-6 = libre. Les barbares ajoutent +1 au dé. Utilisez la table d'occupations suivante en ajoutant les modificateurs appropriés. Un grand troll a 2d6 ans d'expérience préliminaire, son âge de départ étant de 15 ans.

### Table des Occupations des Grands Trolls

| 1d100 | Occupation  |
|-------|-------------|
| 01-05 | Garde       |
| 06-85 | Guerrier    |
| 86-00 | Travailleur |

### Modificateurs au Jet

INT 13 + : moins 15% au jet de dé

INT 7 ou moins : plus 5% au jet de dé

POU 9 ou moins : plus 5% au jet de dé.

### Occupations des Grands Trolls

**Garde :** Grimper x1, Sauter x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres / Scruter x5, Sens des Ténèbres / Chercher x3, Attaque Arme 2M x5, Parade Arme 2M x5, Attaque Deuxième Arme x4, Parade Deuxième Arme x4 ou Parade au Bouclier x4

**Guerrier :** Grimper x2, Sauter x2, Premiers soins x1, Dissimuler x4, Sens des Ténèbres / Scruter x3, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Attaque Arme 2M x5, Parade Arme 2M x5, Attaque Arme de Jet x3, Attaque Deuxième Arme x3, Parade Deuxième Arme x3 ou Parade au Bouclier x3

**Travailleur :** 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 2M x3, Parade Arme 2M x3, Attaque Deuxième Arme x2, Parade Deuxième Arme x1

## Trolls Sombres, Trolls de Jungle, Trolls des Neiges

Ces trolls ont 2d6 ans d'expérience préliminaire en commençant à 15 ans.

### Occupation des Trolls Sombres Primitifs

Les trolls primitifs n'ont pas un grand choix d'occupations. Reportez-vous directement à l'occupation de Chasseur. Les trolls des neiges lancent 1d6 : 1-2 = Pêcheur, 3-6 = Chasseur.

## Occupations des Trolls Sombres Barbares ou Civilisés

Si vous créez un troll barbare ou civilisé, nous vous conseillons de lire le paragraphe «Vers l'Age Adulte» page 65 de ce livre. Il est très court et décrit les rites de passage à l'âge adulte que connaissent tous les trolls à l'adolescence. Si possible, le maître de jeu devra faire jouer cet examen au joueur du personnage troll et ainsi déterminer son occupation en fonction de ses réponses plutôt qu'en lançant un dé. Les tables qui suivent vous aideront à choisir quelles sont les occupations disponibles pour un troll.

### Table d'Occupations 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'Occupations 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           |

### Occupation des Trolls Sombres

**Artisan :** Baratiner x3, Parler le Langage des Ténèbres x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat x5, Autre Artisanat x2, Evaluer x3, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire le Langage des Ténèbres x1, Inventer x2, Passe-passe x2, Cérémonie x2, Enchantement x1, Sens des Ténèbres / Chercher x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2

### Table des Artisanats Trolls (optionnelle)

| 1d100 | Occupation                                                                                       |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-05 | Alchimiste                                                                                       |
| 06-20 | Armurier                                                                                         |
| 21-24 | Brasseur                                                                                         |
| 25-26 | Psalmodyant (connaît Chanter au lieu d'Artisanat et Jouer d'un Instrument comme Autre Artisanat) |
| 27-36 | Herboriste                                                                                       |
| 37-55 | Forgeron (plomb uniquement)                                                                      |
| 56-75 | Bronzior                                                                                         |
| 81-95 | Tailleur de pierre                                                                               |
| 96-00 | Sculpteur                                                                                        |





**Pêcheur** : Canoter x4, Grimper x3, Sauter x1, Nager x5, Baratinier 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 Arme de Jet x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2 ou Esquiver x2

**Eleveur d'Insectes** : Grimper x4, Sauter x3, Monter (insecte) x2, Nager x2, Connaissance des Animaux x3, Premiers Soins x2, Prendre Soins des Insectes x5, Connaissance des Plantes x3, Sens des Ténèbres / Scruter x2, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x2

**Marchand** : Monter (insecte) x2, Baratinier x4, Eloquence x3, Parler le Langage des Ténèbres x2, Parler une autre Langue x4, Evaluer x4, Connaissance des Humains x2, Lire le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Trolls x2, Attaque Arme de Jet x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade au Bouclier x3

**Nourrice** : Eloquence x2 Parler le Langage des Ténèbres x2, Premiers soins x5, Lire le Langage des Ténèbres x3, Soigner les Maladies x5, Soigner l'Empoisonnement x2, Connaissance des Trolls x3, Cérémonie x2, Ecouter x2, Sens des Ténèbres / Scruter x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2

**Noble** : Parler le Langage des Ténèbres x2, Parler Langue Etrangère x1, Eloquence x4, Connaissance des Animaux x2, Evaluer x3, Connaissance des Plantes x2, Lire le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x2, Cérémonie x2, Attaque Arme Principale x4, Parade Arme Principale ou Parade au Bouclier x4, Attaque Arme de Jet x3 ou Attaque Deuxième Arme x2 et Parade x1

**Prêtresse** : Eloquence x4, Parler le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Animaux x2, Connaissance des Plantes x2, Lire le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Trolls x4, Connaissance du Monde x2, Cérémonie x3, Enchantement x3, Invoquer x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade au Bouclier x3

**Chaman** : Eloquence x2, Parler le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Animaux x1, Premiers Soins x3, Connaissance des Plantes x3, Lire le Langage des Ténèbres x1, Soigner les Maladies x2, Soigner l'Empoisonnement x2, Connaissance des Trolls x3, Connaissance du Monde x1, Inventer x1, Cérémonie

x3, Enchantement x2, Invoquer x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2

**Sorcier** : Parler le Langage des Ténèbres x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat x2, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire le Langage des Ténèbres x3, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x1, Cérémonie x2, Enchantement x2, Invoquer x2, Durée x2, Intensité x3, Multisort x2, Portée x2, Sorts de Sorcellerie x9 (à répartir entre les sorts), Attaque Arme x2, Parade Arme x1 ou Parade au 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 Bouclier x5, Attaque Arme de Jet x3, Attaque Deuxième Arme x2, Parade Deuxième Arme x2 ou Esquiver x2

**Trollinet**

En raison de l'oppression qu'ils subissent et de leur jeune âge, les trollinets bénéficient de moins de pourcentages d'expérience annuelle que les trolls. Ils ont 2d6 années d'expérience préliminaire commençant à 8 ans (l'âge où ils sont considérés adultes) Les trollinets et les trollinets supérieurs utilisent les mêmes tables. Il n'existe pas de différence notable entre les occupations des trollinets primitifs et civilisés.

**Les Trollinets Indépendants**

Les joueurs qui créent un personnage trollinet veulent en faire un individu indépendant et disposant d'un libre arbitre total. C'est tout à fait irréaliste et gâche le plaisir qu'il y a à jouer des non humains. Si les trollinets ne sont pas traités comme des prisonniers, toute l'éducation qu'ils reçoivent vise à en faire des êtres soumis. Leur vie entière tourne autour des volontés de leur maître troll sombre. C'est surtout valable pour les trollinets normaux, mais même un trollinet supérieur doit faire preuve de déférence à l'égard des trolls sombres. Les joueurs qu'une telle perspective chagrineront être autorisés à relancer la race de leur troll, à moins que le maître de jeu ne les autorise à jouer un membre de la multitude de trollinets indépendants, qui ont fui l'oppression des Maîtres, préférant la liberté d'action à la sécurité.

La plupart des trollinets en rupture de banc sont assez misérables : la lumière du soleil leur est insupportable, ils manquent de motivations intérieures et se révèlent incapables de prendre des décisions pour eux mêmes (leur faible POU reflète aussi la faiblesse de leur volonté). Ils sont souvent ignorants du monde des hommes et du

vaste univers. De tels parias ne survivent au mieux que quelques années hors de la caverne qui les a vus naître. Bien sûr, les plus malins et les mieux adaptés parmi eux peuvent s'en sortir. C'est de ce groupe qu'est issu le plus étrange des êtres, l'aventurier trollinet. Les joueurs doivent se souvenir, d'une part, qu'un trollinet indépendant sera toujours objet de suspicion de la part des trolls sombres et que d'autre part, ces derniers ont toujours faim.

**Table d'Occupations des Trollinets**

| Td100 | Occupation  |
|-------|-------------|
| 01-10 | Bibelot     |
| 11-30 | Guerrier    |
| 31-90 | Travailleur |
| 91-00 | Bétail      |

**Modificateurs au Jet**

- FOR 12+ : moins 5% au jet de dé
- FOR 8 et moins : plus 5% au jet de dé
- CON 12+ : moins 5% au jet de dé
- CON 8 et moins : plus 5% au jet de dé
- INT 12+ : plus 10% au jet de dé (pour son arrogance)
- POU 10+ : moins 5% au jet de dé
- POU 5 ou moins : plus 10% au jet de dé
- DEX 16+ : moins 5% au jet de dé
- DEX 10 ou moins : plus 5% au jet de dé
- APP 5 ou moins : plus 5% au jet de dé

**Bibelot** : Baratinier x2, Eloquence x1, Premiers Soins x1, Sens des Ténèbres / Scruter x2, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Ecouter x1, Pister x2, Attaque Arme x2, Parade Arme x2, Une ou plusieurs compétences au choix de son propriétaire x10

**Guerrier** : Sauter x1, Premiers Soins x2, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres/Scruter x3, Pister x1, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Bouclier x3 ou Esquiver x3, Attaque Arme de Jet x3

**Travailleur** : Grimper x1, Esquiver x2, Sauter x2, Nager x1, Lancer x1, Artisanat x3, Autre Artisanat x1, Premiers Soins x2, Sens des Ténèbres / Scruter x2, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Ecouter x2, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x2, Attaque Arme x1, Parade Arme x1

**Bétail** : Grimper x2, Esquiver x3, Sauter x1, Nager x1, Lancer x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres / Scruter x3, Sens des Ténèbres / Chercher x1, Ecouter x2, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x2, Morsure x1



**Equipement de Départ**

Tous les trolls commencent avec le matériel approprié à leur statut.



**Pour tous** : des vêtements de cuir (1 point de protection) couvrant les bras et les jambes, un couvre-chef à large bord, un couteau de silex, des couvre-pieds tout simples, une mas-sue, un grand sac, de l'onguent pour leurs oreilles. Voir page 34 pour de plus amples informations concernant le costume et la vie des trolls.

**Race maîtresse et nobles** : 2d4 armes au choix, des vêtements luxueux, un esclave trollinet ou un scarabée domestique (au choix du joueur), une armure d'écailles, 30 mètres de corde, une toile de tente, une ligne et des ha-meçons, des bandages, une couverture. Ils pos-sèdent en plus leur TAI x 1 000 bolgs.

**Trolls sombres roturiers et grands trolls libres** : Masse, fronde, des collets pour de pe-tites proies, un bouclier ou une massue troll (au choix du joueur), 30 mètres de corde, une armure de bezants. Possède en plus INT x 100 bolgs.

**Trollinets et grands trolls esclaves** : Tout équipement fourni par le propriétaire. Un pro-priétaire riche et confiant pourra, s'il le désire, doter son esclave généreusement. Les grands trolls esclaves sont d'habitude dotés au mini-mum d'une armure d'écailles et d'une arme à deux mains. Ils possèdent APP x 10 bolgs.

Ce sont les cultes de Xiola Umbar et Zorak Zoran qui ont le plus de fidèles après celui de Kyger Litor.

Utilisez les Tables de Répartition Régi-onales page 89 pour déterminer quels sont les dieux adorés là où se déroule votre campagne. Il est inutile, par exemple, d'initier un person-nage à Gorakiki si vous envisagez de jouer en Pent.

### Kyger Litor

Pour tous les vrais trolls (trolls sombres, grands trolls, trolls de jungle, trolls des neiges et race maîtresse) l'initiation au Culte de Kyger Litor fait partie des rites de passage à l'âge adulte qui ont lieu au début de l'adolescence (vers 14 à 16 ans).

Un troll qui ne souhaiterait pas devenir initié de Kyger Litor se prépare des moments difficiles avec les autres trolls. Rejeter Kyger Litor, c'est comme rejeter le mode vie des trolls. La plupart des trolls verront cela avec ré-probation et le ressentiront même comme une menace. Reportez-vous au chapitre consacré à Kyger Litor de cet ouvrage pour de plus amples informations sur ce culte important.

### Initiation et Sorts

**Race maîtresse** : un troll de la race maî-tresse devient automatiquement initié de n'im-porte quel culte, dans n'importe quelle région en dépensant un point de POU.

**Sorts** : il peut apprendre un nombre de points de sorts de magie spirituelle égal à son INT chaque année, choisis dans n'importe quel culte disponible dans sa région d'origine. Son POU augmente d'un point par an. Ce point peut être sacrifié pour un point de magie divine auprès des cultes auxquels il est initié.

**Tous les autres vrais trolls** : ils sont auto-matiquement initiés de Kyger Litor au coût d'un point de POU. S'il le souhaite le person-nage peut se présenter dans tout autre culte disponible sur la table régionale le concernant, en suivant les règles d'initiation normales. Ainsi, seuls les trolls sombres originaires du Plateau de la Lune Bleue peuvent devenir initiés d'Annilla.

**Sorts** : 1d3 points de magie spirituelle en-seignés par son (ses) culte(s) plus un point pour cinq ans d'expérience préliminaire. Un point de POU tous les trois ans pouvant être sacrifié contre la magie divine de son (ses) culte(s).

**Trollinet** : Bétail, guerrier et travailleur ne peuvent pas être initiés à n'importe quel culte que ce soit. Un bibelot peut essayer de devenir initié d'un culte en suivant les règles normales.

**Sorts** : reçoit 1d3 points de magie spiri-tuelle plus un point pour dix ans d'expérience préliminaire.

### Cultes par Régions

Les tables présentées page 89 donnent une idée exhaustive de la répartition des cultes trolls. La plupart des trolls ne sont initiés que de Kyger Litor, ce que reflètent les tables.

Certaines des divinités trolls les plus im-portantes sont décrites plus loin, comme Argan Argar, Kyger Litor, Subere, Xiola Umbar, Zong et Zorak Zoran.

Si l'un de ces cultes se trouve sur votre table régionale, le maître de jeu devra se référer au chapitre correspondant pour déterminer l'évolution de la carrière religieuse de votre personnage.

Ces tables peuvent également servir à dé-terminer la religion de trolls rencontrés par has-sard, la nature d'un sanctuaire ou la religion dominante d'une communauté.

Le culte de Kyger Litor est universel. S'il advient qu'un autre culte soit tiré sur une des tables page 89, on considérera que Kyger Litor est également adorée par le personnage.

Seuls les cultes les plus importants (dont les adorateurs représentent au moins 2% de la population) sont indiqués sur les Tables de Répartition Régionale. Des variations locales sont possibles et des cultes confidentiels, ab-sents de ces tables, sont pratiqués par endroit. Par exemple, les trolls du pourtour du Lac de Tombeciel vénèrent le Titan de la Rivière Céleste, un culte pratiquement inconnu par-tout ailleurs.



### Le Panthéon Troll

Une description détaillée de chacun de ces cultes est disponible plus loin dans ce supplé-ment à paraître. Si vous ne souhaitez pas vous plonger directement dans cette partie, vous trouverez ci-dessous une description succinte des principaux cultes, Kyger Litor exceptée. En effet, la connaissance complète de ce dernier culte est impérative si vous voulez incarner des personnages trolls. Vous pourrez vous reporter à la description détaillée d'un culte lorsque votre campagne l'exigera.

#### Annilla

Déesse de la Lune Bleue cachée. Patronne de ceux qui agissent dans l'ombre en secret, elle a le contrôle des marées sur Glorantha. Elle donne des sorts comme Invisibilité.



## Les Dieux et la Magie des Trolls

On peut diviser le panthéon troll en deux groupes : d'un côté Kyger Litor et de l'autre une foison de dieux secondaires. Le culte de Kyger Litor est de loin, le culte dominant de la société troll, les adultes étant dans leur im-mense majorité initiés.

De même, l'influence du culte sur la so-ciété troll est aussi importante que sa popula-rité. Les pratiques religieuses des trolls diffé-rent de celles des humains et la prééminence du culte de Kyger Litor dans la culture troll le montre bien.

Si nous regardons Glorantha dans son en-semble, on s'aperçoit qu'il y a de nombreux dieux trolls mais qu'ils sont rares en dehors de Kyger Litor à être adorés universellement. Nous avons joint des tables plus loin indiquant la dis-tribution des cultes trolls les plus populaires par régions. Ne considérez pas ces listes comme un feu vert pour que les personnages se mettent à adorer de multiples dieux en même temps.

Si l'un d'eux veut vraiment que son person-nage adore plusieurs dieux, exigez qu'il fasse les bons jets de dés sur la table régionale approp-riée. Un jet raté indique dans ce cas que le personnage n'a pas eu la possibilité de s'initier.

**Aranea**

C'est une déesse araignée redoutée. Elle confère des sorts donnant au bénéficiaire les capacités et caractéristiques des araignées, comme Toile, qui donne la capacité de projeter une toile de fils gluants sur une cible.

**Argan Argar**

Dieu des Ténèbres de la Surface. Il est le messager et l'interprète du panthéon troll, c'est le dieu des marchands et des interprètes. Fils de Xentha (voir ci-dessous), il donne des sorts comme Détruire l'Ether, qui permet à l'utilisateur de contenir l'activité des adorateurs et de la magie du feu.

**Arkat le Troll**

Un héros troll des temps anciens. Il détruisit Gbaji, le dieu du Chaos. Il est lié à Zorak Zoran et offre de la sorcellerie.

**Basko**

Le Soleil Noir. Dieu troll du Royaume de l'Ignorance. C'est un ennemi traditionnel du dieu du Soleil, bien qu'il fasse partie du panthéon céleste. Accorde des sorts comme Fête

de Sang, qui permet l'invocation d'êtres surnaturels par le biais de sacrifices rituels.

**Dehore**

Le père des chamans. Chez les trolls, il s'appelle l'Homme Cornu. Offre une large palette de sorts de magie divine dont la nature connaît des variations régionales.

**Gorakiki**

La Mère des Insectes. Elle donne des sorts qui confèrent des caractéristiques insectoïdes à l'utilisateur, comme Carapace, qui transforme la peau du jeteur de sort en une solide carapace noire et chitineuse.

**Himile**

Dieu du Froid. Frère de Subere (voir ci-dessous) et Dehore. Il offre des sorts comme Geler, qui gèle un objet ou une personne.

**Mee Voral**

Déesse des Champignons. Elle donne des sorts comme Moisissure, qui provoque une prolifération catastrophique des champignons et moisissures.

**Moorgarki**

Celle qui est Froide. Déesse et héroïne tragique des trolls de jungle. Offre des sorts tels que Souffle Noir, qui permet de transformer des points de magie en poison.

**Subere**

Déesse des Ténèbres des Profondeurs. Mère de la Mort. Offre Attaquer l'Ame, qui permet à l'utilisateur d'attaquer une cible en combat spirituel sans avoir à passer par la désincarnation.

**Xentha**

Déesse de la Nuit. Elle partage le pouvoir sur le monde de la surface avec Yelm. Elle offre des sorts comme Fixer les Ténèbres, qui permet de maintenir un peu d'ombre ou de nuit, même en présence de la lumière du soleil.

**Xiola Umbar**

Déesse de la Compassion et des Ténèbres Protectrices. Elle offre des sorts de soins, comme Transe de Guérison, qui accélère la récupération naturelle d'un individu.



Dans ce document rarissime nous introduisant dans un temple de Xiola Umbar, nous voyons une jeune initiée offrir des friandises de viande à un trollinet venant des enclos à bétail. La mère-prêtresse se tient derrière l'initié et grogne continuellement vers le trollinet.

Si celui-ci finit par accepter la nourriture qui lui est offerte par l'initié, cette dernière aura réussi son examen de passage. Ce rituel est caractéristique des rites d'initiation dans tous les territoires trolls.

## Zong le Chasseur

Dieu troll de la chasse. Il donne des sorts qui aident à chasser et à débiter la viande, comme Trait Mortel qui rend les armes de jet plus précises.

## Zorak Zoran

Dieu de la Haine et de la Violence, dieu troll de la Guerre. C'est le seul dieu des ténèbres à pouvoir contrôler le feu. Il offre des sorts violents, comme Ecraser, qui améliore l'attaque à la masse ou à la massue.

## Trolls Monstrueux

Il existe un certain nombre de créatures apparentées aux trolls, qui, en raison de leur tempérament ou de leur très faible intelligence, ne sont guère plus que des bêtes de proie et ne font pas véritablement partie des races trolls normales.

Toutes ces créatures ayant déjà été décrites dans d'autres suppléments comme les Monts Arc en Ciel, nous ne reproduisons ici que leurs caractéristiques principales sans explications détaillées qui seraient redondantes. Ces créatures ne sont pas destinées à être utilisées par les joueurs.

## Troll des Cavernes

*Styganthropus Mutans*

Ces créatures monstrueuses sont décrites dans les règles de base de RuneQuest. Ces créatures vivent isolées, mais il arrive que les trolls en élèvent comme animaux de compagnie ou en troupeaux en dépit de leur nature chaotique.

## Trancheleur

*Microstygius Vorax*

Décrits dans les Monts Arc en Ciel. Leurs caractéristiques sont répétées ici. Ils coopèrent rarement voire jamais avec les autres trolls.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 3D6          | 10-11   | Déplacement : 4     |
| CON 2D6+6        | 13      | Pts de Vie : 12     |
| TAI 1D6+6        | 9-10    | Pts de Fatigue : 24 |
| INT 1D6+2        | 5-6     |                     |
| POU 1D6+6        | 9-10    |                     |
| DEX 1D6+6        | 9-10    |                     |
| APP 4D6          | 14      |                     |

| Arme       | RA | A %  | Dégâts  | P % | Pts |
|------------|----|------|---------|-----|-----|
| Morsure    | 9  | 80+1 | 3D6     | -   | -   |
| Dague      | 9  | 25+1 | 1D6     | -   | -   |
| Empoignade | 9  | 40+1 | spécial | -   | -   |

| Caractéristiques | Moyenne |                      |
|------------------|---------|----------------------|
| FOR 3D6+6        | 16-17   | Déplacement : 3      |
| CON 3D6          | 10-11   | Pts de Vie : 16      |
| TAI 3D6+10       | 20-21   | Pts de Fatigue : 27  |
| INT 2D6+6        | 13      | Pts de Magie : 10-11 |
| POU 3D6          | 10-11   | DEX RA : 3           |
| DEX 3D6          | 10-11   |                      |
| APP 3D6          | 10-11   |                      |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 6/6    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 6/6    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 6/6    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 6/7    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 6/4    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 6/4    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 6/6    |

| Arme           | RA  | A %  | Dégâts   | P %  | Pts |
|----------------|-----|------|----------|------|-----|
| Masse Lourde   | 5   | 25+8 | 1D10+1D6 | 25-6 | 10  |
| Fronde         | 3/9 | 25+8 | 1D8      | -    | -   |
| Maillet Troll  | 4   | 20-8 | 2D8+1D6  | 20-6 | 16  |
| Grand Bouclier | -   | -    | -        | 25-6 | 16  |
| Morsure        | 6   | 20+8 | 1D6+1D6  | -    | -   |

**Note** : Peuvent soit griffer et mordre une fois, soit griffer deux fois dans le même round, à 3 RA d'intervalle.

**Compétences** : Esquive 30+5, Se Cacher 70+4, Pister 35-2.

**Armure** : 2 points de peau

## Trolls des Mers

*Hydrostyganthropus Mutans*

Ils sont décrits dans les Monts Arc en Ciel. Les rares fois où les trolls sombres ont mis à l'eau leurs galères d'ébène, on a pu constater une certaine coopération avec des trolls des mers.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 2D6+12       | 19      | Déplacement : 3     |
| CON 2D6+6        | 13      | Nage 5              |
| TAI 3D6+12       | 22-23   | Pts de Vie : 18     |
| INT 2D4          | 5       | Pts de Fatigue : 32 |
| POU 2D6          | 7       | Pts de Magie : 7    |
| DEX 3D6          | 10-11   | DEX RA : 3          |
| APP 2D6          | 7       |                     |

| Arme    | RA | A %  | Dégâts   | P % | Pts |
|---------|----|------|----------|-----|-----|
| Griffe  | 6  | 60+1 | 1D6+2D6  | -   | -   |
| Morsure | 9  | 40+1 | 1D10+2D6 | -   | -   |

**Note** : Peuvent soit griffer et mordre une fois, soit griffer deux fois dans le même round, à 3 RA d'intervalle.

**Compétences** : Se Cacher 45-14, Nager 90-8

**Armure** : 4 points de peau.

## Trolls des Montagnes

*Styganthropus Snaungus*

Ces créatures sont décrites dans les Monts Arc en Ciel. En raison de leur férocité insensée, ils sont difficiles à dresser, même par les autres trolls.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 4D6+18       | 32      | Déplacement : 4     |
| CON 3D6+6        | 16-17   | Pts de Vie : 28     |
| TAI 4D6+24       | 38      | Pts de Fatigue : 49 |
| INT 1D6+2        | 5-6     | Pts de Magie : 10   |
| POU 2D6+3        | 10      | DEX RA : 4          |
| DEX 2D6+1        | 8       |                     |
| APP 2D6          | 7       |                     |

| Arme   | RA | A % | Dégâts  | P % | Pts |
|--------|----|-----|---------|-----|-----|
| Massue | 5  | 40  | 2D8+3D6 | 25  | 16  |
| Griffe | 8  | 10  | 1D6+3D6 | -   | -   |

**Armure** : 7 points de peau. Ils peuvent en plus porter des fourrures et des peaux non tannées.

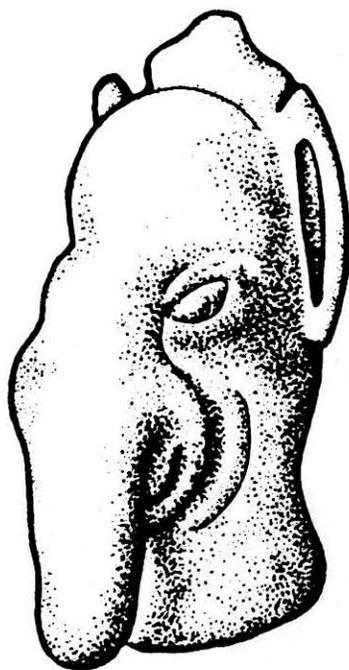
**Note** : Ils attaquent avec leur massue, puis avec leurs griffes trois RA plus tard.

Leur sang noir est corrosif. Quand une arme pénètre leur peau, elle subit 1d6 points de dégâts en raison de l'acidité de leur sang.

Un troll blessé peut tenter d'asperger ses adversaires de son sang. Cela compte pour une attaque. Dans ce cas, tous ses adversaires au contact doivent réussir une esquive ou une parade au bouclier sous peine d'être éclaboussés par le sang sur une localisation déterminée au hasard.

Pour commencer, le sang occasionne 1d6 points de dégâts par corrosion aux armures. Une fois toutes les protections dissoutes, il s'attaque aux points de vie du personnage. Un bouclier ayant servi à parer endure lui aussi 1d6 points de dégâts.

Les trolls des montagnes sont eux même immunisés aux effets des acides et des poisons minéraux.



# La Société Troll

Vous trouverez dans ce chapitre les informations qu'un personnage troll est susceptible de connaître sur la société troll. Les différents sujets sont introduits dans l'ordre chronologique où ils se présentent à un jeune troll. Par exemple, nous commençons par l'enfance des trolls et le chapitre se termine sur un paragraphe consacré à l'armée que de nombreux personnages trolls sont appelés à rejoindre après leur passage à la vie adulte. Le culte de Kyger Litor, qui revêt une importance cruciale dans la société troll, est décrit en détail dans un chapitre qui lui est entièrement consacré.

## Education et Famille

La société troll est matriarcale. Chez eux, le lignage est tracé par la mère de façon quasi exclusive et le côté masculin est totalement ignoré dans tous les rituels du culte de Kyger Litor.

Un proverbe troll dit «le sang du père est faible et s'épuise vite», signifiant par là que sa magie n'a pas grand pouvoir dans la vision du monde de Kyger Litor. Si les trolls connaissent le plus souvent leur père biologique et même parfois leur grand-père, ils ne voient pas vraiment l'intérêt qu'ils auraient à s'y intéresser.

## Une Enfance Heureuse

Les enfants trolls sont élevés en groupes entourés des soins attentifs de leurs mères et des nourrices de Xiola Umbar. L'enfance troll est aussi protégée que possible et, idéalement, les enfants ne sont pas présentés au monde extérieur avant l'âge de treize ans. Durant ces treize premières années, on leur enseigne les secrets et mystères des trolls. Les trolls en bas âge sont choyés et protégés au sein de la paisible quiétude de Subere. On leur enseigne la différence entre la faim et la soif, le toucher et les sons, la magie et la matière ainsi que les sept

sortes de ténèbres différentes. Kyger Litor leur rend fréquemment visite pour leur apprendre à danser, à lancer des pierres, à chanter et les Sept Sortes de Morsures qu'il faut connaître pour pouvoir manger de tout. Vers l'âge de dix ans, Karrg leur rend visite et sépare les garçons des filles. Pendant sept jours, il emmène les garçons dans un endroit étrange, où il leur enseigne un jeu de garçons et leur donne une amulette secrète pour les protéger des dangers inconnus. Pendant ce temps, les filles de dix ans apprennent une nouvelle danse.

Durant les trois années qui suivent les sexes sont élevés séparément. Les filles ont présence en toutes choses tandis que les garçons doivent se tenir à l'extérieur, sur le côté ou devant suivant les désirs des mères. A l'âge de treize ans, tous les trolls qui sont prêts passent les rites de passage à l'âge adulte. Ceux qui se sont montrés obéissants y survivront et seront considérés adultes à leur retour.

## Vers l'Age Adulte

Après les rites de passage (qui sont conçus pour déterminer les qualités du postulant), le jeune adulte troll est présenté aux gens importants de la communauté par ses amis ou son parrain. En dehors des variations locales, il y a généralement quatre visites à faire. Il faut aller voir la matriarche du clan, la grande prêtresse du culte, le plus vieux membre de sa famille encore en vie et son contremaître. Sans doute l'initié connaît-il déjà toutes ces personnes et elles ont probablement déjà eu l'occasion de le voir. Cette visite du nouvel adulte sert à établir de nouvelles relations, entre adultes, en faisant table rase d'anciennes opinions.

Bien souvent les autorités du clan se forment une opinion sur le jeune initié à l'issue de cette seule rencontre. Il est donc très important pour lui que sa personnalité et son caractère fassent tout de suite bonne impression. Les autorités du clan ont toujours tendance à se faire rapidement une opinion qu'ils rechignent ensuite à abandonner. Le jeune initié devra faire

de grands efforts pour qu'ils changent d'avis à son sujet. Prenez note de l'avis des autorités du clan sur le postulant. Comme elles sont en général simples et n'ont pas à être justifiées, une phrase lapidaire suffit. Par exemple : «Trouve que Taksag est une chiffre molle», «Très impressionnée par le côté bravache de Dozakang», «N'aime pas les yeux de Hinbar» ou «Trouve Gorvank très quelconque.»

Lorsque le maître de jeu fait jouer ces rencontres à de nouveaux personnages, il doit bien prendre soin d'expliquer ce qui est en jeu et de rappeler au joueur de ne pas tenir compte de ce qu'il sait, des rumeurs ou de l'opinion qu'il a pu se faire sur les autorités du clan.

On ne doit rendre qu'une seule visite à un personnage important qui cumule plusieurs postes au sein du clan, mais le personnage doit préciser à qui il s'adresse lors de l'entrevue. Cela peut poser parfois des problèmes. Par exemple, une trollesse doit faire étalage de son agressivité au combat et de ses compétences de chasseur devant la matriarche du clan mais elle doit aussi faire bonne impression sur la grande prêtresse en exprimant sa volonté de porter des enfants sains et en mettant en avant sa fertilité.

Si ces deux rôles sont tenus par deux personnes différentes, l'initiee n'aura qu'à changer de casquette entre les deux entrevues, mais si les deux postes sont tenus par une seule et même personne, on peut aboutir à un dilemme difficile à trancher (les trolleses qui donnent naissance à des enfants sains sont choyées et dorlotées, mais d'un autre côté ce sont les chasseurs qui bénéficient des plus grandes largesses de la matriarche). L'initiee devra choisir entre ses rôles possibles et se conformer aux opinions émises à son sujet.

## Questions aux Initiés

Chaque membre de l'autorité a sa propre idée en tête quand il questionne l'initiee. Les paragraphes qui suivent répondent à cette question, à savoir ce qui est important pour

# L'Écologie du Troll

## Point de Vue de Chankor Mhy

La conformation des trolls leur permet de dévorer n'importe quoi. Grâce à leur système digestif et à leurs puissantes dents, ils peuvent se nourrir de pommes de pin, d'herbe, de terre, de chair et de plein d'autres choses encore. Cela leur offre une capacité d'adaptation extraordinaire aux régions isolées. Les trolls s'en sortent très bien dans les terres désolées, les taïgas, les déserts glacés, au sommet des montagnes et autres endroits du même genre. Leurs préférences en matière de température leur rendent les régions chaudes inconfortables et ils préfèrent les étendues glacées du nord à un désert brûlant. Ils ont également besoin d'approvisionnement en eau, aussi ne s'intéressent-ils pas aux régions totalement désertiques. Dans les régions désolées où les humains ne veulent pas s'installer, les trolls sont les rois. Ils sont sans doute les prédateurs les plus efficaces des régions glacées et de fait, ils y dominent largement.

Bien sûr, les trolls sont capables de vivre sous des climats plus cléments, mais on les y trouve rarement. Cela tient sans doute à la compétition avec l'homme et les autres races. Les trolls se reproduisent lentement. Il y a, bien sûr des raisons légendaires à cela, mais il est un fait que tous les grands prédateurs vivant dans des régions où la nourriture est rare sont lents à se reproduire. Les trolls sont naturellement adaptés aux contrées désolées et ils y prospèrent. Dans les régions plus fertiles, les humains, se reproduisant plus vite que les trolls, finissent par être tellement plus nombreux qu'eux, qu'ils ont tôt fait de les chasser. Les morocanthys, les barbares dragonwets, les babouïns et les autres espèces des plaines se reproduisent vite elles aussi très vite. C'est probablement la raison majeure pour laquelle les trolls se trouvent maintenant confinés aux terres arides. Ils s'installent dans les plaines plus fertiles quand leurs occupants d'origine en sont chassés (comme la Passe du Dragon après la chute de l'Empire des Amis des Wyrms) mais ils finissent toujours par en partir.

Et si les trolls ne sont pas chassés de leur lugubre habitat, c'est parce qu'aucune race n'en est capable. En haute montagne ou dans les steppes désertiques glacées, les humains ne se reproduisent plus aussi vite et les trolls se trouvent à égalité. Si l'on devait organiser une compétition de survie dans de tels endroits, les trolls en sortiraient indubitablement victorieux. Il semble qu'on puisse avancer sans se tromper qu'il y aura toujours des trolls dans les coins mystérieux et peu fréquentés de Glorantha.

Pourquoi les elfes et les nains haïssent-ils donc les trolls ? La réponse à cette question n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Tous les elfes, les nains et les trolls ont leur enfance bercée par des histoires de trahisons, de crimes et de haine raciale mais cela ne suffirait pas à entretenir une telle animosité au cours de si longs siècles. Les humains, eux aussi, sont responsables de nombreux crimes à l'encontre des elfes et pourtant, aujourd'hui, nombre d'entre eux sont amis des elfes et de leurs coutumes. Pourquoi pas les trolls ?

Il nous faut commencer par l'inimitié qui existe entre les trolls et les nains. Les nains, comme les trolls, vivent dans des grottes, des cavernes, et autres. Les nains, comme les trolls, sont capables de se nourrir de terre et de certains minéraux. Les nains et les trolls sont, en fait, en compétition pour leur espace vital. Les trolls aiment manger du nain. Pour des raisons que la biochimie peut expliquer, manger du nain plonge le troll dans un état de légère euphorie suivi d'une période de torpeur agréable. La chair de nain aide à la digestion du troll et c'est un morceau de choix, quand tout en haut de sa montagne, on n'a que du caillou et de la neige à se mettre sous la dent. Le fait qu'il y ait des nains dans ces régions est d'un grand secours pour les trolls affamés. C'est aussi à l'origine de nombreux problèmes entre les deux races.

Les trolls considèrent les nains comme une part importante de leur source de nourriture, surtout dans les régions montagneuses où il est tout de même plus facile d'attraper un nain qu'une chèvre de montagne ! N'appréciant que très modérément d'être considérés comme des proies par leurs grands rivaux, les nains sont entrés dans le conflit qui les oppose aux trolls. On pourrait imaginer de ramener la paix entre les deux races, mais elle ne durerait sans doute qu'un temps, si l'on trouvait pas le moyen d'empêcher les nains d'aller creuser là où se trouvent des trolls en maraude.

Qu'en est-il des elfes ? Les elfes sont peu nombreux dans les bastions trolls comme le Plateau de la Lune Bleue ou le Dagori Inkarth. Comme les elfes ont été repoussés aux frontières de l'activité humaine et qu'il y a des humains presque partout où il n'y a pas de trolls, les pauvres elfes se trouvent pris en sandwich entre les deux races. Ces grands prédateurs carnivores que sont les trolls envoient de fréquentes patrouilles dans les campagnes fertiles proches et ces patrouilles ont bien évidemment à traverser des territoires elfes.

Les trolls trouvent là une nourriture végétale abondante et succulente. Nous savons qu'ils mangent facilement de l'elfe et des races qui leur sont cousines, ce qui n'engage pas à l'amitié. Les elfes, pas plus que d'autres, n'apprécient d'être considérés comme du gibier, cela entretient leur colère et comme ils vivent très longtemps...

Pourquoi les elfes et les nains n'exterminent-ils pas les trolls pour se débarrasser une fois pour toutes de ce problème ? Une fois encore, étudions les deux races séparément et voyons les difficultés que cela soulève.

Un nain ne fait pas le poids face à un troll sombre, même s'il est tout de même plus fort qu'un trollinet. Dans une bataille à nombre et armement égaux, les trolls surclasseraient les nains, plus petits et plus faibles. Les nains sont en général mieux armés que les trolls, surtout depuis que la quasi-totalité des guerriers nains appartient au Culte du Fer. Ils sont ainsi pourvus d'armes de fer qui surclassent de loin tout armement similaire que pourraient aligner les trolls, en dehors de leurs énormes massues garnies de sorts runiques.

De plus, les armures naines sont les meilleures du monde. Même leurs armures de bronze sont supérieures à la normale et beaucoup de nains sont caparazonnés de fer. Ils sont bien mieux disciplinés que les trolls et cette attitude réfléchie leur a souvent permis de mettre en déroute des armées trolls supérieures en nombre.

Pendant les trolls sont imbattables en matière de guérilla et ont appris depuis longtemps à éviter d'affronter les nains en choc frontal. Les trolls sont meilleurs pour repérer de loin et ne dépendent pas d'objets magiques et de matériel. Ils ne comptent que sur leur force brute, vivent en maraudeurs et savent très bien se montrer discrets.

Ainsi, les guerres entre les nains et les trolls se résument à un affrontement où les nains essaient d'attirer les trolls dans des batailles rangées tandis que les trolls essaient d'attirer les nains dans une guerre d'escarmouches et de harcèlement. Le résultat final est que les nains contrôlent des petites zones souterraines, empêchant par là même les trolls de tirer avantage de leur mobilité. En ce qui concerne la surface, un net avantage va aux trolls, ce qui explique la rareté des grandes implantations naines à la surface.

Et les elfes ? Au corps à corps, rares sont les elfes qui aient la moindre chance face à un troll moyen. Même un trollinet est presque aussi fort qu'un elfe. D'autre part, en dehors de leurs arcs magiques, les elfes n'ont pas non plus d'avantage dans le domaine de l'armement. A découvert, n'importe quelle bataille opposant des trolls à des elfes tournerait à l'avantage des premiers s'ils avaient l'opportunité d'arriver au contact ; et ce même si les Aldryamis étaient les plus nombreux et que l'armée troll était essentiellement composée de trollinets.

A couvert, en utilisant les techniques de la guérilla, les elfes ont un avantage évident sur les trolls. Tout lieu à la végétation assez dense pour offrir le couvert à un elfe est infiniment plus dangereux pour un troll que de se trouver à découvert. Les elfes se dissimulent mieux dans les bois et ils sont même aidés par la végétation au milieu de laquelle se cachent les trolls ! Les marcottes sont d'admirables éclaireurs et les coureurs sont habiles à tendre des embuscades. Quant à la milice elfe, elle est capable d'assurer des frappes rapides contre un envahisseur, même puissant.

Le résultat de tout cela est que les trolls évitent en général les forêts où se trouvent des elfes et que les elfes évitent de traverser les territoires découverts réputés être fréquentés par les trolls.

Colnar l'étudiant  
Poète de Lhankor Mhy  
Temple de Fadnar (857 S.T.)



lui. La prêtresse peut parfaitement prêcher le faux pour savoir le vrai, ce qui est la marque d'une grande finesse chez les trolls.

### La Matriarche

C'est elle qui déterminera l'occupation principale du jeune troll. Elle peut s'enquérir des goûts et des compétences de l'initié ou tout simplement le mettre là où on a le plus besoin de quelqu'un. Des questions types seraient : Es-tu mâle ou femelle ? Es-tu capable de voyager à la surface ? Que sais-tu faire qui me soit utile ? Quelle est ton occupation préférée ? Combien d'armes possèdes-tu ? Quels sont les sorts que tu connais ? As-tu déjà mangé du nain ? Et de l'elfe ?

### La Prêtresse

La prêtresse doit guider ceux et celles qui désirent rejoindre l'organisation du temple et est en charge de la sécurité des femelles fécondes. C'est elle qui convoque les trolls qui désirent apprendre de la magie et c'est également elle qui tient les cordons de la bourse du temple et gère les objets magiques. Des questions types seraient : Es-tu une personne puissante d'un point de vue magique ? Quels sorts veux-tu apprendre ? A combien de Danses de la Fécondité as-tu participé ? Que comptes-tu faire pour plaire à ta déesse ? Es-tu prêt à dévorer ta main pour moi, maintenant ? Es-tu capable de mettre du feu dans ta bouche ? As-tu des amis trollinets ?

### L'Ancien

Les anciens garantissent le statut de la famille et maintiennent l'ordre au sein des leurs. Le troll nouveau venu devra peut-être avoir à choisir un ancien parmi tous les siens s'il est issu d'un clan important où beaucoup d'anciens sont encore en vie. C'est un grand honneur que d'être du même sang qu'un ancien et d'être reconnu par lui, et plus il est vieux, mieux c'est. Des questions types seraient : Qui est ta mère ? Qui est ton meilleur ami ? Peux-tu me réciter la lignée de tes ancêtres ? Combien de tes ancêtres connais-tu ? As-tu déjà été visité par des esprits dans tes rêves ? Qu'est-ce qui est plus important à tes yeux, un guerrier vrai troll ou quatre enfants trolls ? Si tu avais le choix, tu préférerais posséder un grand troll ou un trollinet bibelot ?

### Le Contremaître

C'est avec lui que le jeune troll sera appelé à passer le plus de temps. C'est lui qui sera chargé de contrôler le travail que les trois autres auront assigné au jeune initié. Pour bénéficier d'avantages dans la vie de tous les jours, c'est cette personne qu'il faut impressionner favorablement. Les questions qu'il posera tourneront autour de deux thèmes : premièrement, mesurer la capacité du jeune troll

à faire le travail qui lui a été donné et estimer le montant qu'il est prêt à reverser à son contremaître.

## L'Accouplement

Comme il se trouve que l'enfantement revêt une importance cruciale pour les trolls, leurs habitudes en matière d'accouplement et de reproduction présentent un grand intérêt.

La règle générale est la polyandrie. Le nombre d'époux est un signe de statut social pour les femelles et le fait d'être marié un honneur pour les mâles. Cependant, le célibat n'est cependant pas infamant et il y a même des trolls pour être fiers de leur statut de célibataire.

Les rites de mariage sont simples. Les mâles jurent d'honorer et de soutenir la femelle qui, elle, fait le serment de les aider et de les préférer aux autres mâles. Le statut relatif des mâles entre eux est déterminé par eux-mêmes et le bon vouloir de la femelle.

Beaucoup de femelles ne se marient jamais, disposant d'assez de privilèges pour pouvoir s'en passer.

En plus de la cérémonie formelle, les trolls participent à des cérémonies de groupe où ils doivent prouver leur union à leur grande déesse, Kyger Litor, en participant à une orgie. C'est une des cérémonies à base de chants et de tambours préférées des trolls, et, si elle ne présente aucun caractère de difficulté dans l'exécution, ils sont nombreux à s'y entraîner en privé afin que tout se passe pour le mieux lors des rites officiels des jours saints.

## L'Organisation Familiale

Les familles trolls sont, elles aussi, basées sur le matriarcat. La femelle dirige la maisonnée et les mâles se soumettent à son jugement. Cependant les mâles n'étant pas spécialement popote, ils sont souvent dehors, à la chasse ou autre. Ils rentrent pour la journée et repartent le soir.

Les mâles trolls sont de vrais bravaches. A l'extérieur, ils font ce qu'ils veulent et une fois rentrés, ils travaillent pour leur épouse. Bien souvent, avant qu'ils ne partent à la tombée de la nuit, leur épouse leur confie diverses tâches à accomplir comme ramener un pot de cuivre ou porter un message à une amie. Généralement, le mâle s'efforce de faire ce qui lui est demandé.

Beaucoup de trolls réagissent à cette domination des femelles en devenant extrêmement machos (hors de la vue de leur épouse, bien sûr) ou de véritables poules mouillées et des pleurnichards. Certains trolls sont harcelés ou terrorisés par leur épouse, mais la plupart vi-

vent une relation douce et aimante avec leur compagne. Même si la trollesse dirige ses coqs, cela ne veut pas dire que les trolls soient des esclaves chez eux. Quand il est chez lui, le troll continue de faire ce que bon lui semble, la seule différence étant qu'il s'exécute quand on lui demande de faire (ou de s'abstenir de faire) quelque chose. Si dans la société troll, les femelles dominent les mâles, un mâle de niveau Runique a préséance sur une femelle simple initiée. Par contre, il se peut fort bien qu'un Fils de Karrg continue à obéir à sa mégère par habitude.

Les trolls ne sont pas nécessairement monogames. Une famille troll typique consiste en deux ou trois soeurs qui se partagent un certain nombre d'époux. Les mâles subviennent aux besoins des femelles et travaillent pour elles, et les soeurs supervisent les mâles. Comme il se trouve qu'en raison de la malédiction des trollinets, les femelles sont souvent indisponibles pour des relations sexuelles, le fait que deux ou trois soeurs se partagent les mâles arrange aussi les affaires de ces derniers.



## La Communication Gestuelle

Les trolls préfèrent leur sens des ténèbres à tout autre sens. Ils n'aiment le bruit qu'en privé. A la chasse ou au combat, ils communiquent très peu par sons, préférant utiliser un langage des signes.

La langue des signes originelle est perdue, même chez les trolls de la race maîtresse. Il existe une profusion de langues différentes de par le monde, chacun étant persuadé d'utiliser la langue des signes originelle.

On peut rapprocher cette langue du sémaphore. Chaque geste ayant une signification précise, un enchaînement rapide des signes permet de former des messages. Ces mouvements et ces postures sont détectables par les sens des uz quelles que soient les conditions de lumière.

Le langage des signes fait partie de l'apprentissage de la langue des ténèbres.



## L'Hospitalité Troll

Il est rare que des membres d'une race étrangère soient invités chez des trolls autrement que comme plat principal. Mais même entre eux, ils ont un rituel qu'il convient d'observer.



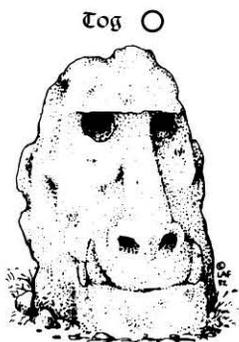
## Incapables de Dresser une Carte ?

L'apparente incohérence des trois cartes présentées ici est en fait un vibrant exemple de la nature migratrice des taudis qui passent pour des villes chez les trolls.

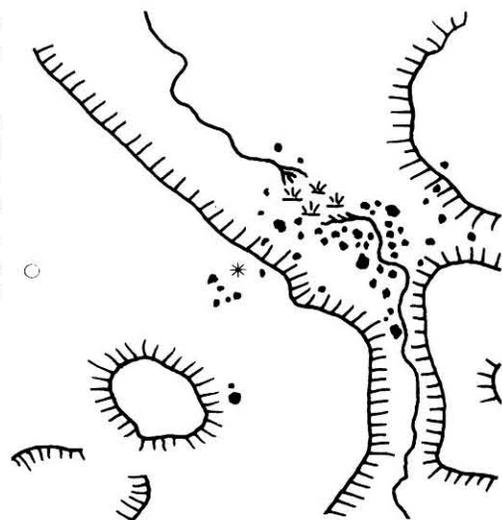
Ce sont trois cartes des environs de la ville appelée Corne de cerf. Elle tire son nom du curieux monument illustré sur cette page. Non loin se trouve un autre monument appelé Tog, également représenté ici. Tous deux étaient des lieux sacrés dont les prêtres vivaient en ville, en compagnie des chasseurs subvenant à leurs besoins, de leur suite et de leurs trollinets. Les deux monuments sont indiqués sur les trois cartes.



Corne de Cerf \*

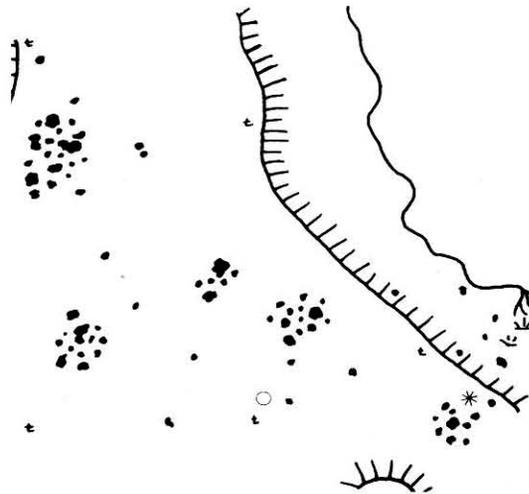


Tog O



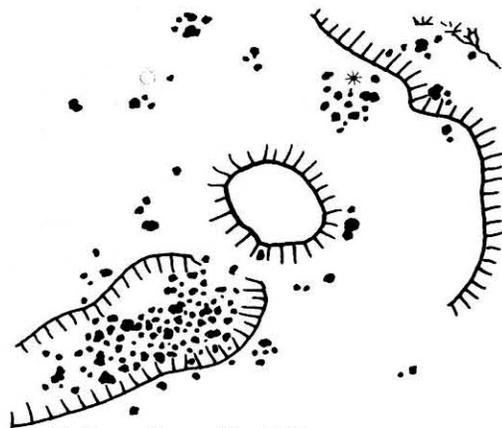
*Dressée par Bamsona le Cartographe, 1512.*

Il s'agit d'une agglomération de vallée typique. Les habitations sont éparpillées sur les pentes mais sont très serrées au fond de la vallée. La plupart des bâtiments sont construits en terre et en roseau.



*Etablie par Parvenu Encrevente, 1567.*

Quand les villages atteignent le haut des pentes ils tendent à s'éparpiller, comme ici, en petits groupes rassemblés autour des maîtres. Les zones marquées d'un 'T' sont des avant-postes permanents de trollinets.



*Etablie par Horsten Bleu, 1619.*

Le village ayant découvert une nouvelle source de nourriture, il s'y est tout simplement installé. Les mammoth étaient dirigés vers la falaise et s'écrasaient en contrebas. Une telle abondance de nourriture a eu pour effet un accroissement rapide et important de la population, comme le montre la carte. Les avant-postes militaires permanents ne sont pas représentés.





La cérémonie de bienvenue n'est pas connue au-delà de leurs territoires, mais on peut en trouver les détails en s'adressant à un Temple du Savoir ou en demandant à un ami troll. Cette cérémonie n'a lieu que chez les trolls civilisés ou chez les trolls en contact avec des trolls civilisés. Un chasseur sauvage de l'est des Montagnes des Bois de Pierre ne l'emploiera certainement pas. Par contre, un habitant des Bois Trolls ou de Dagori Inkarth l'observera sûrement.

Pour saluer un troll dont on veut obtenir quelque chose, la procédure normale consiste à lui offrir de la nourriture, la viande crue étant considérée comme la plus grande des délices et disant quelque chose comme : «Plutôt que de me manger, moi, mangez donc cela et pendant ce temps nous discuterons.» Pendant que le troll est occupé à manger, le visiteur peut se considérer en sécurité. En fait, rares sont les trolls qui tueraient délibérément une autre créature intelligente pour la manger en dehors des famines, des cas de guerre ou s'ils venaient à croiser la route d'elfes ou de nains.

Si le troll décide de vous faire entrer chez lui, et que vous acceptiez, il jettera une couverture ou une fourrure sur votre tête et vos épaules en disant «J'étends la protection de mes ténèbres sur toi.» Le troll se livrera à cette petite cérémonie sur le pas de sa porte puis il conduira son visiteur à l'intérieur, en prenant soin de lui laisser la couverture sur la tête. S'il souhaite garder son antre secret, il pourra recouvrir la tête son visiteur en un endroit éloigné puis le guidera jusqu'à chez lui. Cette coutume qui est aussi pratiquée par d'autres races, est très courante chez les trolls.

Une fois à l'intérieur, le visiteur devra prendre garde à se tenir à l'endroit qui lui a été désigné. Les trolls étant très jaloux de leurs biens, le mâle (surveillé de près par une femelle au regard sévère se tenant en retrait et le rappelant vigoureusement à l'ordre s'il vient à se tromper ou oublier quelque chose) commencera à faire le tour de la pièce en pointant du doigt divers objets et en disant «Ne touche pas à ça, c'est à moi ! Ne touche pas à ça non plus ! Ne touche pas à elle ! Ne touche pas cet enfant !» etc...

Le premier tour de pièce couvre les biens du troll pour la défense desquels il est prêt à vous tuer. Quand il a terminé ce premier tour, il en entame un deuxième, désignant d'autres objets du doigt en disant les mêmes choses que précédemment. Les biens inclus dans ce second tour sont ceux pour lesquels il est prêt à se battre.

Dans la première tournée, on trouvera les objets magiques, son épouse, ses enfants trolls sombres et les objets ayant une grande valeur marchande ou sentimentale. Dans la seconde tournée, on aura la nourriture, les trollinets, les

armes et autres. Certains trolls se laissent aller à leur sens de l'humour si fin en oubliant intentionnellement certains objets. Quand leur victime tend la main pour se servir de l'objet oublié, elle se fait brutalement remettre à sa place d'une claque sur la main accompagnée d'un «Ca non plus !». En dehors de ces exceptions, tout ce que le troll n'a pas interdit est laissé librement à l'usage de son visiteur. S'il a omis de la nourriture, le visiteur peut en manger, s'il a omis un trollinet, le visiteur peut s'en servir comme de son propre esclave. Il est bon de rappeler que les objets que le troll omet de signaler ne deviennent pas la propriété du visiteur. Ils restent la propriété du troll même si le visiteur est autorisé à s'en servir.

Ce rituel paraît bien loin de ce que l'on pourrait appeler hospitalité, mais il faut se souvenir que les trolls ne sont pas des humains. Du point de vue du troll, c'est faire preuve de beaucoup de générosité envers un visiteur que de lui montrer quelles sont les limites à ne pas franchir, épargnant ainsi beaucoup de problèmes aux deux partis intéressés.

Ne vous amusez jamais à faire du feu chez un troll que ce soit pour vous chauffer ou faire votre cuisine. C'est une insulte très grave et le troll pourrait bien se considérer dans son bon droit et vous attaquer sur-le-champ. Même chez des adeptes de Zorak Zoran ou de Lodril, c'est une faute à éviter car, s'ils côtoient le feu, cela reste pour eux une chose sacrée et magique (après tout il ne faut pas oublier que ce sont des trolls) et ils pourraient prendre très mal qu'un simple humain s'amuse à faire du feu dans leur maison.

Si un troll manifeste tant de respect envers son visiteur qu'il veuille l'honorer en lui offrant à manger, le plus sage est d'essayer d'avalier la nourriture offerte, si cela est possible. Si elle n'est pas comestible, le mieux est d'accepter la nourriture et d'inventer un prétexte pour la manger plus tard. Il y a des trolls qui essayent d'insulter et de provoquer leurs invités en leur offrant à manger des choses que même un troll refuserait. Le problème c'est qu'il est difficile de savoir si la chose ignoble que l'on vous sert est là pour vous faire plaisir ou pour vous insulter. Fort heureusement pour les estomacs délicats, il est rarissime qu'un troll offre à manger à quelqu'un qui ne soit pas de sa famille proche. Aussi, les problèmes liés à la nourriture troll ne surviennent que très rarement.

Tant que vous résidez chez lui, le troll s'attend à ce que vous vous chargiez vous-même de votre subsistance, à moins qu'un supérieur, comme sa prêtresse par exemple, lui ait donné des directives allant dans un autre sens. De toute façon, la plupart des visiteurs préfèrent apporter leurs propres rations, mais assurez-vous que tout ce que vous apportez puisse se manger froid !

Très important ! N'acceptez sous aucun prétexte de boire d'alcool troll ! Il est également recommandé pour la tranquillité d'esprit du visiteur de ne jamais s'informer sur la composition des plats qui lui sont servis. C'est particulièrement important lors des fêtes où, chez les trolls, on a pour habitude de servir des créatures douées de raison.



## Organisation d'un Intérieur Troll

L'habitat des trolls est négligé et crasseux même comparé à celui du plus paresseux des mangeurs de lisier de Broliou ou à celui d'un éleveur de Prax. Pourtant les trolls ont une grande affection pour leur chez-eux si froids et ils aiment le décorer d'une façon qui leur semble convenable.

L'organisation générale s'appuie sur la tradition, mais chacun en règle les détails particuliers. La tradition veut que les trollinets vivent à part, entre les uz et les dangers potentiels, que la nourriture soit gardée près de la salle principale (mais jamais dans la chambre de la mère ou des célibataires), que l'on ne doive pas répondre aux appels de la nature près de la nourriture et que les mères doivent être les mieux protégées.

On peut constater un tel arrangement dans les cavernes de Pierre Rouge ou au sein du clan Sazdorf. Même à Crabeville, où la majorité des habitations sont de facture grossière, l'organisation traditionnelle est perceptible dans le fait que l'on trouve les trollinets nichés sous le tas d'ordures qui jonche l'entrée.



## Le Travail des Métaux

On trouve dans la plupart des cités trolls des artisans qui travaillent le plomb ou le bronze. Ces forgerons trolls sont des fidèles du dieu chthonien Lodril, dieu des volcans et de la chaleur rougeoyante et de Gustbran, dieu de la forge et des feux de joie. Nombre d'entre eux connaissent les sorts et les chants qui permettent de ramollir et de fondre les métaux sans utiliser ni feu, ni lumière. Certains des maîtres forgerons trolls construisent de petits foyers pleins de charbons ardents. Les forgerons trolls qui font preuve de moins d'audace, se contentent de battre le métal à froid, remplaçant la chaleur par la force brute. Chez les trolls, les forgerons ont la réputation d'être des magiciens et ils ont souvent le rôle du méchant dans les histoires.



## Magie Spécifique aux Trolls

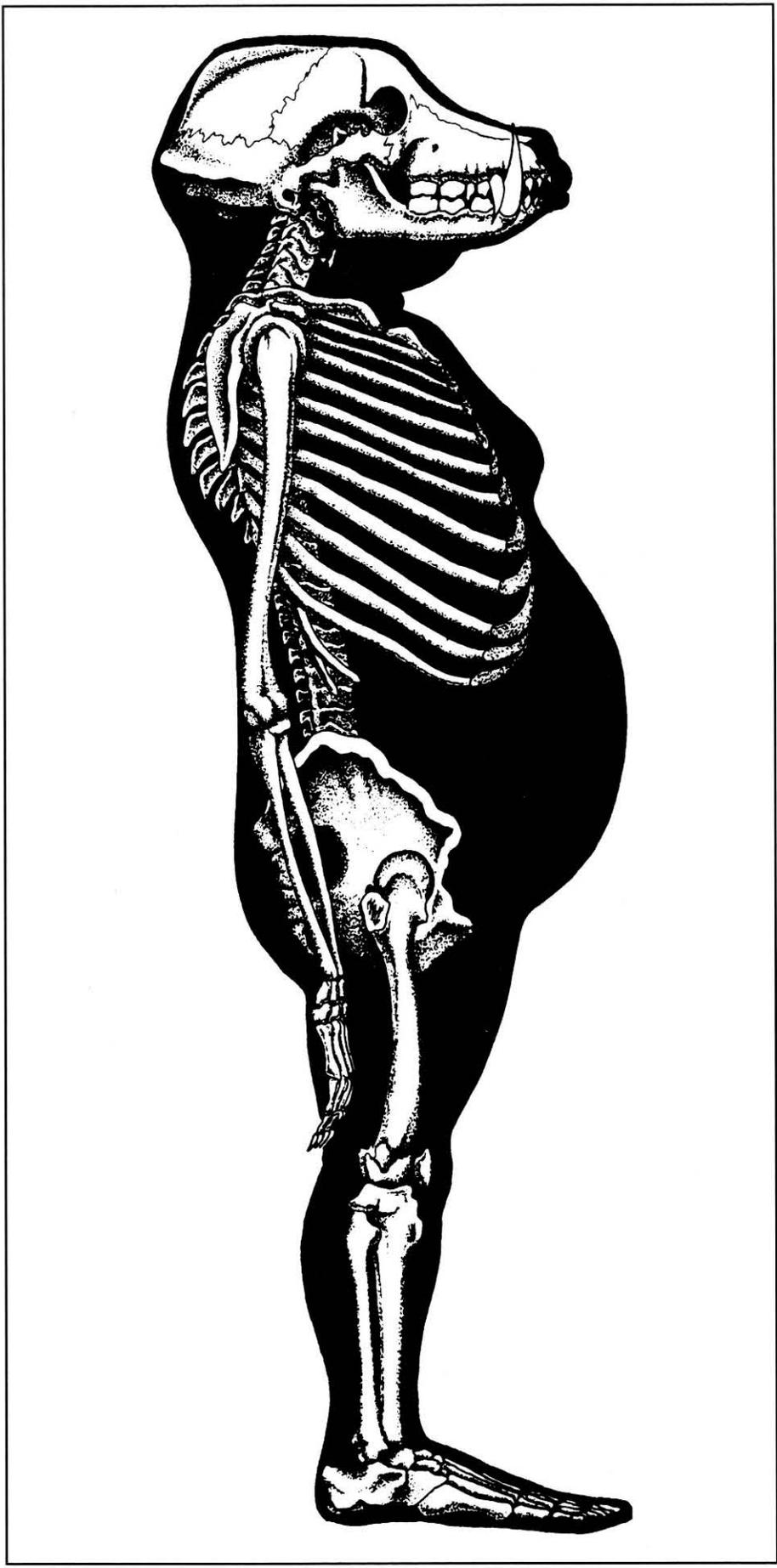
Des objets magiques que l'on trouve fréquemment chez les trolls sont les Pierres-qui-tuent-le-Chaos. Ce sont de petites pierres aux formes irrégulières, de couleurs variées, qui toutes possèdent un pouvoir magique utilisable qu'une seule fois. Elles doivent être lancées et le pouvoir ne se déclenche que si elles atteignent leur cible.

Le pouvoir de ces pierres varie avec leur couleur. Ainsi, les pierres noires suppriment un trait chaotique de la cible touchée pendant plusieurs heures. Les pierres bleues absorbent 1d10 points de POU de la victime.

Les pierres vertes ont ceci de particulier qu'elles doivent être lancées sur un ami et qu'elles soignent 1d6 points de dégâts provoqués par une attaque chaotique. Les pierres jaunes infligent 1d10 points de dégâts au monstre touché et ce quelle que soit son armure ou l'épaisseur de sa peau. Les pierres jaunes ne peuvent pas être lancées par un troll, même si ces derniers peuvent les fabriquer. Parfois, les trolls en fabriquent en grandes quantités et engagent des humains à les utiliser en leur nom. Les pierres brunes brisent n'importe quel monstre chaotique en 1d4 morceaux. Elles sont particulièrement efficaces sauf contre les gorps.

Il existe bien d'autres couleurs pour ces pierres. De même, leur puissance varie : des pierres vertes plus puissantes soigneront 2d6 points de dégâts ou plus, des pierres bleues peuvent absorber 2d10 ou même 3d10 points de POU à leur victime, et ainsi de suite. Les Pierres-qui-tuent-le-Chaos les plus faciles à fabriquer sont les noires et les vertes. Mais même celles-là requièrent les talents d'une puissante reine, d'un chaman ou d'une prêtresse.

Un autre objet magique que l'on rencontre chez les trolls est le maudisseur. Il consiste en un tronc planté en terre à l'entrée du village et orné d'un crâne à son sommet. S'il s'agit d'un crâne de troll, le poteau agit comme une matrice de Détecter les Ennemis : quand un ennemi passe à moins de 40 mètres du poteau, le sort se déclenche et tout le village est alerté. Certains de ces poteaux sont ornés d'autres types de crânes, tels que des têtes de poissons, d'amphibiens, de reptiles, de mammifères à sabot ou de carnivores. Ces types de crânes sont porteurs de malédictions à l'encontre de quiconque serait assez fou pour braver la menace qu'ils représentent. La nature de ces malédictions varie avec le type de crâne et les pouvoirs du magicien troll qui a mis le poteau en place.





## L'Aspect Physique des Trolls

La plupart des illustrations de ce supplément montrent les trolls sous leur meilleur jour. Nombreux sont les trolls qui, par exemple, ont de plus grosses défenses ou sont beaucoup plus gros que ceux représentés ici. Les verrues, les rides et de façon générale tous les accidents cutanés sont fréquents. Le dessin ci-contre montre la silhouette d'un troll au garde-à-vous. Une posture plus détendue serait davantage fléchie et le troll pencherait plus vers l'avant. Remarquez la taille disproportionnée des membres supérieurs et du crâne. L'obésité naturelle des trolls est également frappante dans ce dessin. Certains érudits affirment que les femelles trolls n'ont que deux mamelles. Si cela est vrai pour beaucoup d'entre elles, il y en a bien plus encore (en particulier les descendantes de la race maîtresse ou de grands trolls) qui en possèdent trois paires.

La complexion des trolls est sujette à d'importantes variations. La peau des trolls de la race maîtresse est d'un noir velouté parfois parsemé de points ou de taches gris foncé. La peau des trolls sombres va du gris foncé au gris clair souvent orné d'un mouchetis dans un camaïeu de gris colorés, tels que gris-orangé ou gris-bleu. Les grands trolls ont les mêmes couleurs de peau que les trolls sombres. Celle des trollinets varie considérablement de couleur, tout en étant généralement plus claire que celle des trolls sombres adultes. Les trolls de mer sont noir bleuté sur le dos et bleu plus clair sur le ventre. Les trolls des cavernes ont la peau d'un noir terne sur lequel s'ajoute une vague coloration verdâtre ou grisâtre.



## L'Art de la Guerre chez les Trolls

Les humains dans leur grande majorité voient les trolls comme des monstres peu sociables qui chassent, vivent et pillent en petites bandes. C'est assez vrai dans la plupart des endroits. En vérité la plupart des trolls ne vivent pas en permanence à proximité des humains. Des territoires trolls comme Dagori Inkarth ou Halikiv sont des mondes à part, une parodie cauchemardesque des paysages connus des humains. En lieu et place de fermes, de villages et de champs, on trouve une terre sauvage et désolée truffée des trous à demi effondrés où vivent les trolls.

Ce ne sont pas des daïms et des lapins qui courent dans la campagne mais des trollinets contrefaits et d'ignobles insectes hérissés de pointes. Au lieu de bosquets et de vertes prairie, on trouve un paysage rude fait de pierres grisâtres et d'arbres solitaires couverts de champignons.

Dans les territoires trolls, il se passe beaucoup de choses à l'insu du monde extérieur. L'une d'entre elle est la constitution de cette étrange organisation : l'armée troll. A l'insu des humains et sans qu'ils en aient le moindre soupçon, chaque territoire troll est en mesure de fournir plusieurs unités de combattants organisés. Ces bandes ne se sont que rarement aventurées en territoire humain et seulement à l'occasion d'événements exceptionnels comme les Guerres de Gbaji. Cependant il ne faudrait pas sous-estimer leur importance.

Quand une troupe ennemie puissante envahit un territoire troll, tous les trolls en mesure de s'y opposer se lèvent en masse mais la plupart optent pour des tactiques de guérilla. Ils capturent et dévorent les éclaireurs et les isolés, perturbent les assauts ennemis en leur jetant dans les jambes des hordes de trollinets pendant qu'ils dispersent les chevaux, pillent les équipages ou dressent des embuscades nocturnes. En général, ces attaques ne sont pas conduites par l'armée troll qui se réserve pour les assauts en masse ou le quadrillage de la contrée à la recherche de pillards.

Les humains appellent les unités militaires trolls des «bandes» en raison de leur manque apparent d'organisation. Parfois le terme «troupes armées», moins méprisant, est utilisé. Les trolls qui servent dans ces unités sont rarement volontaires, la reine et les Fils de Karg faisant appel à une forme de conscription pour constituer les bandes.

Il arrive même que les unités s'attaquent entre elles pour se voler mutuellement trollinets ou grands trolls. Les trolls servant dans ces unités sont considérés comme des guerriers.

Les bandes armées trolls ne suivent pas l'organisation des régiments humains. En particulier, elles n'ont ni officiers, ni sous-officiers. Chaque bande est constituée autour de trois à dix Fils de Karg ou Seigneurs de la Mort (les seigneurs runiques de Zorak Zoran). Ce sont eux qui contrôlent l'unité, non pas en donnant les ordres mais par l'exemple.

Quand les chefs chargent un ennemi, les autres guerriers font de même ; si les chefs s'arrêtent, les autres s'arrêtent. Si, comme cela arrive, tous les chefs sont tués, leurs suivants sont totalement désemparés et courent vite rejoindre les bandes se trouvant à proximité. Cette faiblesse de leur organisation est compensée par la rapidité avec laquelle les armées trolls peuvent agir sur le champ de bataille.

## Bandes Armées de Dagori Inkarth

A titre d'exemple, les neuf bandes de Dagori Inkarth sont décrites ci-dessous. Le point d'attache de la bande se trouve à la suite de son nom. La plupart d'entre ces bandes ont des conditions d'admission auxquelles il est impératif de répondre pour en faire partie.

Les armes traditionnellement utilisées dans chaque bande sont également indiquées ainsi que le niveau de compétence d'un membre type, aussi bien en armes que dans les compétences utiles au combat (Grimper, Dissimuler, Sens des Ténèbres / Scruter, Sens des Ténèbres / Chercher, Inventer, Sauter, Ecouter et Pister). Ensuite vient le nombre de points de sort connu par un membre type et l'armure généralement portée dans l'unité.

Le maître de jeu peut autoriser les personnages trolls sombres, grands trolls libres ou trollinets guerriers à faire partie d'une de ces bandes, leur permettant ainsi de bénéficier d'entraînements et de sorts gratuits. En revanche, il n'est pas garanti que le personnage sorte indemne de cette expérience et il incombe aux maîtres de jeu de faire jouer une aventure ou une campagne mettant en scène la bande considérée. Par exemple des personnages enrôlés dans la Meute Enragée devront participer à plusieurs assauts frénétiques contre un ennemi non-troll puissant et bien organisé au cours d'une saison de combat.

Les personnages peuvent commencer une telle aventure avec quelques années d'expérience derrière eux, en partant du principe qu'ils répondent aux critères d'admission. Ils auront un niveau de compétence égal à celui indiqué dans la description de l'unité dans les armes traditionnelles indiquées pour la bande (une seule arme si rien n'est précisé) ainsi que dans trois des compétences utiles au combat citées plus haut. Ils auront un nombre de points de magie de combat déterminé par le jet de dé spécifié pour leur unité. Les armes et armures restent disponibles tant que le personnage fait partie de l'unité et qu'ainsi il en partage les risques et les responsabilités. Cela n'empêche pas les membres d'une bande de vivre leurs propres aventures, bien au contraire.

### Meute Enragée : Laca

Ne doit pas avoir de caractéristique en dessous de 6. Doit être capable de hurler longtemps sans perdre sa voix. Les trollinets sont acceptés.

**Armes :** toutes, un large échantillonnage est utilisé.

**Niveaux de Compétences :** 50% pour les trolls, 35% pour les trollinets

**Magie Spirituelle :** 2d4 points pour les trolls, 1d4 pour les trollinets

**Armure :** cuir bouilli





**Notes :** Cette unité composée aux trois-quarts de trollinets guerriers n'est mobilisée qu'en cas d'invasion. En combat, elle est employée dans des charges incontrôlées, pour briser ou désorganiser l'ennemi en préparation d'une attaque par des bandes de trolls plus expertes.

**Tueurs d'Elite : Pierre Rouge**

Les trolls doivent être initiés de Kyger Litor et avoir une FOR et une DEX d'au moins 11 et un POU de 9 ou plus. Les trollinets doivent avoir au moins 16 en DEX.

**Armes :** Fronde et massue troll pour les trolls, fronde pour les trollinets

**Niveaux de Compétences :** 60% pour les trolls, 40% pour les trollinets

**Magie Spirituelle :** 2d6 points pour les trolls, 1d6 pour les trollinets

**Armure :** byzantine pour les trolls, cuir bouilli pour les trollinets.

**Notes :** Une bande armée classique. En dépit de leur nom, ils ne sont pas considérés comme étant particulièrement bons. Les trollinets de cette unité sont employés à des tactiques d'escarmouches.

**Horde des Ecraseurs : Eboulis**

Pas de caractéristique en dessous de 8. Les trollinets ne sont pas admis de façon à ce que l'unité puisse agir en plein jour.

**Armes :** toutes, avec une préférence pour les armes de contact.

**Niveaux de Compétences :** 60%

**Magie Spirituelle :** Soins 2 plus 1d6 autres points.

**Armure :** casque byzantin, cuir bouilli ailleurs sur le corps.

**Notes :** Cette bande est commandée par une équipe de Seigneurs de la Mort de Zorak Zoran et son noyau dur est constitué de fidèles de ce dieu.

**Fieffés Roublards : Lac Natch**

Les trolls doivent avoir des caractéristiques supérieures ou égales à 9 et leur modificateur de Discrétion doit être meilleur que -5. Les trollinets doivent avoir un modificateur de Discrétion positif.

**Armes :** Fronde plus masse ou massue.

**Niveaux de Compétences :** 50% pour les trolls mais 70% pour la fronde et les compétences de Discrétion, 35% pour les trollinets mais leurs compétences en fronde et Discrétion doivent être d'au moins 60%

**Magie Spirituelle :** 2d4 points et plus pour les trolls, Soins 2 pour les trollinets

**Armure :** cuir bouilli

**Notes :** Ils se sont spécialisés dans les embuscades de grande envergure.

**Bouchers Hargneux : Cité de Plomb**

Toutes les caractéristiques à 11 ou plus. Ils doivent avoir des défenses proéminentes. Unité interdite aux trollinets.

**Armes :** toutes.

**Niveaux de Compétences :** 70%

**Magie Spirituelle :** 3d6 points (dans la limite de l'INT)

**Armure :** Heaume d'écailles, armure d'anneaux partout ailleurs.

**Notes :** Encore une bande dédiée à Zorak Zoran. Près d'un tiers de ses membres sont initiés de Zorak Zoran.

**Immenses Lanciers : Laca**

Doivent être initiés d'Argan Argar et posséder un ou plusieurs serviteurs trollinets (qui se joignent également à l'unité). Les vrais trolls doivent avoir INT 12+, POU 12+, et un bonus aux dégâts d'au moins +1d6.

**Armes :** Lance à 1M et écu.

**Niveaux de Compétences :** 60% pour les trolls, 40% pour les trollinets.

**Magie Spirituelle :** 2d6 points pour les trolls, Soins 2 pour les trollinets.

**Armure :** écaille pour les trolls, anneaux pour les trollinets.

**Notes :** Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, cette bande armée est constituée d'une immense majorité de trollinets encadrés par quelques trolls.

**Mangeurs de Chair : Cité de Plomb**

Doivent avoir un ou plusieurs serviteurs trollinets qui sont également enrôlés. Les vrais trolls doivent avoir au moins 10 dans toutes leurs caractéristiques.

**Armes :** Massue et fronde à hampe pour les trolls, lance à deux mains et fronde à hampe pour les trollinets.

**Niveaux de Compétences :** 60% pour les trolls, 40% pour les trollinets

**Magie Spirituelle :** Soins 2, un sort offensif et 1d6 autres points pour les trolls, Soins 2 et un sort offensif pour les trollinets

**Armure :** écaille pour les trolls, anneaux pour les trollinets.

**Notes :** Une bande de guerriers d'assez bonne qualité, même si de nombreux trollinets en garnissent les rangs.

**Tueurs Volants : Grandes Cavernes**

Doit fournir une monture ou un insecte dressé à quelque chose d'utile (non, pas de scarabées domestiques, merci). Un POU d'au moins 13, les autres caractéristiques devant être au moins égales à 10. Interdit aux trollinets.

**Armes :** Toutes

**Niveaux de Compétences :** 70% et Soigner Insectes ou Equitation à 80%.

**Magie Spirituelle :** Soins 2, Démoraliser, Disruption et 1d6 autres points.

**Armure :** Lamellaire.

**Notes :** Cette unité s'est spécialisée dans la fourniture aux autres bandes d'insectes ailés entraînés au combat, par exemple des guêpes géantes. Certains des trolls de cette bande chevauchent à dos d'insecte mais il ne s'agit jamais d'insectes volants.

**Essaim Titanesque : La Ruche**

Les trolls doivent être initiés de Gorakiki.. Ils doivent fournir un insecte géant volant et un palefrenier trollinet. Ils doivent également avoir un POU de 13+. Les trollinets ne doivent pas dépasser TAI 9.

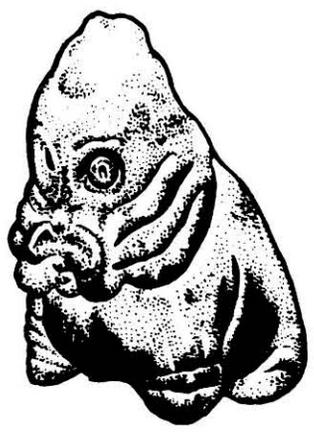
**Armes :** Toute arme de jet.

**Niveaux de Compétences :** 60% pour les trolls, 30% pour les trollinets plus Chevaucher les Insectes Volants à 90%.

**Magie Spirituelle :** 2d4 points pour les trolls, Soins 2, Dardart et 1d3 autres points pour les trollinets.

**Armure :** Cuir bouilli.

**Notes :** Cette unité se sert de bibelots d'élite trollinets pour mener les insectes géants au combat.



# Arthropodes Géants

Les régions sauvages de Glorantha, qui sont habitées par les trolls, le sont aussi souvent par toutes sortes d'arthropodes géants. Les trolls les emploient à diverses tâches. Par exemple, ils élèvent certaines espèces pour les manger et d'autres leur servent d'animaux de bât. D'autres sont prisés pour les armures que l'on peut tirer de leur carapace.

Toutes les créatures qui suivent sont susceptibles d'être rencontrées dans les territoires trolls. Certaines sont domestiquées par les trolls, d'autres tout aussi dangereuses pour eux que pour les étrangers.

Notez que là où il y a des insectes, on trouve des arachnides qui s'en nourrissent.

## Règles Spéciales de Dégâts

Des règles ou des localisations particulières sont fournies avec bon nombre des arthropodes décrits ci-dessous. Par exemple, le scarabée n'a qu'une localisation, le corps. Un corps ou un thorax endurent les dégâts de la même manière qu'une poitrine.

Les trois règles générales suivantes servent à simuler la résistance aux coups particulière des pattes et des ailes des arthropodes.

1) Les arthropodes ne souffrent d'aucune incapacité lorsqu'une de leurs pattes ou de leurs ailes endure des dégâts supérieurs ou égaux aux points de vie de la partie concernée. L'ablation de plusieurs ou de toutes ses pattes n'a aucun effet sur un arthropode. Cependant la perte de toutes les pattes d'un même côté a pour effet d'immobiliser l'insecte. Réduit à moins de quatre pattes, un arthropode voit son mouvement tomber à 1. La perte d'une aile l'empêche de voler.

2) Les points de dégâts supérieurs aux points de vie de la patte d'un arthropode ne sont pas retranchés à son total de points de vie.

3) Enfin, les dégâts occasionnés à une aile n'ont aucun effet sur le total de ses points de vie et ne provoquent aucune incapacité chez la créature.

## Règles Générales

Tous les insectes volants ont une compétence Vol. Quand un insecte veut s'envoler il doit tout d'abord s'élancer. Il prend son essor à son rang d'attaque de DEX. Il doit ensuite effectuer un jet en Vol. Il ne peut rien faire d'autre lors d'un round où il tente de prendre son envol. S'il manque son jet, il retombe au sol et peut tenter à nouveau sa chance au round suivant.

Une fois en l'air, il n'a plus à faire de jet à moins d'être blessé à une aile, d'affronter des conditions aériennes difficiles ou d'entreprendre une manoeuvre délicate comme une attaque en piqué. Un jet raté indique une perte de vitesse et d'altitude pour le round (servez-vous de la TAI de la créature en mètres pour déterminer la perte d'altitude. Ainsi, une mante religieuse géante de TAI 40 perdra 40 mètres d'altitude en un round. L'insecte peut tenter un nouveau jet au round suivant).

Un insecte inconscient tombe en chute libre, à la même vitesse que n'importe quel autre objet. La vitesse de descente d'un insecte qui plonge devra être estimée par le maître de jeu.

Il ne faut pas sous estimer l'effet psychologique que produisent ces gigantesques créatures aux attaques souvent venimeuses.

## Fourmi Géante

*Formica sp.*

Les fourmis géantes sont décrites dans le supplément le Maître des Runes.

## Mille-Pattes Géant

*Scolopendra sp.*

Les mille-pattes sont dotés d'un long corps segmenté. Leur tête est garnie de deux crocs empoisonnés. Leurs multiples pattes sont effilées comme des aiguilles et sont toutes munies d'une petite glande à venin. La couleur d'un mille-pattes va de l'ambre au marron.

Ces des carnivores nocturnes se terrent dans des trous ou à l'ombre dans la journée pour se mettre en chasse la nuit venue. Ils tuent et dévorent tout ce qu'ils peuvent attraper et sont assez rapides pour s'emparer d'un oiseau au vol. Il est tout à fait possible qu'un mille-pattes s'introduise de nuit dans un campement, se saisisse d'une proie convenable et s'enfuit aussitôt. Les mille-pattes n'ont aucun trésor dans leur tanière, car ils dévorent leurs proies sur place et on n'en trouve aucun reste dans leur terrier.

Ils vivent dans les jungles, les forêts et les déserts. Leur taille est très variable. Les caractéristiques ci-dessous concernent un individu d'environ 10 mètres de long.

La Table de Localisation du mille-pattes demande quelques éclaircissements. Chaque localisation couvre un ou deux des segments dont est composé le corps, ainsi que les deux fines pattes qui y sont attachées. Si la tête d'un mille-pattes est réduite à 0 point de vie, il va se tortiller dans de terribles soubresauts avant de finir par mourir. Si un segment est tranché, les segments se trouvant derrière seront inutilisables et la partie avant du corps tentera de prendre la fuite. Un segment qui devient inutilisable mais n'est pas tranché réduit d'un mètre le mouvement normal du mille-pattes. Chaque segment successivement endommagé réduira le déplacement d'un mètre supplémentaire. Le mille-pattes meurt quand son mouvement est réduit à zéro.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 8D6          | 28      | Déplacement : 5     |
| CON 12D6         | 42      | Pts de Vie : 42     |
| TAI 12D6         | 42      | Pts de Fatigue : 70 |
| INT 1            | 1       |                     |
| POU 2D6+3        | 10      |                     |
| DEX 3D6          | 10-11   |                     |
| Localisation     | d20     | Armure/PV           |
| Segment 18       | 01      | 7/14 (0,33)         |
| Segment 17       | 02      | 7/14 (0,33)         |
| Segment 16       | 03      | 7/14 (0,33)         |
| Segment 15       | 04      | 7/14 (0,33)         |



|            |       |             |
|------------|-------|-------------|
| Segment 14 | 05    | 7/14 (0,33) |
| Segment 13 | 06    | 7/14 (0,33) |
| Segment 12 | 07    | 7/14 (0,33) |
| Segment 11 | 08    | 7/14 (0,33) |
| Segment 10 | 09    | 7/14 (0,33) |
| Segment 9  | 10    | 7/14 (0,33) |
| Segment 8  | 11    | 7/14 (0,33) |
| Segment 7  | 12    | 7/14 (0,33) |
| Segment 6  | 13    | 7/14 (0,33) |
| Segment 5  | 14    | 7/14 (0,33) |
| Segment 4  | 15    | 7/14 (0,33) |
| Segment 3  | 16    | 7/14 (0,33) |
| Segment 2  | 17    | 7/14 (0,33) |
| Segment 1  | 18    | 7/14 (0,33) |
| Tête       | 19-20 | 7/17 (0,40) |

| Armes    | RA | A%   | Dégâts            |
|----------|----|------|-------------------|
| Morsure  | 6  | 75+1 | 1D6+3D6+venin     |
| Piétiner | 6  | 75   | 3D6+venin VIR 1D6 |

**Compétences :** à cause de sa forme plate, le mille-pattes géant ne souffre d'aucun malus en Discrétion ou en Agilité en raison de sa TAI. Se Cacher 70-1, Ecouter 50+1.

**Armure :** 7 points de carapace chitineuse

**Notes :** la morsure du mille-pattes injecte un poison d'une VIR égale au tiers de la CON de la créature (arrondie à l'inférieur), soit une VIR moyenne de 14. Ce poison agit trois rounds après avoir été inoculé. Si la victime résiste au poison, elle ne subit que demi-dégâts.

Le piétinement est le résultat du passage des innombrables pattes pointues et empoisonnées du mille-pattes sur le corps de la victime. Comme il se trouve que les mille-pattes bougent considérablement, toute personne renversée lors d'un combat a tôt fait de se trouver piétinée.

## Crabe Géant

*Cancer maximus*

Les crabes sont les plus grands des arthropodes, mais les plus gigantesques ne se trouvent que dans les profondeurs marines. On trouve souvent les crabes et les trolls des mers ensemble. En effet, les crabes se nourrissent des différents déchets en putréfaction laissés par trolls. On peut rencontrer des crabes terrestres à plusieurs kilomètres à l'intérieur des terres, sauf pendant la période de reproduction. Les crabes sont des charognards omnivores et ils s'attaquent à tout ce qui leur paraît vaguement comestible.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 3D6+24       | 34-35   | Déplacement : 3     |
| CON 3D6+6        | 16-17   | Pts de Vie : 26     |
| TAI 3D6+24       | 34-35   | Pts de Fatigue : 48 |
| INT 2            | 2       |                     |
| POU 3D6          | 10-11   |                     |
| DEX 2D6          | 7       |                     |

| Localisation           | d20 | Armure/PV   |
|------------------------|-----|-------------|
| Quatrième patte droite | 01  | 12/7 (0,25) |
| Quatrième patte gauche | 02  | 12/7 (0,25) |

|                        |       |              |
|------------------------|-------|--------------|
| Troisième patte droite | 03    | 12/7 (0,25)  |
| Troisième patte gauche | 04    | 12/7 (0,25)  |
| Arrière du corps       | 05-08 | 12/11 (0,40) |
| Deuxième patte droite  | 09    | 12/7 (0,25)  |
| Deuxième patte gauche  | 10    | 12/7 (0,25)  |
| Première patte droite  | 11    | 12/7 (0,25)  |
| Première patte gauche  | 12    | 12/7 (0,25)  |
| Pince droite           | 13-14 | 12/9 (0,33)  |
| Pince gauche           | 15-16 | 12/9 (0,33)  |
| Avant du corps         | 17-20 | 12/11 (0,40) |

| Armes | RA | A%   | Dégâts  |
|-------|----|------|---------|
| Pince | 7  | 50-1 | 2D6+3D6 |

**Note :** les deux pinces peuvent attaquer en même temps.

**Compétence :** Dissimuler 75-1.

**Armure :** 12 points (carapace).

## Grampus

*Mastigoproctus giganteus*

Ces créatures également appelées Scorpions Acidifiants ou Scorpions Fouetteurs sont décrites dans le supplément le Maître des Runes.

## Scarabée Domestique

*Bothynus perrae*

Ces scarabées sont proches des petits scarabées que l'on trouve partout. Ils sont strictement herbivores et font à peu près la taille d'un gros jambon. Ils sont élevés par les trolls pour être mangés et volent par troupeaux entiers. Ces troupeaux sont menés par des Scarabées Familiers que les autres suivent partout.

| Caractéristiques | Moyenne |                    |
|------------------|---------|--------------------|
| FOR 1D3          | 2       | Déplacement : 1/3  |
| CON 2D6          | 7       | Pts de Vie : 5     |
| TAI 1D4          | 2-3     | Pts de Fatigue : 9 |
| INT 2            | 2       |                    |
| POU 1D6+2        | 5-6     |                    |
| DEX 3D6          | 10-11   |                    |

| Localisation | d20   | Armure/PV |
|--------------|-------|-----------|
| Corps        | 01-20 | 2/tous    |

| Armes   | RA | A%    | Dégâts |
|---------|----|-------|--------|
| Morsure | 9  | 25-11 | 1D4    |

**Compétence :** Voler 50.

**Armure :** 2 points de carapace chitineuse.

## Essaim

*Variable*

Les essaims d'insectes ordinaires sont décrits dans le supplément le Maître des Runes.

## Peripati Géant

*Peripatus mucophilus*

Il ne s'agit pas de véritables arthropodes, mais ils en sont assez proches. Ils ont une peau tendre couverte de boutons, de multiples

pattes garnies de griffes, de longs yeux pédunculés et trois râpes buccales. Près de la bouche, on peut distinguer deux tubes courts qui servent à projeter une colle filandreuse sur la proie.

Les peripati ne supportent pas le dessèchement. Aussi, on ne les trouve que dans les forêts pluviales qu'ils quittent pour chasser durant les fortes pluies. Ils ont peur du feu en raison de son effet dessicatif et ont 5% cumulatif par round d'être démoralisé tant qu'ils peuvent apercevoir une flamme.

Les chances passent à 10% si le feu sert d'arme contre eux. Pour être efficace, le feu doit être de bonne taille. La flamme d'une lanterne ou d'une bougie n'aucune chance d'effrayer un peripati.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 2D6+12       | 19      | Déplacement : 2     |
| CON 3D6          | 10-11   | Pts de Vie : 19     |
| TAI 2D6+20       | 27      | Pts de Fatigue : 29 |
| INT 2            | 2       |                     |
| POU 3D6          | 10-11   |                     |
| DEX 3D6+6        | 16-17   |                     |

| Localisation     | d20   | Armure/PV  |
|------------------|-------|------------|
| Arrière du corps | 01-06 | 2/8 (0,40) |
| Avant du corps   | 07-14 | 2/8 (0,40) |
| Tête             | 15-20 | 2/7 (0,33) |

| Armes       | RA | A%   | Dégâts           |
|-------------|----|------|------------------|
| Morsure     | 5  | 40+8 | 3D4              |
| Jet collant | 2  | 40+8 | Fibres collantes |

**Notes :** Un peripati peut attaquer trois fois par round, une fois par morsure et deux fois par jet de colle, ces deux dernières se produisant à son RA de DEX. Les deux tirs doivent viser la même cible, mais la morsure peut être dirigée contre un second adversaire.

Le jet collant porte à 20 mètres et a une FOR égale à la CON de la créature. La victime est immobilisée tant qu'elle n'aura pas réussi un jet opposant sa FOR à celle des fibres collantes qui l'emprisonnent, à raison d'un essai par round et par jet collant ayant touché. Chaque paquet de fibres collantes doit être traité séparément.

Une personne engluée ne peut pas esquiver et toutes ses attaques et parades se font à demi-pourcentage. Sa situation n'a aucun effet sur le lancement des sorts.

**Compétence :** Se Cacher 40+6 (la forme allongée du corps du peripati annule les modificateurs de Discrétion dus à sa TAI).

**Armure :** 2 points de peau.

## Mante Religieuse Géante

*Mantis immanis*

Avec leurs longues pattes ressemblant à des échasses, leur tête triangulaire garnie de mandibules affûtées comme des rasoirs et leurs pattes avant hérissées de pointes, les mantes religieuses géantes ressemblent à des dragons in-



sectoïdes. Leur apparence leur offre un excellent camouflage naturel et il est très difficile de les repérer quand elles se tiennent complètement immobiles dans une forêt. Elles sont strictement carnivores.

En chevauchant une mante religieuse apprivoisée, le cavalier lancera 1D10+1 pour déterminer la localisation des coups portés à ses adversaires, et ce même s'il s'agit d'autres cavaliers, exception faite de personnes chevauchant des créatures aussi grandes comme une autre mante religieuse ou un chameau.

Les mantes religieuses se battent avec assez d'intelligence pour ne pas se mettre à dévorer une proie en plein combat, à moins qu'un adversaire ne se révèle trop bien protégé pour être attaqué avec les seules griffes de la bête.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 6D6+12       | 33      | Déplacement : 4/4   |
| CON 3D6+9        | 19-20   | Pts de Vie : 30     |
| TAI 8D6+12       | 40      | Pts de Fatigue : 53 |
| INT 3            | 3       |                     |
| POU 3D6          | 10-11   |                     |
| DEX 2D6+18       | 25      |                     |

| Localisation         | Mêlée | Missile | Armure/PV   |
|----------------------|-------|---------|-------------|
| Patte arrière droite | 01    | 01      | 8/6 (0,16)  |
| Patte arrière gauche | 02    | 02      | 8/6 (0,16)  |
| Abdomen              | 03-05 | 03-08   | 8/12 (0,40) |
| Aile droite          | 06    | 09      | 8/8 (0,25)  |
| Aile gauche          | 07    | 10      | 8/8 (0,25)  |
| Patte avant droite   | 08    | 11      | 8/6 (0,16)  |
| Patte avant gauche   | 09    | 12      | 8/6 (0,16)  |
| Thorax               | 10-12 | 13-17   | 8/12 (0,40) |
| Griffe droite        | 13-15 | 18      | 8/10 (0,33) |
| Griffe gauche        | 16-18 | 19      | 8/10 (0,33) |
| Tête                 | 19-20 | 20      | 8/10 (0,33) |

| Armes   | RA | A%    | Dégâts   |
|---------|----|-------|----------|
| Griffe  | 2  | 80+18 | 1D10+4D6 |
| Morsure | 4  | 95    | 4D3      |

**Notes :** La mante religieuse porte deux attaques simultanées avec ses griffes contre le même adversaire. En raison de son allonge phénoménale, le modificateur de RA de ses griffes n'est que de 1. Si une griffe touche, la mante religieuse opposera sa FOR à la TAI de la victime pour la soulever jusqu'à sa gueule. Au cours des rounds suivants, la mante utilisera son attaque de morsure. Si les deux griffes touchent, elle double sa FOR pour le jet d'opposition.

Une mante ne mord que quelque chose qu'elle tient dans au moins une de ses pattes. Elle s'attaque à une localisation et commence à la mâcher jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien, puis passe à une localisation contiguë. L'armure ne protège que tant qu'elle n'est pas percée car la mante l'arrache par petits bouts avant de les recracher. Les dégâts de morsure de la mante religieuse sont égaux à la moitié de son bonus de dégât (minimum 1d3).

**Compétences :** Voler 40-5, Se Cacher 100-16, Déplacement Silencieux 70-16.

**Armure :** 8 points de carapace chitineuse.

## Ver des Sables

*Therevis horribilis*

Les vers des sables sont les larves monstrueuses de mouches géantes. Les adultes sont inoffensifs et ont une très courte espérance de vie. Les larves se présentent sous la forme de grands vers d'environ 6 mètres de long.

Elles ont un aspect brillant ambré ou brun. Leur corps est puissamment blindé, lisse et sans traits distinctifs. La tête se trouve au bout du premier segment de leur corps. Elle est dotée de deux crochets acérés servant à empaletter les proies.

Les vers des sables vivent sur les plages et dans les déserts. Ils s'enfouissent sous la surface et perçoivent l'approche de leur proie par les vibrations dans le sol. La créature jaillit alors brusquement, s'accroche à sa victime et l'entraîne sous le sable pour la dévorer. Les vers des sables ne creusent pas de tunnels, le sable s'effondrant derrière leur passage. Ce sont des créatures solitaires et cannibales. Un groupe d'aventuriers peut très bien attirer plusieurs de ces monstres, qui les attaqueraient simultanément mais sans coordination.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 3D6+18       | 28-29   | Déplacement : 2     |
| CON 2D6+12       | 19      | Pts de Vie : 23     |
| TAI 4D6+12       | 26      | Pts de Fatigue : 48 |
| INT 1            | 1       |                     |
| POU 1D6+6        | 9-10    |                     |
| DEX 2D6          | 7       |                     |

| Localisation     | d20   | Armure/PV   |
|------------------|-------|-------------|
| Arrière du corps | 01-06 | 6/10 (0,40) |
| Avant du corps   | 07-14 | 6/10 (0,40) |
| Tête             | 15-20 | 6/8 (0,33)  |

| Armes   | RA | A%   | Dégâts  |
|---------|----|------|---------|
| Morsure | 7  | 50-2 | 1D6+2D6 |

**Note :** la morsure d'un ver des sables injecte un venin paralysant dont la VIR est égale à la moitié de la CON de la créature (arrondie au supérieur).

Quand il a mordu, le ver des sables reste accroché à sa victime, lui injectant un peu plus de poison à chaque round tout en lui pompant 2d6 points de fatigue (hémorragie). Quand la victime a perdu un nombre de points de FAT égaux à la somme de sa FOR et de sa CON normales, ce sont ses points de FOR qui disparaissent, de façon permanente.

**Compétences :** en raison de la forme de son corps, la TAI d'un Vers des sables n'affecte pas ses modificateurs. Déplacement silencieux 90-3 Nager 40+7.

**Armure :** 6 points de carapace.

## Scorpion Géant

*Scorpio humungous*

Les scorpions sont de grands arachnides carnivores. Leurs couleurs sont extrêmement variées : vert, ambre, blanc, marron ou noir



Megad, de la famille des Crânes de Mouches, clan des Cavernes de Pierre Rouge, Prêtresse de Gorakiki-Scarabée.

Le chaudron bouillonnant que l'on aperçoit devant elle contient une potion magique qui, une fois ingurgitée, transforme le buveur en un gigantesque scarabée d'aspect particulièrement répugnant. Cette boisson est en général offerte à de naïfs étrangers.

parfois avec de fines rayures ou un mouchetis. On les trouve dans les jungles et les déserts. Ce sont des chasseurs nocturnes.

De jour, ils se dissimulent dans des terriers. Le scorpion géant décrit ici mesure 2,5 mètres de long, sans la queue qui atteint elle-même 2 mètres. Il fait un peu plus de 50 centimètres de haut.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 4D6+12       | 26      | Déplacement : 3     |
| CON 2D6+12       | 19      | Pts de Vie : 21     |
| TAI 3D6+12       | 22-23   | Pts de Fatigue : 45 |
| INT 1            | 1       |                     |
| POU 1D6+6        | 9-10    |                     |
| DEX 3D6          | 10-11   |                     |

| Localisation           | d20   | Armure/PV  |
|------------------------|-------|------------|
| Quatrième patte droite | 01    | 5/4 (0,16) |
| Quatrième patte gauche | 02    | 5/4 (0,16) |
| Troisième patte droite | 03    | 5/4 (0,16) |
| Troisième patte gauche | 04    | 5/4 (0,16) |
| Queue                  | 05-06 | 5/7 (0,33) |
| Abdomen                | 07-09 | 5/9 (0,40) |
| Seconde patte droite   | 10    | 5/4 (0,16) |
| Seconde patte gauche   | 11    | 5/4 (0,16) |
| Première patte droite  | 12    | 5/4 (0,16) |
| Première patte gauche  | 13    | 5/4 (0,16) |
| Pince droite           | 14-15 | 5/7 (0,33) |
| Pince gauche           | 16-17 | 5/7 (0,33) |
| Céphalothorax          | 18-20 | 5/9 (0,40) |

| Armes | RA | A%   | Dégâts   |
|-------|----|------|----------|
| Pince | 6  | 35+0 | 1D10+2D6 |
| Dard  | 6  | 35+0 | 1D6+2D6  |

**Notes :** le scorpion peut attaquer avec ses deux pinces et son dard dans le même round.

Si une pince touche, la victime, en plus des dégâts subis, est prisonnière et doit opposer sa FOR à celle du scorpion pour s'échapper. Si la cible est prisonnière des deux pinces à la fois, elle n'a pas d'autre choix que de tenter de parer le dard qui touche automatiquement dans ce cas (le toucher du dard étant automatique, la parade de la victime ne peut pas l'endommager).

**Compétence :** Ecouter 50-4.

**Armure :** 5 points de carapace chitineuse.

## Solifuge Géant

*Solpuga hypotheticus*

Les solifuges sont de féroces arachnides qui, la nuit, hantent le désert. Un solifuge ressemble au croisement entre une fourmi rouge et une araignée. C'est une créature couverte de poils drus et dotée de deux formidables mandibules.

Elle possède huit longues pattes et deux solides palpes qu'elle utilise pour batailler. Ses palpes sont dotés de ventouses à leur extrémité, lui permettant de grimper le long de surfaces abruptes. Les solifuges vivent dans des trous et

évitent la lumière du soleil. Un solifuge cherchera à fuir une source de lumière s'il n'est pas en train de manger, s'il n'a pas de petit à protéger ou s'il ne se trouve pas acculé.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 3D6+24       | 34-35   | Déplacement : 12    |
| CON 3D6+9        | 19-20   | Pts de Vie : 23     |
| TAI 2D6+18       | 25      | Pts de Fatigue : 54 |
| INT 2            | 2       |                     |
| POU 2D6+3        | 10      |                     |
| DEX 2D6+18       | 25      |                     |

| Localisation           | d20   | Armure/PV   |
|------------------------|-------|-------------|
| Quatrième patte droite | 01    | 6/4 (0,16)  |
| Quatrième patte gauche | 02    | 6/4 (0,16)  |
| Troisième patte droite | 03    | 6/4 (0,16)  |
| Troisième patte gauche | 04    | 6/4 (0,16)  |
| Seconde patte droite   | 05    | 6/4 (0,16)  |
| Seconde patte gauche   | 06    | 6/4 (0,16)  |
| Abdomen                | 07-10 | 6/10 (0,40) |
| Première patte droite  | 11    | 6/4 (0,16)  |
| Première patte gauche  | 12    | 6/4 (0,16)  |
| Palpe droit            | 13-14 | 6/8 (0,33)  |
| Palpe gauche           | 15-16 | 6/8 (0,33)  |
| Tête                   | 17-20 | 6/10 (0,40) |

| Armes   | RA | A%    | Dégâts   | P%    | Pts   |
|---------|----|-------|----------|-------|-------|
| Palpe   | 4  | 50+17 | 3D3      | 80+10 | Palpe |
| Morsure | 4  | 60+17 | 2D10+3D6 | -     | -     |

**Notes :** le solifuge porte deux attaques ou parades simultanées avec ses palpes suivies 3 RA plus tard d'une morsure. Il se sert habituellement de ses palpes pour parer, sauf s'il n'a qu'un seul adversaire à affronter, auquel cas, il attaquera avec un palpe et parera avec l'autre. Les dégâts infligés par les palpes sont égaux à la moitié du bonus de dégâts du solifuge.

**Compétences :** Grimper 100+10, Courir en Marche arrière 80+10. Cette compétence peut lui servir à se désengager d'un combat tout en bénéficiant d'une dernière attaque et d'une dernière parade.

**Armure :** 6 points

## Araignée Géante

*Araneus superbens*

Il existe des milliers de sortes d'araignées. Les araignées présentées ici sont des tisseuses qui chassent en fabriquant leur toile dans un endroit approprié.

Quand une proie potentielle vient rôder sous la toile, l'araignée se précipite au-dessus d'elle et l'emprisonne dans une projection de toile.

Une autre méthode de chasse consiste à barrer un chemin avec un rempart de toile. La présence du mur empêche la victime d'avancer et laisse à l'araignée le temps de l'attraper dans ses filets. Une troisième méthode consiste à encercler silencieusement dans de la toile, la clairière où un groupe d'aventuriers a dressé le camp.

Une projection de toile est considérée comme une attaque par le sort Glue avec une aire d'effet. Sa FOR est égale au POU de l'araignée. Les points de vie de la toile sont égaux à sa FOR. La réduction d'une toile à 0 point de vie indique qu'un trou permettant le passage d'un homme a été fait à l'intérieur.

Toute arme frappant un fil lui occasionne des dégâts et le rompt. Mais, dans le même temps, l'arme s'y retrouve collée occasion et doit être déglacée. Les armes enflammées ne collent pas à la toile. Une toile d'araignée n'est pas inflammable. Cependant, la chaleur peut la désagréger et le feu lui inflige des dégâts normaux.

### «Petite» Araignée Géante

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 1D6+6        | 9-10    | Déplacement : 2     |
| CON 3D6          | 10-11   | 4 sur sa Toile      |
| TAI 2D6+6        | 13      | Pts de Vie : 12     |
| INT 8            | 8       | Pts de Fatigue : 20 |
| POU 2D6          | 7       |                     |
| DEX 2D6+9        | 16      |                     |

| Localisation           | Mêlée | Missile | Armure/PV  |
|------------------------|-------|---------|------------|
| Quatrième patte droite | 01    | 01      | 3/2 (0,16) |
| Quatrième patte gauche | 02    | 02      | 3/2 (0,16) |
| Troisième patte droite | 03    | 03      | 3/2 (0,16) |
| Troisième patte gauche | 04    | 04      | 3/2 (0,16) |
| Abdomen                | 05-08 | 05-11   | 3/5 (0,40) |
| Seconde patte droite   | 09-10 | 12      | 3/2 (0,16) |
| Seconde patte gauche   | 11-12 | 13      | 3/2 (0,16) |
| Première patte droite  | 13-14 | 14      | 3/2 (0,16) |
| Première patte gauche  | 15-16 | 15      | 3/2 (0,16) |
| Céphalothorax          | 17-20 | 16-20   | 3/5 (0,40) |

| Armes   | RA | A%    | Dégâts                                             |
|---------|----|-------|----------------------------------------------------|
| Morsure | 7  | 50+2  | 1D6+venin à la VIR égale aux PdV de l'araignée     |
| Toile   | 2  | 50+11 | Emprisonne avec une FOR égale au POU de l'araignée |

**Compétences :** Se Cacher 75+6, Déplacement Silencieux 80+6, Grimper 100+3.

**Armure :** 3 points de carapace chitineuse

### Araignée Géante «Moyenne»

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 2D6+12       | 19      | Déplacement : 2     |
| CON 3D6+6        | 16-17   | 4 sur sa Toile      |
| TAI 4D6+12       | 26      | Pts de Vie : 22     |
| INT 8            | 8       | Pts de Fatigue : 36 |
| POU 3D6          | 10-11   |                     |
| DEX 2D6+9        | 16      |                     |

| Localisation           | Mêlée | Missile | Armure/PV   |
|------------------------|-------|---------|-------------|
| Quatrième patte droite | 01    | 01      | 4/4 (0,16)  |
| Quatrième patte gauche | 02    | 02      | 4/4 (0,16)  |
| Troisième patte droite | 03    | 03      | 4/4 (0,16)  |
| Troisième patte gauche | 04    | 04      | 4/4 (0,16)  |
| Abdomen                | 05-08 | 05-11   | 4/10 (0,40) |
| Seconde patte droite   | 09-10 | 12      | 4/4 (0,16)  |
| Seconde patte gauche   | 11-12 | 13      | 4/4 (0,16)  |



|                       |           |           |                                                    |
|-----------------------|-----------|-----------|----------------------------------------------------|
| Première patte droite | 13-14     | 14        | 4/4 (0,16)                                         |
| Première patte gauche | 15-16     | 15        | 4/4 (0,16)                                         |
| Céphalothorax         | 17-20     | 16-20     | 4/10 (0,40)                                        |
| <b>Armes</b>          | <b>RA</b> | <b>A%</b> | <b>Dégâts</b>                                      |
| Morsure               | 6         | 50+9      | 1D6+2D6+venin à la VIR égale aux PdV de l'araignée |
| Toile                 | 2         | 50+9      | Emprisonne avec une FOR égale au POU de l'araignée |

**Compétences :** Se Cacher 75-11, Déplacement Silencieux 80-11, Grimper 100-5.

**Armure :** 4 points de carapace chitineuse.

**Araignée Géante «Grande»**

|                         |                |                     |                                                    |
|-------------------------|----------------|---------------------|----------------------------------------------------|
| <b>Caractéristiques</b> | <b>Moyenne</b> |                     |                                                    |
| FOR 3D6+18              | 28-29          | Déplacement : 2     |                                                    |
| CON 3D6+12              | 22-23          | 4 sur sa Toile      |                                                    |
| TAI 6D6+18              | 39             | Pts de Vie : 31     |                                                    |
| INT 8                   | 8              | Pts de Fatigue : 41 |                                                    |
| POU 4D6                 | 14             |                     |                                                    |
| DEX 2D6+9               | 16             |                     |                                                    |
| <b>Localisation</b>     | <b>Mêlée</b>   | <b>Missile</b>      | <b>Armure/PV</b>                                   |
| Quatrième patte droite  | 01             | 01                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Quatrième patte gauche  | 02             | 02                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Troisième patte droite  | 03             | 03                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Troisième patte gauche  | 04             | 04                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Abdomen                 | 05-08          | 05-11               | 6/13 (0,40)                                        |
| Seconde patte droite    | 09-10          | 12                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Seconde patte gauche    | 11-12          | 13                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Première patte droite   | 13-14          | 14                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Première patte gauche   | 15-16          | 15                  | 6/6 (0,16)                                         |
| Céphalothorax           | 17-20          | 16-20               | 6/13 (0,40)                                        |
| <b>Armes</b>            | <b>RA</b>      | <b>A%</b>           | <b>Dégâts</b>                                      |
| Morsure                 | 6              | 50+9                | 1D6+2D6+venin à la VIR égale aux PdV de l'araignée |
| Toile                   | 2              | 50+9                | Emprisonne avec une FOR égale au POU de l'araignée |

**Compétences :** Se Cacher 75-27, Déplacement Silencieux 80-27, Grimper 100-13.

**Armure :** 6 points de carapace chitineuse.

**Note :** une araignée peut, soit mordre, soit tisser sa toile, mais ne peut pas faire les deux dans le même round.

La toile couvre une surface de 2 mètres sur 2. Les personnes prises à l'intérieur sont totalement immobilisées et ne peuvent ni attaquer, ni parer, ni esquiver tant qu'elles n'ont pas réussi à se libérer. Pour ce faire, il faut réussir un jet d'opposition entre sa FOR et celle de la toile. Un essai est possible à chaque round. Si une victime est prisonnière de plusieurs couches de toile, elle doit s'en libérer successivement.

**Larves Venimeuses**

*Carabus venefix*

Les larves venimeuses ont un long corps mou. Elles sont dotées de pattes courtes situées près de leur tête qui est couverte d'une solide carapace. Deux crochets à venin servent à injecter un poison dans la proie. On en trouve

aussi bien sur terre que dans l'eau. Ce sont les larves des scarabées de garde. Les caractéristiques suivantes sont celles du dernier stade larvaire, précédant la nymphe. C'est sous cette forme que la créature vit le plus longtemps, plus longtemps même que sous sa forme adulte. Les étapes de développement précédentes sont représentées par des larves moins grandes dont les plus petites atteignent la taille du poing.

La plupart des larves venimeuses chassent à l'affût.

|                         |                |                     |
|-------------------------|----------------|---------------------|
| <b>Caractéristiques</b> | <b>Moyenne</b> |                     |
| FOR 2D6+12              | 19             | Déplacement : 2     |
| CON 3D6                 | 10-11          | Pts de Vie : 17     |
| TAI 3D6+12              | 22-23          | Pts de Fatigue : 30 |
| INT 2                   | 2              |                     |
| POU 2D6                 | 7              |                     |
| DEX 2D6+3               | 10             |                     |

|                       |            |                  |
|-----------------------|------------|------------------|
| <b>Localisation</b>   | <b>d20</b> | <b>Armure/PV</b> |
| Abdomen               | 01-06      | 2/8 (0,40)       |
| Patte arrière droite  | 07         | 4/3 (0,16)       |
| Patte arrière gauche  | 08         | 4/3 (0,16)       |
| Patte centrale droite | 09         | 4/3 (0,16)       |
| Patte centrale gauche | 10         | 4/3 (0,16)       |
| Patte avant droite    | 11         | 4/3 (0,16)       |
| Patte avant gauche    | 12         | 4/3 (0,16)       |
| Thorax                | 13-16      | 2/8 (0,40)       |
| Tête                  | 17-20      | 4/6 (0,33)       |

|              |           |           |               |
|--------------|-----------|-----------|---------------|
| <b>Armes</b> | <b>RA</b> | <b>A%</b> | <b>Dégâts</b> |
| Morsure      | 6         | 40-3      | 1D10+2D6      |

**Note :** la morsure injecte un poison dont la VIR est égale à la CON de la créature.

**Compétences :** Se Cacher 75-10.

**Armure :** corps 2, pattes et tête 4.

**Termites Géants**

*Termopsis extravagans*

Les termites géants sont des insectes sociaux vivant en gigantesques colonies. Le soleil les démoralise et ils préfèrent rester à l'abri de leurs immenses termitières.

Un ouvrier termite peut fabriquer un mur de 9 m<sup>2</sup> et dix centimètres d'épaisseur en une demi-heure. Avec l'aide d'un ou deux autres termites (au maximum) le temps nécessaire est réduit à 20 ou 10 minutes. Environ 20 à 25% des habitants d'une colonie sont des soldats, reconnaissables à leur large tête et leurs mandibules crochues.

Dans certaines termitières, on trouve des nasutis à la place de soldats. Les nasutis ont de grosses têtes bombées et des mandibules atrophiées. L'avant de leur tête se prolonge par une sorte de canon par lequel le nasutis expulse un liquide nocif. Certains termites tropicaux possèdent à la fois les mandibules du soldat et le canon du nasutis.

Les termites quittent rarement leur termitière. Quand ils le font, comme pour atteindre une nouvelle source d'approvisionnement en bois ou en feuilles sèches, ils construisent un tunnel pour atteindre leur objectif. Si l'on s'aventure dans l'un de ces tunnels, on le trouvera grouillant de termites. Les termites disposent de champignonnières dans les profondeurs de leurs termitières à partir desquelles ils se nourrissent exclusivement. Il est donc totalement impossible d'en venir à bout avec des appâts empoisonnés.

Si un attaquant parvient à percer l'enveloppe extérieure, dure comme de la roche, de la termitière, les soldats se ruent à l'assaut pour retarder les assaillants pendant que les ouvriers réparent les dégâts. Si les attaquants parviennent tout de même à pénétrer dans la termitière, les termites mettront en pratique leur expérience en matière de combat souterrain.

Ils repousseront leurs ennemis vers un cul-de-sac qui sera ensuite muré ou les attireront vers des endroits où ils se retrouveront alors encerclés par les soldats. Le labyrinthe de tunnels que constitue une termitière en rend la conquête extrêmement très difficile car il est pratiquement impossible d'en dresser une carte tant les couloirs tournent et retournent dans les trois dimensions.

En dépit des difficultés, il est fréquent que des aventuriers attaquent une termitière pour en piller les champignonnières. Les champignons dont se nourrissent les termites ont souvent des propriétés magiques dont les effets varient de termitière à termitière. A manger de ces champignons on peut, par exemple, gagner un point de TAI ou de POU, se voir transformé en un autre organisme vivant ou même être transporté dans une autre dimension ou gagner une utilisation d'un sort Runique.

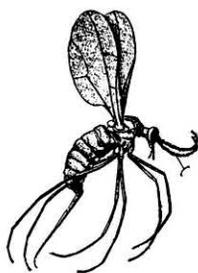
|                         |                |                     |
|-------------------------|----------------|---------------------|
| <b>Caractéristiques</b> | <b>Moyenne</b> |                     |
| FOR 3D6                 | 10-11          | Déplacement : 3     |
| CON 3D6                 | 10-11          | Pts de Vie : 9      |
| TAI 2D6                 | 7              | Pts de Fatigue : 21 |
| INT 2                   | 2              |                     |
| POU 1D6+6               | 9-10           |                     |
| DEX 3D6                 | 10-11          |                     |

|                       |            |                  |
|-----------------------|------------|------------------|
| <b>Localisation</b>   | <b>d20</b> | <b>Armure/PV</b> |
| Patte arrière droite  | 01         | 0/2 (0,16)       |
| Patte arrière gauche  | 02         | 0/2 (0,16)       |
| Patte centrale droite | 03         | 0/2 (0,16)       |
| Patte centrale gauche | 04         | 0/2 (0,16)       |
| Abdomen               | 05-09      | 0/4 (0,40)       |
| Thorax                | 10-13      | 0/4 (0,40)       |
| Patte avant droite    | 14         | 0/2 (0,16)       |
| Patte avant gauche    | 15         | 0/2 (0,16)       |
| Tête                  | 16-20      | 4/4 (0,40)       |

|                   |           |           |                       |
|-------------------|-----------|-----------|-----------------------|
| <b>Armes</b>      | <b>RA</b> | <b>A%</b> | <b>Dégâts</b>         |
| Morsure d'ouvrier | 9         | 25-6      | 1D6                   |
| Morsure de soldat | 9         | 40-6      | 1D10 (peut empaler)   |
| Jet de nasutis    | 3         | 25-6      | Glué d'une FOR de 3D6 |

# Etude Entomologique

Au cours de mes voyages, j'ai souvent eu l'occasion de côtoyer des trolls qui vénèrent les insectes. Ils utilisent leurs pouvoirs magiques pour amener ces arthropodes à des proportions gigantesques et ils emploient les services de ces nombreux insectes avec lesquels je suis familier. Ces gravures représentent certaines des espèces que j'ai pu rencontrer au cours de mes voyages.



### Moucheron

Le corps de ces insectes ne dépasse pas 50 centimètres. Ils sont élevés pour la nourriture par les trolls. Ils se nourrissent des fruits pourris que les trolls achètent aux humains propriétaires de vergers. Cet élevage est particulièrement répandu dans le Royaume de la Nuit.



### Cerf-Volant

Les scarabées portent également le nom de scarabées à cornes de cerf. En dépit de leur aspect féroce, ils se nourrissent exclusivement de pollen et de nectar. Leur pugnacité permet aux trolls de les pousser aisément au combat. Ils sont aussi grands qu'un troll adulte et il en existerait de la taille d'un poney, bien que je ne l'aie jamais constaté de visu.



### Scarabée-Bourdon

C'est une des espèces d'insectes communément élevées par les trolls pour leur valeur nutritive. Ils ont pour habitude de s'enfouir sous terre où ils se nourrissent de racines. Les trolls les parquent dans de vastes pâtures fertiles où ils les récupèrent à l'aide du sort Détecter la Vie. Une fois l'an, les scarabées-bourdon sortent du sol et se rassemblent en immenses essaims dans toute la contrée, ce qui est l'occasion de grandes réjouissances.



### Charançon Casqué

Au royaume de la Nuit, ces insectes sont élevés dans des tas de grosses noix. Leur carapace est assez solide pour supporter un coup d'épée et les trolls s'en servent pour fabriquer des casques. Comme ils ne mesurent qu'une trentaine de centimètres de long, il est impossible d'en faire des armures complètes.



### Mouche Bleue

Lorsque je me trouvais au Royaume de la Nuit, j'ai vu des trollinetes chevauchant des mouches bleues gigantesques. Je n'ai jamais pu savoir où elles étaient élevées. Mais, toute une nuit durant, notre caravane fut suivie par une douzaine d'entre elles, qui portaient chacune un guerrier trollinet armé d'une javeline. Notre nombre les dissuada d'attaquer, et d'ailleurs, nos gardes trolls ne semblaient pas particulièrement inquiets.



### Scarabee de Karry

Les scarabées sont parmi les plus spectaculaires qu'il m'ait été donné de rencontrer. Le premier que je vis faisait partie d'une caravane troll qui se rendait de la Cité de Verre Noir en Halikiv. Malgré leur taille immense, ils sont capables de voler sur de courtes distances. Les trolls arriment leur chargement avec des chaînes de bronze et les emploient aussi bien comme animaux de bât que comme animaux de trait. Ils peuvent soulever des troncs, d'autres scarabées ou de lourdes charges en les saisissant entre leur corne frontale et celle qu'ils ont sur le thorax. Quand les trolls firent halte pour dresser le camp, les scarabées, dirigés par un cornac, aménagèrent le site en deux temps trois mouvements. Leur nom viendrait de leur force prodigieuse. Le dos du scarabée était si haut qu'il m'était impossible de l'atteindre avec la main. J'eus d'autres occasions de voir des spécimens de cette espèce mais jamais d'aussi près.



### Hanneton fouisseur

Ce très joli hanneton est employé à creuser des trous dans le sol, soit pour des fondations, soit pour des fosses à pièges. Les trolls les élèvent à profusion dans ce but et pour les manger.



### Scarabee Géant

Voici un dessin de la variété commune de scarabee employé partout chez les trolls. Quiconque connaît un peu les trolls a forcément vu ces insectes patauds et omniprésents qui se passent de description supplémentaire. Ils se nourrissent de végétaux qui doivent être relativement frais.



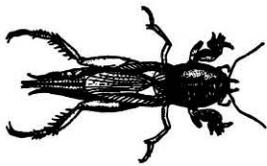
### Scolopendre

Cette gravure représente une espèce de scolopendre rencontrée dans les Montagnes Yalp. Elle n'est pas venimeuse, contrairement aux autres espèces de ce type, et vit dans les mares ou les rivières. Pour compenser son absence de venin, cette espèce dispose d'une morsure d'une puissance terrifiante. J'ai vu des trolls donner un cheval vivant à manger à l'une de ces terrifiantes créatures. Il fut entièrement dévoré avant que ses spasmes n'aient cessé. Ce sont les plus grandes scolopendres qu'il m'ait été donné de voir car elles mesurent plus de 12 pas de long.



### Criquet des Sables

J'ai rencontré ces insectes alors que nous longions les franges du Désert Mouvant en Kalios. Tandis que nous marchions sur le sable, le sol s'est mis à grouiller de ces insectes dont la taille varie d'un pied humain à celle d'un cheval de belles proportions. Partout, ils se déversaient de trous camouflés et transformèrent notre nuit en cauchemar. Nous réussîmes à leur échapper mais nous avions perdu trois trollinets et le quart de nos scarabées de bât dans la bataille. Grope, mon guide, m'expliqua que ces créatures étaient souvent élevées par les trolls et qu'il s'agissait sans doute là d'un troupeau domestique retourné à l'état sauvage.



### Criquet Taupe

Les criquets fouisseurs sont appelés changas par les trolls. Ils sont assez grands pour creuser des galeries d'un mètre de diamètre, où il est aisé de ramper pour les trolls. On les emploie parfois pour du travail de sape dans des raids contre les nains. Je n'en ai rencontré qu'en Dagori Inkarth, mais les trolls m'ont affirmé que chaque pays troll en possédait.



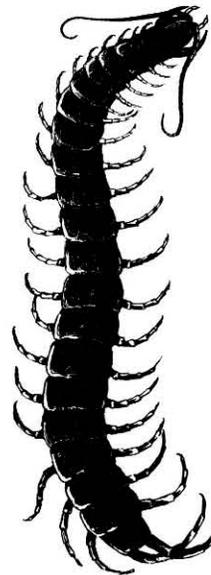
### Chenille Royale Cornue

Les horribles chenilles sont élevées par certains clans trolls en Dagori Inkarth et dans les montagnes Yolp. Elles atteignent une taille gigantesque et se nourrissent d'énormes quantités de feuilles de bouleau et d'aulne que leur fournissent les trolls. Je n'ai jamais vu la forme adulte de ces chenilles. Les trolls les mangent et se servent de leurs effluves pour concocter d'innombrables potions.



### Guêpe Géante

Voici une guêpe mâle du célèbre Nid de Guêpe en Ralios. Ces guêpes sont si grandes qu'elles peuvent porter un cavalier gobelin. En Halikiv, les trolls de Zorak Zoran racontent d'interminables récits de combats contre les gobelins monteurs de guêpes et l'horreur que représente la longue agonie douloureuse d'un brave guerrier frappé par un simple coup de dard.



### Mille-Pattes

La chose la plus terrifiante qu'il m'ait été donné de voir au cours de mes voyages, surpassant en horreur le scorpion vomieur du Treux du Serpent-pipe, fut un gigantesque mille patte de l'ouest des Bois de Pierre. Il mesurait plus de 40 pas de long et son dos était plus haut que la poitrine d'un troll. Ses pattes étaient d'un bleu violacé, son corps était rouge sang et ses flancs jaune. Même les guerriers trolls en eurent peur et allèrent chercher refuge dans les rochers et les arbres. Le monstre traversa la caravane et emporta une de mes mules.



### Moucheron Vampire

En campant au sud de la frontière du Royaume de la Nuit, près des marais des newtlings, nous fûmes harcelés par des insectes géants succurs de sang. Ces créatures avaient un corps grand comme la main entouré de pattes longues et fines. Leur bec long comme trois doigts provoque une violente douleur, que seul un sort de Soins peut apaiser. Très fin, il réussissait à s'immiscer entre les mailles de la cotte des trolls, ce qui leur causait un grand inconfort. Nous les combattimes avec des sorts de Disruption qui suffisaient à les tuer. Au lever du jour, quand l'invasion eut cessé, Grope, mon guide, me dit qu'une bande de bandits trolls installée dans les marais dressait ces insectes à attaquer les voyageurs. Au retour de ces mouchérons, les trolls écrasent leur corps gorgé de sang pour le boire.

*Par Lonzarius Grandestalle, Temple de Lhankor Mhy et de la Lumière de l'Esprit de Ventécaille, 567 S.T.*

**Notes :** Le jet des nasutis a une portée de 20 mètres. Une localisation atteinte est collée avec une FOR de 3d6 (à déterminer séparément pour chaque toucher). Une jambe touchée est collée au sol et empêche d'esquiver. Un bras touché est collé au corps et ne peut plus être utilisé. Un toucher à l'abdomen ou à la poitrine n'a pas d'effets immédiats. Un toucher à la tête provoque une suffocation suivant les règles de noyade, en plus d'être aveuglé et assourdi.

La substance gluante se solidifie avec la dureté de la pierre au bout de deux à trois minutes. La retirer demande alors deux bonnes heures de souffrance tandis qu'on l'arrache petits morceaux par petits morceaux. Avant qu'elle n'ait durci, un simple jet de FOR contre FOR et l'application d'au moins un litre de nettoyant autre que de l'eau (comme du vinaigre ou du vin) suffisent à s'en débarrasser.

Durcie ou non, chaque jet de substance est tellement gênant qu'il ajoute 1d10 ENC à la victime.

Les nasutis tirent souvent en batterie, chaque salve étant dirigée vers le même adversaire. Bien souvent, ils continuent à enrober un adversaire qui est immobilisé depuis longtemps.

## Tique Géante

*Dermacentor gigans*

On trouve des tiques partout où il y a des plantes assez grandes pour les cacher. Ils peuvent se tapir sous un buisson ou dans la cime d'un arbre.

Une tique géante a 50% de chances d'être porteuse d'une maladie. Toute victime d'une morsure de tique infectée attrape automatiquement la forme légère de la maladie. Elle peut alors tenter un jet sous 5 x CON pour éviter le stade moyen et ainsi de suite. Le culte de Malia est connu pour l'élevage qu'il fait des tiques afin de propager certaines maladies.

| Caractéristiques | Moyenne |                     |
|------------------|---------|---------------------|
| FOR 1D6+6        | 9-10    | Déplacement : 1     |
| CON 2D6+12       | 19      | Pts de Vie : 12     |
| TAI 1D6+1        | 4-5     | Pts de Fatigue : 29 |
| INT 1            | 1       |                     |
| POU 2D6+3        | 10      |                     |
| DEX 1D4+4        | 6-7     |                     |

| Localisation           | Mêlée | Missile | Armure/PV  |
|------------------------|-------|---------|------------|
| Quatrième patte droite | 01    | 01      | 5/2 (0,16) |
| Quatrième patte gauche | 02    | 02      | 5/2 (0,16) |
| Troisième patte droite | 03    | 03      | 5/2 (0,16) |
| Troisième patte gauche | 04    | 04      | 5/2 (0,16) |
| Corps                  | 05-12 | 05-16   | 5/9 (0,60) |
| Seconde patte droite   | 13-14 | 17      | 5/2 (0,16) |
| Seconde patte gauche   | 14-15 | 18      | 5/2 (0,16) |
| Première patte droite  | 15-16 | 19      | 5/2 (0,16) |
| Première patte gauche  | 19-20 | 20      | 5/2 (0,16) |

| Armes   | RA | A% | Dégâts                            |
|---------|----|----|-----------------------------------|
| Morsure | 10 | 80 | 1D4+4+venin+draine pts de fatigue |

**Notes :** la tique injecte un poison de VIR 1d6 à chaque round où elle reste attachée à sa victime. A chaque nouvelle inoculation, opposez le total des points déjà injectés à la CON de la victime qui se trouve paralysée si elle rate un jet.

Si la morsure parvient à passer l'armure, la tique reste accrochée et pompe 1d6 FAT par round. Quand la victime a perdu un total de FAT égal à FOR + CON, ce sont alors les points de vie qu'aspire la créature.

Seul un jet opposant les FOR permet de se débarrasser d'une tique. Malheureusement, arracher une tique inflige 2d6 points de dégâts à la partie du corps concernée.

**Compétences :** Grimper 75+2, Se Cacher 75+2.

**Armure :** 5 points de peau.

## Guêpe Géante

*Vespa giganticus*

Les guêpes géantes sont des insectes coloniaux et des prédateurs volants carnivores. Chaque nid possède une reine qui est nettement plus grosse que les autres guêpes. Le mode d'attaque habituel des guêpes géantes consiste à se laisser tomber en piqué sur la cible, à la piquer et à la mordre sauvagement jusqu'à ce que mort s'en suive, puis à emmener le cadavre. Les guêpes géantes ne coopèrent pas entre elles et s'il arrive que plusieurs guêpes attaquent une même victime, c'est chacun pour soi. Elles ne coopèrent que dans la défense du nid. Ces guêpes mesurent plus de 2 mètres de la tête au dard.

| Caractéristiques | Moyenne |                        |
|------------------|---------|------------------------|
| FOR 4D6          | 14      | Déplacement : 2/25 vol |
| CON 3D6          | 10-11   | Pts de Vie : 14        |
| TAI 3D6+6        | 16-17   | Pts de Fatigue : 25    |
| INT 2            | 2       |                        |
| POU 2D6          | 7       |                        |
| DEX 2D6+12       | 19      |                        |

| Localisation          | d20   | Armure/PV  |
|-----------------------|-------|------------|
| Patte arrière droite  | 01    | 4/3 (0,16) |
| Patte arrière gauche  | 02    | 4/3 (0,16) |
| Patte centrale droite | 03    | 4/3 (0,16) |
| Patte centrale gauche | 04    | 4/3 (0,16) |
| Abdomen               | 05-08 | 4/5 (0,33) |
| Thorax                | 09-11 | 4/6 (0,40) |
| Aile droite           | 12-13 | 4/4 (0,25) |
| Aile gauche           | 14-15 | 4/4 (0,25) |
| Patte avant droite    | 16    | 4/3 (0,16) |
| Patte avant gauche    | 17    | 4/3 (0,16) |
| Tête                  | 18-20 | 4/5(0,33)  |

| Armes   | RA | A%   | Dégâts        |
|---------|----|------|---------------|
| Morsure | 6  | 25+3 | 1D6+1D4       |
| Dard    | 9  | 45+3 | 1D8+1D4+venin |

**Note :** une guêpe mord puis pique dans le même round. Le dard est susceptible d'empaler et injecte un poison dont la VIR est égale à la CON de la guêpe.

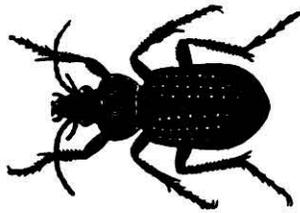
**Compétences :** Voler 90+4, Scruter 90-9.

**Armure :** 4 points de carapace chitineuse.

## Lucane Géant

*Carabus uzdomestica*

Ces insectes sont communs chez les trolls auxquels ils servent d'animaux de garde. On en trouve autant que de chiens chez les humains. En dépit de leur ressemblance avec les cerfs-volants, ils sont carnivores, résultat de générations de croisements sélectifs. Les trolls élèvent de nombreuses variétés de scarabées domestiques. Les larves sont carnivores et sont appelées larves venimeuses. Certaines espèces de scarabées sont élevées pour leurs larves alors chez d'autres, ce sont les adultes qui sont davantage prisés. Les caractéristiques du scarabée géant que l'on trouve dans le supplément le Maître des Runes correspondent tout à fait à la Race Noire commune, une des espèces les plus courantes.



# Les Rencontres en Territoire Troll

Cette table concerne les trois types de territoires où l'on trouve des trolls : les régions peuplées, les territoires de chasse et les territoires partagés. C'est dans les régions densément peuplées que l'on trouve le plus de trolls et ils y sont indubitablement l'espèce dominante.

On y trouve fréquemment des villages typiquement délabrés et les monstrueux insectes dont les trolls sont familiers. Malgré tout, ces régions restent désolées et aucune autre race ne saurait y subsister. Les bandes armées trolls y sont nombreuses.

Les territoires de chasse sont les contrées sauvages habitées par les trolls. On en trouve autour des régions peuplées, mais pas seulement. C'est dans ces zones que vivent les trollinets sauvages.

Les territoires partagés sont à la lisière de la civilisation troll, là où règne la compétition avec d'autres espèces. Les hordes de trollinets sauvages affamés y sont très fréquentes et ces régions sont particulièrement dangereuses.

Effectuez un jet sur 1d100 et utilisez la colonne appropriée :

**Table de Rencontres dans les Territoires Trolls**

| Nature de la Rencontre        | Territoire |        |         |
|-------------------------------|------------|--------|---------|
|                               | Peuplé     | Chasse | Partagé |
| Petits animaux                | 01-15      | 01-17  | 01-17   |
| Animaux moyens                | 16-20      | 18-27  | 18-27   |
| Grands animaux                | -          | 28-32  | 28-32   |
| Insectes géants (sauvages)    | 21-30      | 33-36  | 33      |
| Insectes géants (domestiqués) | 31-40      | 37     | -       |
| Autochtones non-trolls        | -          | 38-41  | 34-58   |
| Ennemis                       | 41         | 42-46  | 59-63   |
| Caravane troll                | 42-47      | 47-48  | 64-65   |
| Habitations (famille)         | 48-60      | 49-55  | 66-67   |
| Habitation (clan)             | 61-68      | 56-58  | -       |
| Chasseurs                     | 69-73      | 59-70  | 68-79   |
| Chasseurs (sauvages)          | -          | 71-82  | 80-91   |
| Bande armée locale            | 74-83      | 83-86  | 92-93   |
| Pièges                        | 84-85      | 87-92  | 94-96   |
| Un sanctuaire troll           | 86-93      | 93-96  | 97-99   |
| Prêtresse                     | 94-99      | 97-00  | 00      |
| Race maîtresse                | 00         | -      | -       |

• **Petits animaux** : des animaux de la taille d'un chien ou plus petits (TAI 6 ou moins) tels que lapins, cailles ou tortues.

• **Animaux moyens** : approximativement de la taille d'un humain, comme les daims, les loups, etc. (TAI 4 à 25).

• **Grands animaux** : des animaux de bonne taille tels qu'ours, élans, chevaux sauvages, etc.. (TAI 20 et plus)

• **Insectes géants (sauvages)** : tous les insectes et les arthropodes dangereux décrits dans le chapitre « Les Arthropodes Géants » de ce livre.

• **Gros insectes (domestiqués)** : le plus souvent destinés à la boucherie. Ils sont en général accompagnés d'un gardien de troupeau.

• **Autochtones non-trolls** : Leur nature doit être déterminée par le Maître de Jeu en fonction de la région. Il peut s'agir d'humains, d'elfes noirs, voire de trollinets en rupture de banc qui ne se montreraient pas hostiles.

• **Ennemis** : Le Maître de Jeu devra choisir un adversaire approprié. Des nains ou des elfes sont les plus probables. L'ennemi peut être proche ou être aperçu de loin. Les trollinets indépendants hostiles entrent dans cette catégorie.

• **Caravane troll** : elle peut être constituée d'insectes géants ou d'esclaves humanoïdes.

• **Habitations (famille)** : dans les territoires partagés, les trolls vivent exclusivement dans des cavernes. Dans les territoires de chasse, ils vivent sous terre dans 75% des cas, et dans 50% des cas dans les territoires peuplés.

Quand ils ne vivent pas dans des grottes, les trolls occupent des huttes jonchées de déchets. Une famille troll moyenne comprend 1d6+3 membres, pour l'essentiel des trolls adultes et des trollinets.

• **Habitations (clan)** : il s'agit d'une implantation plus vaste composée à la fois de cavernes et de huttes, bien qu'il arrive que tout le village soit constitué d'un seul type d'habitat. Un tel village se compose de 50 à 60 trolls adultes. Vous trouverez dans le chapitre traitant de la Société Troll une habitation troll de surface. Reportez-vous au paragraphe plus loin, traitant de la création d'un clan troll.

• **Chasseurs** : servez-vous des trolls standards fournis plus loin. Lancez 1d6 ; ajoutez 1 en territoires partagés et re-

tranchez 1 en territoire peuplé. Ajoutez encore 1 s'il s'agit de trolls sauvages. Si le résultat est de 4 ou plus, les trolls sont cachés et ne peuvent pas être aperçus, peut être sont-ils en embuscade ou en train de dormir. Les aventuriers ayant les compétences de Perception appropriées peuvent peut-être les remarquer.

S'ils sont à découvert, c'est qu'ils sont occupés, peut être à manger ou à se rendre quelque part mais en tous cas ils ne cherchent pas à se dissimuler.

En règle générale, les chasseurs sauvages ne portent pas d'armure. Comparés à des trolls plus civilisés, ils sont moins bien fournis en sorts mais plus compétents en Discrétion.

• **Bande armée locale** : Ce sont des troupes entraînées au combat. Reportez-vous au paragraphe traitant de l'armée chez les trolls dans le chapitre sur la Société Troll pour plus de détails. Lancez 1d6 ; +1 en territoire partagé, -1 en territoire peuplé :

0-2 : Ils patrouillent avec sérieux leur domaine à la recherche d'intrus. Cela peut concerner les aventuriers.

3-4 : Ils ont dressé leur campement et se reposent, mais il y a tout de même des avant-postes et des gardes.

5-6 : Une puissante troupe en marche. Ils ne remarqueront pas les aventuriers si ces derniers savent se montrer discrets. Ils ont autre chose à faire que de s'occuper d'aventuriers fouineurs.

• **Pièges** : des pièges trolls de n'importe quelle sorte. Il peut s'agir de fosses, de précipices ou encore d'un piège à ours avec des mâchoires de bronze. Les pièges peuvent être posés en lignes ou parsemer chemins et sentiers.

• **Un sanctuaire troll** : Lancez 1d6 ; +1 en territoire partagé, -1 en territoire peuplé :

0-2 L'endroit sert aux fidèles à prier ou à accomplir ce qu'exige leur adoration. Une prêtresse ou un chaman préside toujours aux offices ; il peut y avoir beaucoup comme très peu de fidèles.

3-4 Ce lieu de culte est doté d'une prêtresse à demeure avec sa suite. Déterminez le culte en utilisant la Table de Détermination des Cultes appropriée dans le chapitre Choix d'un Culte, page 88.



5-7 : Les ruines d'un lieu de culte troll sont visibles aux alentours mais il n'y a pas le moindre troll vivant ici.

• **Prêtresse** : Il s'agit d'une petite caravane composée de soldats et d'esclaves qui accompagne une prêtresse dans ses voyages. Elle seule sait exactement de quoi il retourne et les motivations qui l'animent sont laissées à l'appréciation du Maître de Jeu. Utilisez les tables de détermination des cultes pour connaître sa religion. Si le Maître de Jeu le souhaite il peut s'agir d'un Fils de Karrg ou d'un haut fonctionnaire religieux plutôt que d'une prêtresse. Ces personnages ont un code de comportement très strict et un scénario complet peut découler d'une rencontre anodine.

• **Race maîtresse** : Ces créatures sont rarissimes et ne sont concernées que pour les tâches les plus intéressantes et les plus importantes. Elles sont toujours accompagnées d'une suite imposante comprenant des prêtresses, des Fils de Karrg ou des chamans.



## Trolls Standard

### Milicien Troll Sombre Moyen, Initié de Kyger Litor

#### Caractéristiques

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| FOR 17 | Déplacement : 3             |
| CON 11 | Pts de Vie : 15             |
| TAI 19 | Pts de Fatigue : 28-17 = 11 |
| INT 12 | Points de Magie : 12        |
| POU 12 | DEX RA : 3                  |
| DEX 10 |                             |
| APP 10 |                             |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 4/5    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 4/5    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 5/5    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 5/6    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 4/4    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 4/4    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 5/5    |

| Arme          | RA | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|---------------|----|-----|----------|-----|-----|
| Masse Lourde  | 6  | 50  | 1d10+1d6 | 30  | 10  |
| Maillet Troll | 5  | 30  | 2d8+1d6  | 25  | 16  |
| Targe         | 7  | 15  | 1d6+1d6  | 45  | 12  |

**Magie Spirituelle** (49%) : Laminer 1, Mur de Ténèbres (2), Disruption, Soins 2.

**Compétences** : Dissimuler 25, Inventer 25, Sauter 40, Ecouter 45.

**Langues (Parlé/Lu)** : Langue des Ténèbres 40/10, Langue des Marchands 8/-.

**Trésor** : transporte 1d100 bols, 1d20 clacks, 1d10 lunars ; sa rançon est de 2d100 lunars.

**Armure** : cuir bouilli sur les membres, byzantine sur le torse et la tête.

### Bon Guerrier Troll Sombre, Initié de Kyger Litor

#### Caractéristiques

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| FOR 18 | Déplacement : 3             |
| CON 12 | Pts de Vie : 16             |
| TAI 19 | Pts de Fatigue : 30-32 = -2 |
| INT 13 | Points de Magie : 12        |
| POU 12 | DEX RA : 3                  |
| DEX 11 |                             |
| APP 11 |                             |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 6/6    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 6/6    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 8/6    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 8/7    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 6/4    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 6/4    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 7/6    |

| Arme          | RA  | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|---------------|-----|-----|----------|-----|-----|
| Masse Lourde  | 6   | 65  | 1d10+1d6 | 50  | 10  |
| Maillet Troll | 5   | 50  | 2d8+1d6  | 45  | 16  |
| Fronde        | 3/9 | 30  | 1d8      | -   | -   |
| Ecu           | 7   | 20  | 1d6+1d6  | 45  | 16  |

**Magie Spirituelle** (34%) : Laminer 2, Mur de Ténèbres (2), Disruption, Fanatisme, Soins 2.

**Compétences** : Dissimuler 35, Inventer 40, Sauter 50, Ecouter 50.

**Langues (Parlé/Lu)** : Langue des Ténèbres 45/15, Langue des Marchands 8/-.

**Trésor** : transporte 1d100 bols, 1d100 clacks, 1d20 lunars ; sa rançon est de 2d100 lunars.

**Armure** : anneaux sur les membres, brigandine sur le torse, écailles sur la tête.

### Chasseur Troll Sombre Moyen, Initié de Kyger Litor

#### Caractéristiques

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| FOR 17 | Déplacement : 3             |
| CON 12 | Pts de Vie : 15             |
| TAI 18 | Pts de Fatigue : 29-10 = 19 |
| INT 13 | Points de Magie : 12        |
| POU 12 | DEX RA : 3                  |
| DEX 12 |                             |
| APP 10 |                             |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 3/5    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 3/5    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 4/5    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 4/6    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 3/4    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 3/4    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 4/5    |

| Arme          | RA  | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|---------------|-----|-----|----------|-----|-----|
| Masse Lourde  | 6   | 40  | 1d10+1d6 | 40  | 10  |
| Fronde        | 3/9 | 55  | 1d8      | -   | -   |
| Pierre Lancée | 3/9 | 35  | 1d4+1d3  | -   | -   |

**Magie Spirituelle** (56%) : Mur de Ténèbres (2), Soins 2, Deuxième Vue (3), Ralentissement 1.

**Compétences** : Dissimuler 40, Inventer 30, Se Cacher 50, Déplacement Silencieux 50, Scruter 45.

**Langues (Parlé/Lu)** : Langue des Ténèbres 40/15.

**Trésor** : transporte 1d100 bols, 1d10 clacks ; sa rançon est de 1d100 lunars.

**Armure** : cuir sur les membres, cuir bouilli sur le torse et la tête.

### Bon Chasseur Troll Sombre, Initié de Kyger Litor et de Zong

#### Caractéristiques

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| FOR 17 | Déplacement : 3             |
| CON 12 | Pts de Vie : 15             |
| TAI 18 | Pts de Fatigue : 29-10 = 19 |
| INT 15 | Points de Magie : 13        |
| POU 13 | DEX RA : 3                  |
| DEX 13 |                             |
| APP 10 |                             |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 4/5    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 4/5    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 4/5    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 4/6    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 4/4    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 4/4    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 4/5    |

| Arme          | RA  | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|---------------|-----|-----|----------|-----|-----|
| Masse Lourde  | 6   | 50  | 1d10+1d6 | 50  | 10  |
| Fronde        | 3/9 | 70  | 1d8      | -   | -   |
| Pierre Lancée | 3/9 | 50  | 1d4+1d3  | -   | -   |

**Magie Spirituelle** (65%) : Mur de Ténèbres (2), Disruption, Soins 2, Deuxième Vue (3), Ralentissement 1. -

**Compétences** : Dissimuler 60, Inventer 50, Se Cacher 70, Sauter 50, Déplacement Silencieux 70, Scruter 60, Chercher 50.

**Langues (Parlé/Lu)** : Langue des Ténèbres 45/15, Langue des Marchands 5/-.

**Trésor** : transporte 1d100 bols, 1d20 clacks, 1d10 lunars ; sa rançon est de 2d100 lunars.

**Armure** : cuir bouilli.

### Excellent Guerrier Troll Sombre, Initié de Kyger Litor et Zorak Zoran

#### Caractéristiques

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| FOR 19 | Déplacement : 3             |
| CON 14 | Pts de Vie : 17             |
| TAI 20 | Pts de Fatigue : 33-39 = -6 |
| INT 15 | Points de Magie : 13        |
| POU 13 | DEX RA : 3                  |
| DEX 12 |                             |
| APP 13 |                             |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 7/6    |





|              |       |       |     |
|--------------|-------|-------|-----|
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06 | 7/6 |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10 | 8/6 |
| Poitrine     | 12    | 11-15 | 8/7 |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17 | 7/5 |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19 | 7/5 |
| Tête         | 19-20 | 20    | 7/6 |

| Arme          | RA  | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|---------------|-----|-----|----------|-----|-----|
| Masse Lourde  | 6   | 80  | 1d10+1d6 | 60  | 10  |
| Maillet Troll | 5   | 65  | 2d8+1d6  | 60  | 16  |
| Fronde        | 3/9 | 60  | 1d8      | -   | -   |
| Ecu           | 7   | 25  | 1d6+1d6  | 70  | 16  |

**Magie Spirituelle (35%) :** Laminer 2, Mur de Ténèbres (2), Démoralisation (2), Détecter Ennemi, Disruption, Fanatisme, Soins 2, Protection 2.

**Compétences :** Dissimuler 75, Grimper 55, Inventer 55, Sauter 65, Ecouter 65.

**Langue (Parlé/Lu) :** Langue des Ténèbres 45/25, Langue des Marchands 13/-.

**Trésor :** transporte 1d100 lunars ; on ne rançonne pas Zorak Zoran.

**Armure :** écailles sur les membres et la tête, brigandine sur le torse.

**Guerrier Grand Troll Moyen, Initié de Kyger Litor**

*Caractéristiques*

|        |                           |
|--------|---------------------------|
| FOR 26 | Déplacement : 3           |
| CON 17 | Pts de Vie : 22           |
| TAI 26 | Pts de Fatigue : 43-21=22 |
| INT 9  | Points de Magie : 11      |
| POU 11 | DEX RA : 4                |
| DEX 9  |                           |
| APP 9  |                           |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 7/8    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 7/8    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 7/8    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 7/9    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 7/6    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 7/6    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 7/8    |

| Arme         | RA | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|--------------|----|-----|----------|-----|-----|
| Épée Lourde  | 5  | 65  | 2d8+2d6  | 50  | 12  |
| Masse Lourde | 6  | 40  | 1d10+1d6 | 25  | 10  |

**Magie Spirituelle (34%) :** Soins 2, Force 2 (ajoute +3% aux attaques et aux parades et 1d6 au bonus de dégâts)

**Compétences :** Dissimuler 25.

**Langue (Parlé/Lu) :** Langue des Ténèbres 35/10.

**Trésor :** transporte 1d100bolgs ; sa rançon est de 1d100+200 lunars.

**Armure :** armure d'anneaux.

**Bon Guerrier Grand Troll, Initié de Kyger Litor**

*Caractéristiques*

|        |                 |
|--------|-----------------|
| FOR 28 | Déplacement : 3 |
|--------|-----------------|

|        |                          |
|--------|--------------------------|
| CON 18 | Pts de Vie : 24          |
| TAI 29 | Pts de Fatigue : 46-39=7 |
| INT 10 | Points de Magie : 12     |
| POU 12 | DEX RA : 3               |
| DEX 11 |                          |
| APP 11 |                          |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 9/8    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 9/8    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 8/8    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 8/10   |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 9/6    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 9/6    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 8/8    |

| Arme         | RA | A % | Dégâts   | P % | Pts |
|--------------|----|-----|----------|-----|-----|
| Épée Lourde  | 5  | 80  | 2d8+3d6  | 65  | 12  |
| Masse Lourde | 6  | 65  | 1d10+3d6 | 55  | 10  |

**Magie Spirituelle (24%) :** Démoralisation (2), Fanatisme, Soins 2, Vigueur 2 (ajoute +2 au total de points de vie et +1 à chaque localisation).

**Compétences :** Dissimuler 50, Ecouter 60, Scruter 60.

**Langue (Parlé/Lu) :** Langue des Ténèbres 35/10.

**Trésor :** transporte 2d100 bolgs ; sa rançon est de 2d100+300 lunars.

**Armure :** brigandine sur les membres, écailles sur le torse et la tête.

**Travailleur Trollinet Moyen**

*Caractéristiques*

|        |                          |
|--------|--------------------------|
| FOR 10 | Déplacement : 2          |
| CON 9  | Pts de Vie : 9           |
| TAI 9  | Pts de Fatigue : 19-1=18 |
| INT 9  | Points de Magie : 7      |
| POU 7  | DEX RA : 3               |
| DEX 13 |                          |
| APP 7  |                          |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 1/3    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 1/3    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 1/3    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 1/4    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 1/3    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 1/3    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 1/3    |

| Arme          | RA  | A % | Dégâts | P % | Pts |
|---------------|-----|-----|--------|-----|-----|
| Gourdin       | 8   | 30  | 1d6    | 30  | 8   |
| Pierre Lancée | 3/9 | 30  | 1d4    | -   | -   |

**Esquive :** 25.

**Magie Spirituelle (32%) :** Soins 1.

**Compétences :** Chercher 45.

**Langues (Parlé/Lu) :** Langue des Ténèbres 35.

**Trésor :** transporte 1 d6 bolgs ; pas de rançon.

**Guerrier Trollinet Moyen**

*Caractéristiques*

|        |                 |
|--------|-----------------|
| FOR 10 | Déplacement : 2 |
|--------|-----------------|

|        |                          |
|--------|--------------------------|
| CON 11 | Pts de Vie : 11          |
| TAI 10 | Pts de Fatigue : 21-9=12 |
| INT 10 | Points de Magie : 7      |
| POU 7  | DEX RA : 3               |
| DEX 13 |                          |
| APP 7  |                          |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 3/4    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 3/4    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 3/4    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 3/5    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 3/3    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 3/3    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 4/4    |

| Arme            | RA  | A % | Dégâts | P % | Pts |
|-----------------|-----|-----|--------|-----|-----|
| Fronde          | 3/9 | 30  | 1d8    | -   | -   |
| Lance Courte    | 7   | 30  | 1d8+1  | 30  | 10  |
| Bouclier Simple | 8   | 15  | 1d4    | 30  | 8   |

**Esquive :** 20.

**Magie Spirituelle (25%) :** Soins 2.

**Compétences :** Se Cacher 25, Chercher 10.

**Langue (Parlé/Lu) :** Langue des Ténèbres 35.

**Trésor :** transporte 2d10 bolgs ; pas de rançon.

**Armure :** cuir sur les membres, le torse et la tête.

**Bon Guerrier Trollinet**

*Caractéristiques*

|        |                           |
|--------|---------------------------|
| FOR 11 | Déplacement : 2           |
| CON 12 | Pts de Vie : 11           |
| TAI 10 | Pts de Fatigue : 23-12=11 |
| INT 12 | Points de Magie : 8       |
| POU 8  | DEX RA : 3                |
| DEX 14 |                           |
| APP 8  |                           |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 5/4    |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 5/4    |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 5/4    |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 5/5    |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 5/3    |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 5/3    |
| Tête         | 19-20 | 20      | 5/4    |

| Arme            | RA  | A % | Dégâts | P % | Pts |
|-----------------|-----|-----|--------|-----|-----|
| Masse Légère    | 6   | 30  | 1d8    | 30  | 8   |
| Lance Courte    | 6   | 45  | 1d8+1  | 25  | 10  |
| Fronde          | 3/9 | 35  | 1d8    | -   | -   |
| Bouclier Simple | 7   | 15  | 1d4    | 45  | 8   |

**Esquive :** 25.

**Magie Spirituelle (30%) :** Disruption, Soins 2, Dardart.

**Compétences :** Se Cacher 40, Chercher 60, Déplacement Silencieux 30.

**Langues (Parlé/Lu) :** Langue des ténèbres 35.

**Trésor :** transporte 2d10 bolgs ; rançon de 1d20 lunars.

**Armure :** byzantine.





# Création d'une Tribu Troll

Vous pouvez vouloir créer un clan troll standard pour de multiples raisons. Par exemple, vous pouvez avoir besoin d'antagonistes pour vos joueurs ou bien d'un point de départ pour des personnages trolls.

Ces règles supposent que le clan troll n'a pas connu de catastrophe majeure, qu'il dispose de sources de nourriture suffisantes et d'un endroit acceptable pour y habiter.

Pour créer un petit clan, contentez-vous d'un cycle de 4 générations ; pour un clan de taille moyenne, un cycle de 6 à 10 générations et pour un clan important, créez autant de générations successives que nécessaire. Une génération correspond à environ 30 années de Glorantha. Comme il y a toujours des individus qui naissent en décalage par rapport à une

génération, ce n'est pas une méthode fiable pour estimer l'âge d'un personnage.

Utilisez les caractéristiques standard données ci-dessus pour créer vos personnages non-joueurs.

Commencez avec une mère troll unique. Si vous souhaitez que votre clan se développe plus vite, vous pouvez commencer avec deux ou trois soeurs. Pour chaque génération, suivez ces étapes :

1) Lancez 2d6-2 pour déterminer le nombre de grossesses de chaque mère.

2) Pour déterminer le résultat de chaque grossesse, lancez 1d6 : 1-3 donne un seul uzko (troll sombre), 4-6 donne une portée de 1d6 enlo (trollinets). Dès qu'une grossesse donne des enlo, la mère devenue impure ne donnera plus naissance qu'à des trollinets lors de ses grossesses ultérieures.

Elle peut se purifier grâce à un très long rituel qui lui fait manquer une grossesse. Lors de la grossesse suivante, elle peut à nouveau lancer 1d6 pour en connaître le résultat.

Une mère peut tenter de donner naissance à un uzdo (grand troll). Pour cette grossesse, elle doit lancer 1d6 avec les résultats suivants : 1-4 un uzdo, 5-6 la mère et l'enfant meurent. Les mères impures lancent le dé à +1.

3) Pour chaque uzko nouveau-né, lancez 1d6 : 1-3 c'est une femelle, 4-6 un mâle.

4) Pour calculer la population du clan à n'importe quel moment, additionnez les uzko et les enlo nés à cette génération plus tous ceux nés à la génération précédente. Ajoutez-y tous les uzko (pas les enlo) nés deux générations plus tôt au titre des anciens du clan.

5) Normalement, on ne tient pas compte des naissances et du sexe des enlo car bien peu atteignent l'âge adulte. Si vous voulez créer une horde de trollinets, procédez comme suit :

A) Chaque femelle enlo donne naissance à 2d6-2 trollinets au cours de sa vie.

B) Pour chaque naissance, lancez 1d6 : 1-3 femelle, 4-6 mâle.

C) Pour calculer le nombre de trollinets, additionnez ceux nés à la dernière génération à ceux nés lors de la précédente.



Dans la scène ci-dessus on peut apercevoir un chasseur troll sombre rentrant à la maison avec ses trollinets et ses prises après une harassante journée dehors.

Les quatre classes de trollinets sont clairement représentées.

Un bibelot se trouve derrière le troll. De tous les trollinets, ce sont les plus choyés en raison de capacités ou de traits particuliers qu'ils possèdent et que leur maître apprécie pour leur valeur ou leur intérêt. Vient ensuite un trollinet guerrier, scrutant en permanence les alentours à la recherche d'ennemis.

Suivent un éclaireur et un tâcheron. Tous deux sont des travailleurs, la plus basse caste au dessus du bétail.

Le tâcheron qui tient les prises en laisse semble être apprécié du troll, à en juger par le bijou de silex qui pend à son cou, mais peut-être s'agit-il d'un simple en-cas pour plus tard.

Enfin, les prises du jour, destinées au garde-manger, sont accrochées à des laisses de cuir. Ils ne seront épargnés que dans le cas où l'on viendrait à découvrir chez eux une capacité ou un trait jugés utiles.

Il y a de nombreux trollinets sauvages qui rôdent dans les vallées et les collines de Dagori Inkarth. Ils sont un gibier très divertissant pour leurs cousins plus civilisés.

Comme il est sur le chemin du retour, le troll est moins sur ses gardes. Il a pris de l'avance sur ses congénères moins rapides.

Si ce groupe traversait une région dangereuse, le bibelot serait encore plus près du troll, le guerrier ouvrirait la marche, l'éclaireur serait en train de fureter dans les herbes et les buissons 50 mètres sur le flanc du groupe et le travailleur se serait rapproché du troll avec les prises.



# Le Choix d'un Culte



Les tables qui suivent donnent une idée exhaustive de la répartition des cultes trolls de Glorantha. Seuls les cultes les plus importants (dont les adorateurs représentent au moins 2% de la population) sont indiqués sur les tables suivantes.

Des variations locales sont possibles et les cultes confidentiels qui ne sont pas inclus sur ces tables ont eux aussi des adorateurs. Par exemple, les trolls du pourtour du Lac de Tombeciel vénèrent le Titan de la Rivière Céleste, un culte pratiquement inconnu partout ailleurs.

La plupart des trolls ne sont initiés que de Kyger Litor ce que reflètent les tables.

Ces tables peuvent servir à établir au hasard la religion d'un personnage troll. Il suffit pour cela de lancer 1d100 sur la table appropriée. Si le culte tiré n'est pas celui de Kyger Litor, on peut alors considérer que le personnage est initié de Kyger Litor en plus du dieu indiqué.

Cette méthode aléatoire convient mieux aux personnages non-joueurs. Un joueur préférera sans doute choisir lui-même la religion de son personnage. Dans cette optique, les tables aident à savoir quels cultes sont populaires et puissamment représentés dans la région natale du personnage troll.

## Exemple de Détermination Aléatoire de l'Appartenance à un Culte

Commencez par trouver dans quelle région de Glorantha vit le troll. Disons, par exemple, qu'il vient de Maniria et plus précisément de Dagori Inkarth. Lancez 1d100 sur la table de Dagori Inkarth. Vous remarquerez que comme dans la plupart des territoires trolls, Kyger Litor est de loin le résultat le plus fréquent, avec ici 48%. Pour poursuivre notre exemple, disons que le résultat du dé est 67. Cela indique que notre troll est un fidèle de Xiola Umbar. Il est également initié de Kyger Litor, mais c'est chez Xiola Umbar qu'il poursuit sa carrière.

Les tables qui suivent peuvent également servir à déterminer la religion de trolls rencontrés par hasard ou la nature d'un sanctuaire, ainsi que la religion dominante d'une communauté.



## Taille des Temples

Pour la plupart, les joueurs souhaiteront que leur personnage ait accès à un temple majeur ou à un grand temple, afin de le faire bénéficier du maximum d'avantages offerts par sa religion.

Tous les cultes dont le nom est cité dans les tables qui suivent possèdent au moins un grand temple quelque part dans la région. Par exemple dans la Lande des Aïnés, les trolls peuvent se rendre dans les grands temples de Gorakiki, Kyger Litor, Xiola Umbar, Zong et Zorak Zoran.

Atteindre un temple n'est pas forcément chose aisée. Le simple renouvellement de sorts de Magie Divine communs ou de sorts accordés par un culte associé peut entraîner pour le prêtre un voyage de plusieurs semaines voire de plusieurs mois. En route, nombreuses sont les opportunités d'aventures.

Plus une religion est importante dans une région, plus il y a de chance qu'un grand temple ou qu'un temple majeur se trouve à proximité des personnages. Les cultes représentant au moins 10% de la population d'une région peuvent être considérés populaires et influents. Ces cultes possèdent plusieurs temples majeurs et peut-être plus d'un grand temple dans la région.

Les cultes qui représentent plus de 30% de la population sont les plus importants de la région et les personnages ne devraient avoir aucune difficulté à trouver les grands temples dédiés à ces cultes. De même leurs sanctuaires sont omniprésents dans la région.

Par exemple, dans la région de la Lande des Aïnés, Kyger Litor et Zong sont les deux cultes principaux. On y rencontre souvent des temples dédiés à ces deux divinités, les plus fréquents étant ceux consacrés à Kyger Litor. Plusieurs de ces temples seront des grands temples et le reste sera composé de temples majeurs ou de moindre taille.

Il revient au MJ de décider en dernier ressort s'il existe dans une région un temple d'une taille donnée. Il est fortement conseillé aux joueurs désirant voir leur personnage tirer tous les bénéfices possibles de sa religion de lui choisir un culte populaire.

Les cultes dont les noms ne sont pas inclus dans les tables ont peu de chance d'avoir un grand temple. Le plus souvent, les adorateurs de ces dieux si peu populaires devront se contenter de sanctuaires.



## Emplacement des Temples

Donner l'emplacement exact de tous les temples trolls dépasse largement le cadre de ce livre. S'il s'avère nécessaire de déterminer l'endroit exact où se trouve un temple donné, le choix relève du MJ. Ne perdez pas de vue que les territoires des trolls sont désolés et inhospitaliers. Les concentrations de population y sont rares, les trolls vivant pour la plupart dans des petits villages et des réseaux de cavernes de faible envergure.

Tout cela pour dire que, si les sanctuaires sont susceptibles de se trouver n'importe où, il n'existe sûrement pas beaucoup d'endroits où placer un grand temple.

En Dagori Inkarth, par exemple, on peut imaginer que les vastes cavernes se trouvant sous la Cité de Plomb abritent la majeure partie des grands temples de la région.





# Annilla



## Mythe et Histoire

La déesse Annilla est très ancienne et baignée de mystère. Puissante et active à l'époque lointaine de l'Age des Dieux, elle a perdu depuis l'essentiel de son pouvoir et de son prestige. Même les mythes qui lui sont liés ont été perdus. Tous ceux décrits dans ce chapitre ont été recueillis par Jadnor le Scribe, un prêtre de Lhankor Mhy du Temple du Savoir de Jadnor, dont l'essentiel du travail qui fait autorité sur ce sujet, a été rédigé en 853 S.T.

On sait qu'Annilla est issue de Nakala et Zaramaka, respectivement les Ténèbres Primaires et les Eaux Primaires qui ont précédé la Cour Céleste. On dit qu'elle était la Reine des Puissants Géants, une race mystérieuse qui combattit les dragons des temps anciens. Son époux, qui fut démembré par les dragons, est appelé Celui Qui Se Meut. Quand la déesse découvrit le corps mutilé, elle le dévora et engendra un enfant sans âme, qui fut ensuite possédé par elle. C'est ainsi, disent les trolls, qu'est née la Lune Bleue. Ainsi incarnée, elle apprit à Kyger Litor comment être troll.

Ses adorateurs racontent une autre histoire, dont ils disent qu'elle n'est qu'à moitié vraie. Ils disent qu'Annilla perdit la partie dans une joute d'esprit qui l'opposa à Yelm et Dayzatar, un combat inégal puisqu'elle n'a pas d'esprit. Honteuse, elle s'enfuit au plus profond du Monde Inférieur où elle manigança l'invasion des cieux. Elle invoqua le Premier et Plus Ancien des Dragons Bleus, que les Erudits de l'Ambigu tenaient pour aussi puissant que Lorion, et s'envola vers le ciel sur son dos. Le linceul qu'Orlanth utilisa pour bander les yeux de Yelm quand il fut assassiné était en fait Annilla déguisée. Ensuite Orlanth et ses frères abusèrent d'elle en la traitant soit comme une balle, soit comme «le Marquage sur le Terrain du Sport Interdit». Quand le cosmos fut en proie à la violence, elle fut brisée en milles

morceaux, soit par Orlanth le Bandit, soit par Mostal de la Chair, ou par le Rat qui a des Mains, ou le Serpent de Fourrure avec des Pattes (il n'est nulle part ailleurs fait mention de ces titres et de ces créatures) et fut déchue du paradis.

La plupart des gens, y compris les trolls, disent que le Plateau de la Lune Bleue en Pélوريا est le plus gros débris de son corps ayant atteint le Monde de la Surface. Une tribu troll appelée Harvip Zeen le découvrit, ranima le faible souffle de vie qui y subsistait et créa le culte qui y est encore vivace aujourd'hui.

Une partie de la Lune Bleue est restée dans les cieux, apparaissant et disparaissant suivant un rythme désordonné. On dit qu'elle contrôlerait les marées de Glorantha. Les Erudits de l'Ambigu attribuaient la relation qui existe entre la Traîne Bleue et les marées descendantes à l'étroite relation existant entre la Lune Bleue et Celui Qui Se Meut et au lien qu'elle a avec les Eaux Primaires.

Les trolls se rendirent maîtres du plateau et des collines alentours dès les premiers contacts avec les humains, au Premier Age. Ils s'isolèrent au point d'en être xénophobes et assez terrifiants pour maintenir leur position. Pendant les 1500 premières années S.T., personne ne s'est aventuré à les approcher. Tous les événements mystérieux leur étaient attribués. Seuls quelques humains, victimes du rayonnement maléfique de la Lune Bleue, furent capables de survivre aux rites d'initiation du culte et devinrent aussi discrets que les trolls. En Genertela, les rares humains qui soient des membres attestés sont considérés comme des fous et le plus souvent abattus sur place lorsqu'ils ont le malheur d'être découverts.

Depuis l'Aurore, le culte s'est montré plutôt passif. Les veldangs de Pamaltela n'ont rien accompli de notable hormis être conquis par d'autres peuples. Le Peuple Arpenteur a bien causé quelques troubles mais il n'a été une menace sérieuse pour personne. La seule action auxquels les trolls aient participé eut néanmoins une portée considérable. Ils participè-

rent à l'éradication de l'Empire des Amis des Wyrms, en collaboration avec les tout aussi mystérieux dragonewts. Nul ne peut dire pour quelles raisons ils s'engagèrent, ni comment ils furent contactés. Pourtant, tout le monde sait qu'ils furent les instruments de l'extermination qui vit en une nuit l'éradication de la puissance impériale. La plupart des gens s'accordent à dire qu'ils seraient les bénéficiaires d'une partie, sinon de l'intégralité des trésors inestimables qui disparurent lors de cette nuit fatale de 1042.

C'est avec la venue de la Déesse Rouge que furent noués les premiers contacts. Mais de façon si discrète que bien peu de gens au sein de l'empire sont au fait des secrets des trolls. Les étrangers à leur pays sont traités toujours aussi durement et ils ne semblent pas avoir été employés comme assassins. D'un autre côté, on s'accorde généralement à dire qu'ils constituent l'essentiel de la police secrète de l'Empereur Rouge.

Le culte de la Lune Bleue considère avec sympathie la Déesse Rouge. Si la plupart des trolls s'en méfient en raison de ses liens avec le chaos, les trolls de la Lune Bleue lui sont restés fidèles. Ils cherchent même à vaincre cette réticence que connaissent les autres trolls, plus conservateurs, et à les amener à plus de sympathie, sinon d'amitié, envers la Lune Rouge.

L'artisan principal de ce rapprochement avec les trolls aujourd'hui (1621 S.T.) est Bina Bang. C'est une trollesse sombre qui dispose d'impressionnants pouvoirs de Quête Héroïque et qui, un jour, a craché dans l'oeil de Yelmalio. Ses efforts lui ont valu d'être acceptée avec réticence par les enfants de Kyger Litor. Elle s'est depuis retirée de la vie active et s'occupe maintenant de conseiller son malfaisant rejeton, Pikat Yaraboom, le plus grand chaman de Dagori Inkarth.

Les activités récentes du culte sont aussi discrètes que par le passé;

Les runes associées à Annilla sont : la Lune, les Ténèbres et la Mer.





## Ecologie du Culte

Annilla est la déesse des marées et des pouvoirs secrets. Sa position particulière lui assure sa place dans le Cosmos, même si sa nature exacte reste assez obscure aux yeux de la plupart des habitants de Glorantha.

Le culte ne manifeste aucune sympathie envers les étrangers. Les étrangers fouineurs semblent particulièrement détestés.

Torloss le Scribe a calculé que les Nuits Saintes du culte tombaient à chaque saison lors de la plus forte marée et donc, à des dates variant chaque année. La plus forte marée de l'année détermine la Nuit Très Sainte du culte.



## Culte dans le Monde

Trois peuples distincts vénèrent encore la Lune Bleue, deux humains et un troll. C'est sur les trolls que les informations sont les plus abondantes. Tous ses adorateurs, humains comme trolls, ont en commun le goût du secret, la patience et la volonté en politique de rester dans l'ombre. Comme les marées, l'influence d'Annilla se fait en douceur, sans être pratiquement remarquée mais elle est omniprésente.

## Chez les Humains

Le culte le plus répandu est celui de Mère Annilla, ancêtre du «peuple bleu», les Veldang de Pamaltela que l'on trouve dans deux régions très distantes du continent.

Le Peuple Bleu de Fonrit, vaincu et opprimé, croit qu'Annilla est son ancêtre et qu'elle a commis des actes tellement atroces qu'elle a été réduite en esclavage par Pamalt. Cette croyance lui a peut-être été imposée en remplacement d'éventuelles croyances autochtones après que les tribus de Garangordos le Cruel l'aient vaincu au Premier Age. Elle ne doit pas être prise trop au sérieux par l'esprit curieux qui s'intéresse à la mythologie de Glorantha.

Les Veldang libres, qui peuplent le sud du Zamokil, sont un mystère pour le reste du monde et l'on sait peu de chose de leurs mythes et pratiques religieuses. Ils prétendent descendre de l'Empire Artmali. Leur territoire ancestral a été conquis par Géants Rouges de Garanzarn, un peuple éteint dont l'origine serait le Volcan Qui Détruisit La Flotte Infinie. Les Veldangs disent qu'Annilla était la mère

d'Artmal qui fut envoyé sur le Monde de la Surface pour y redresser les torts de la création et y détruire les créatures qui corrompaient le royaume. La déesse elle-même fut brisée et elle finit par être chassée du paradis quand elle succomba à son tour à la corruption qui empoisonnait la terre.

L'autre groupe d'humains à adorer Annilla sont les Zaranistangi, plus connus sous le nom de Peuple Arpenteur. Eux aussi sont bleus de peau mais ils disent venir de Coborandra, une terre qui se trouve ou se trouvait «entre les Etoiles et la Mer, à mi chemin de la Roche Dure et du Coeur Tendre». Le sens de cette expression rituelle nous est inconnu, mais était très souvent employée par eux. Les Zaranistangi furent très nombreux en leur temps, mais aujourd'hui la plupart des peuples ne voient plus en eux qu'une race légendaire disparue. Seuls les Praxiens et les habitants de l'île Melib croient encore en leur existence. Les Zaranistangi se déplaçaient à dos d'Arpenteurs, de grosses bêtes que l'on ne trouve qu'associées à leur nom. On leur prêtait d'incroyables pouvoirs d'esquive et de dissimulation, surgissant de nulle part pour surprendre leurs adversaires (qui étaient nombreux car ils n'avaient pas d'amis). Tish Piso, un Erudit de l'Ambigu du Deuxième Age a émis l'hypothèse qu'ils aient été capables de téléportation. Les Zaranistangi adoraient la Lune Bleue, qu'ils appelaient Emillia (le nom utilisé par les hommes) et Annilla, (le nom employé par les femmes) et dont ils prétendaient descendre. Ils avaient la réputation de lui offrir des sacrifices humains tous les 16 jours jusqu'au jour de leur défaite, en 805 S.T. face au roi Svagad de Seshnela lors de la Bataille des Arpenteurs à Slontos. Leur pouvoir s'évanouit et ils disparurent rapidement du cours de l'histoire.

## Chez les Trolls

Le troisième groupe d'adorateurs de la Lune Bleue est constitué par les trolls du Plateau de la Lune Bleue qui y sont installés depuis leur arrivée sur le Monde de la Surface. Ces trolls sont aussi discrets sur les histoires concernant leur déesse que les humains sont inaccessibles. Ils disent qu'elle est si vieille que nul ne peut plus la comprendre et cela peut se voir dans le fait que ses mythes concernent des peuples et des êtres dont plus personne n'a le souvenir. Ils ne cherchent absolument pas à clarifier les choses et semblent prendre plaisir à jeter la confusion dans l'esprit non-initié. Ils répètent à loisir «Si tu dois penser à ça, tu n'y comprendras jamais rien».

Les temples de la Lune Bleue se trouvent implantés au coeur du pays où elle est vénérée. En dépit de cela, leur emplacement reste secret et s'il arrive qu'un temple soit découvert par des étrangers, il est irrévocablement aban-

donné. Il est donc impossible d'extrapoler la taille des temples hormis au travers des lieux de culte abandonnés découverts par de courageux explorateurs du Plateau de la Lune Bleue. Il semblerait qu'il y ait des temples de toutes tailles. On sait également que les sanctuaires enseignent Enseigner un Sort.

L'organisation des temples et du culte est un véritable mystère. Il est clair que les temples communiquent entre eux et qu'ils entretiennent une relation de dépendance mais la fonction première de la hiérarchie religieuse consiste à cacher sa nature réelle. En ce domaine, elle s'est montrée tout à fait efficace.



## Initiation

Un candidat à l'initiation ne se présente pas. Il est contacté par le culte et invité à la rejoindre. Cela ne se produit pas avant qu'un membre du culte n'ait fréquenté le postulant pendant au moins 10 ans. Ainsi, devenir initié ne présente pas trop de difficulté pour un troll du Plateau de la Lune Bleue ou un Veldang alors que c'est une tâche quasi impossible pour un étranger.

Les initiés doivent subordonner leurs projets à ceux de la Lune Bleue. Ils ne doivent révéler aucun secret du culte à un étranger, ce qui revient à dire qu'ils ne doivent pas parler du tout du culte. Le culte conserve des mystères même pour ses initiés.

Les adorateurs de la Lune Bleue ne peuvent pas bénéficier de plus d'un point de sort de Soins par partie du corps et par round. Ils peuvent cependant apprendre le sort s'ils trouvent un maître.

## Magie Spirituelle

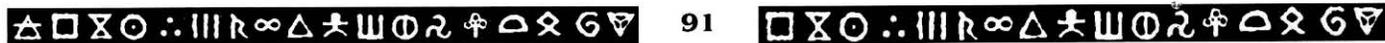
Confusion, Coordination, Contre Magie, Mur de Ténèbres, Dissipation de la Magie, Mortelame, Extinction, Séduction, Glue, Invisibilité, Communication Mentale, Seconde Vue, Ralentissement.



## Prêtrise

Les prêtresses et prêtres de la Lune Bleue sont des rôdeurs, aimant l'ombre et empruntant des chemins détournés en butte à l'incompréhension des autres mortels. Leur vie et leur mort sont aussi secrètes que leurs buts et leurs stratégies.

Un candidat à la prêtrise doit avoir au moins 90% dans trois des compétences sui-





vantes: Dissimuler, Inventer, Se Cacher, Déplacement Silencieux et une attaque à l'arme. Il doit y avoir de la place pour un nouveau prêtre et le candidat doit passer une Epreuve de Sainteté égale à 3 x POU.

Plus encore que les initiés, les prêtres sont liés à leur culte mystérieux. Plus proches de leur déesse, ils ont une connaissance plus intime de ses plans mais n'ont pas plus que les initiés la moindre idée du but qui se cache derrière.

Ils doivent consacrer 90% de leur temps et de leurs revenus au culte.

Ils bénéficient de certains sorts de Magie Divine réutilisables.

**Magie Divine Commune**

Commander un Esprit du culte, Divination, Trouver Ennemi, Trouver (Substance), Lien Mental, Vision de l'Ame, Enseigner un Sort, Invocation (Espèce), Sauvegarde, Adoration de la Lune Bleue.

**Magie Divine Spéciale**

Absorption, Commander Sélène, Dissimulation, Vision.



**Magie Spirituelle Spéciale d'Annilla**

**Invisibilité 3 points**

*A distance, Temporaire, Actif*

Ce sort rend un personnage invisible en attirant ailleurs l'attention de l'adversaire. Le personnage demeure invisible tant qu'il ne souhaite pas attirer l'attention ou qu'il n'est pas repéré par magie. S'il fait du bruit son adversaire peut tenter de le localiser à l'oreille et de l'attaquer mais en réduisant de 50% ses chances de toucher.

Si le bénéficiaire du sort attaque, que ce soit avec une arme de jet, en mêlée ou par magie, le sort cesse immédiatement et doit être relancé pour que le personnage puisse bénéficier à nouveau de ses effets.



**Magie Divine Spéciale d'Annilla**

**Dissimulation 3 Points**

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort rend son utilisateur invisible en attirant l'attention de ses ennemis sur un endroit différent de celui où il se trouve. Il reste invisible, à moins qu'il ne désire attirer l'attention ou qu'il ne soit détecté magiquement. S'il fait du bruit, son adversaire peut tenter de le frapper en s'aidant du son, mais déduira 50 % à son Attaque.

Si le personnage protégé par le sort attaque avec une arme de jet, une arme de mêlée ou la magie, il devient visible au premier Rang d'Action du round durant lequel il attaque. Il *disparaît à nouveau* à la fin du dernier RA, à moins d'être engagé en mêlée. A chaque fois qu'il se désengage de la mêlée, il disparaît à la fin du round de désengagement.

**Vision 2 points**

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort offre à l'utilisateur un point de vue pouvant se trouver à une distance de 150 mètres de lui. Regarder de ce point de vue est un peu comme regarder par les yeux de l'utilisateur mais il offre un champ de vision de 180°.

Une fois le sort lancé, on peut faire pivoter le point de vue de 180° par round.

Sous l'effet de ce sort, le personnage ne peut pas utiliser ses propres yeux. Il peut cependant passer du point de vue magique à son propre point de vue d'un round sur l'autre.

Le point de vue apparaît sous la forme d'une sphère translucide d'environ 4 centimètres de diamètre. Les sorts d'attaque lancés sur le point de vue magique affectent l'utilisateur de Vision.



**Sous-Cultes**

**Esprit de Représailles**

Le culte de la Lune Bleue n'a pas d'esprit de représailles connu. Peut-être n'y en a-t-il pas, comme c'est le cas de nombreux cultes de la Lune Rouge. Ou peut-être ne s'est-il jamais manifesté parce qu'aucun fidèle n'a jamais mé-





rité par son comportement qu'il le fit. Ou encore, peut-être s'est-il déjà manifesté, mais aucun des traîtres n'y aura survécu pour raconter son expérience. Personne à l'extérieur ne peut le savoir et les membres du culte n'en disent rien.

Une chose est sûre. Jamais un membre du culte de la Lune Bleue n'a cherché à quitter le culte et à trahir ses secrets. Thorloss le Scribe suppose qu'en réalité, il est arrivé à plusieurs reprises que des membres du culte trahissent leur serment et rendent publiques les mystères du culte.

Néanmoins, Thorloss croit que la punition du culte s'est manifesté avec une telle violence qu'elle a non seulement tué le traître et capturé son esprit, mais aussi qu'elle a fait disparaître de la surface de Glorantha toute trace des dépositaires de ces secrets volés.

## Cultes Associés

### Artmal

Le fils qu'elle a reçu de Lorian lui offre un de ses sorts de combat.

**Vesper** **1 point**

*Personnel, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort nimbe le lanceur d'une aura d'un rouge sombre et terne. Cette lumière sanglante couvre un diamètre de 10 mètres.

Tous les amis de l'utilisateur présents dans l'aire d'effet ajoutent un point à leur total de points de magie pour l'attaque ou la défense en combat spirituel ou en lancement de sort.

Ce point supplémentaire ne peut pas être utilisé pour lancer ou amplifier des sorts et il ne peut pas être perdu en combat spirituel. Il disparaît instantanément si la personne quitte la zone éclairée par le sort.

Ce point supplémentaire évite au personnage de tomber inconscient quand il a épuisé tous ses points de magie. Cela ne l'empêche pas d'être possédé par un esprit si ses vrais points de magie ont été réduits à zéro.

Chaque point de sort supplémentaire ajoute 10 mètres au diamètre du sort ou un point de magie de plus.

### Jalakeel

Cette déesse est l'une des Sept Mères et un personnage important du panthéon Lunar. Il n'y a que sur Genertela où elle est associée à la Lune Bleue. Elle offre au culte de la Lune Bleue le sort Enchantement de Lien



## Notes

### La Divination

Dans des temps anciens, la Lune Bleue connaissait les secrets de l'univers et les communiquait facilement à ses adorateurs. Maintenant qu'elle est à demi morte, elle a irrémédiablement changé. S'il est toujours vrai qu'elle connaît les secrets de l'univers, elle ne les révèle plus de façon cohérente.

Le sort de Divination de la Lune Bleue est unique en son genre. La cérémonie se déroule normalement, mais l'utilisateur n'a pas à poser de question. Il obtiendra simplement une parcelle de savoir totalement aléatoire.

Comme toujours, le lanceur devra réussir un jet de 5 x POU pour interpréter correctement le message. La réponse ne peut excéder 7 mots par point de sort et devra forcément contenir des informations inconnues du demandeur. La réponse à deux points de sort pourrait être quelque chose comme : «Il y a encore 16 trolls lithophages sous le Palarkri» ou bien «Feobald le Purificateur est le dernier représentant de la dynastie Gadaringer.» Bien sûr, si le demandeur ne connaît pas Théobald, ne sait ni où, ni quand a prospéré la dynastie Gadaringer ou ce qu'est un Lithophage, ces informations ne présentent pas grand intérêt.

Une fois (seulement) dans sa vie, il se peut qu'il obtienne une réponse le concernant au premier chef, par exemple : «des broos rôdent au delà de la prochaine crête» ou alors «il y a de l'or enterré sous le perron». Il peut s'agir de la réponse à la première divination faite par le prêtre ou elle peut se faire attendre des années entières. Certains prêtres ne reçoivent jamais de toute leur vie de réponse personnelle.

### Les Activités de la Lune Bleue

Certains érudits postulent que la Lune Bleue s'est montrée très active depuis la venue du Temps mais que toute trace de cette activité a été perdue ou détruite.

Ils pensent que plusieurs événements mystérieux ayant eu un impact historique retentissant seraient l'oeuvre de ce culte.

Il semble un peu facile de rendre la Lune Bleue responsable de tous les événements inexplicables du monde, d'autant qu'il y a sur Glorantha d'autres grandes puissances à l'oeuvre. Il paraît douteux que tous les grands mystères du monde soient l'oeuvre des assassins de la Lune Bleue ou de sa magie.

## Les Marées

Une fois par cycle de marée, Annilla plonge du sommet du dôme des cieus (au travers du passage de l'Etoile Polaire) directement dans le trou de Magasta. En conséquence, la marée passe du plus haut au plus bas en moins d'une journée. A ce moment précis, elle peut être repérée par des observateurs ayant une bonne vue sachant où regarder et quels sorts utiliser. En raison de ces observations, Annilla est appelée la Traîne Bleue dans de nombreuses langues.

## Les Sélènes

Les Sélènes sont des élémentaires liés à la Lune Bleue. Ils se forment à partir de la luminescence émise par certaines pierres qui sont les fragments de la Lune Bleue datant de l'époque où elle fut fracassée et tomba en partie sur la terre. Ces pierres sont très difficiles à trouver, très chères et normalement se trouvent entre les mains des prêtres de la Lune Bleue. 6 ENC de pierre produisent une lueur assez forte pour donner naissance à un mètre-cube de Sélène. Les Sélènes sont invisibles et indétectables avec la plupart des sens. Des sorts comme Seconde Vue ou Vision Mystique permettent de percevoir leur POU ou leurs points de magie.

Chaque round passé environné d'une Sélène fait perdre un point de magie et un point de vie. Une Sélène peut envelopper 10 TAI par mètre-cube. Les Sélènes ont la même consistance brumeuse que les Ombres ou les Lunes et peuvent être détruites si on les attaque. Comme elles sont invisibles, les chances de toucher sont réduites de 75% ou seulement de 25% si l'attaquant est enveloppé. Les Sélènes ont les mêmes caractéristiques que les Ombres. C'est au Rang d'Action 10 qu'a lieu l'attaque de la Sélène.

### Petite Sélène

| Caract.          | Moyenne |                 |
|------------------|---------|-----------------|
| FOR 1d6          | 3       | Déplacement : 6 |
| TAI 1 mètre cube | -       |                 |
| POU 1d6          | 3-4     |                 |
| PdV 1d6          | 3-4     |                 |

### Sélène Moyenne

| Caract.           | Moyenne |                 |
|-------------------|---------|-----------------|
| FOR 3d6           | 10-11   | Déplacement : 6 |
| TAI 3 mètres cube | -       |                 |
| POU 3d6           | 10-11   |                 |
| PdV 3d6           | 10-11   |                 |

### Grande Sélène

| Caract.            | Moyenne |                 |
|--------------------|---------|-----------------|
| FOR 10d6           | 35      | Déplacement : 6 |
| TAI 10 mètres cube | -       |                 |
| POU 10d6           | 35      |                 |
| PdV 10d6           | 35      |                 |





# Aranéa



## Mythe et Histoire

Aranéa est la déesse des araignées. Quand elle arriva pour la première fois dans le monde de la surface, Aranéa fit une rencontre intéressante dont on parle peu en la personne d'une mystérieuse entité généralement associée à Arachné Solara. Après cette rencontre, ses enfants proliférèrent à la surface du monde, exerçant leur prédation essentiellement sur les insectes qui menaçaient de submerger le monde.

Le culte d'Aranéa n'est pas grand mais il a gagné en prestige parce qu'Arachné Solara, la déesse de la Nature, prend l'apparence d'une araignée. A l'époque historique, le culte s'est rendu célèbre au travers de son membre le plus éminent, Araignée Roc, la Sorcière de Feu, qui s'est propulsée à sa position actuelle au travers du culte.

On promet aux membres du culte qu'ils seront réincarnés en araignée dans leur prochaine existence s'ils se montrent dignes de confiance. Dans ce culte, on se débarrasse des morts, et on les mange s'il s'agit de trolls. Les crocs et autres parties du corps d'une araignée morte ne sont pas des objets sacrés et peuvent être utilisés comme ornements ou employés comme outils.

Aranéa possède la rune de la Bête et la rune des Ténèbres. Elle a un lien secondaire avec la Destinée, dont les membres du culte aiment à rappeler qu'elle affecte la forme d'une toile d'araignée.



## Ecologie du Culte

Ce culte constitue la religion ancestrale des araignées. Ces dernières la pratiquent de façon instinctive.

Ce culte est très renfermé et s'intéresse peu aux autres cultes. Les prêtres et prêtresses d'Aranéa sont souvent en bons termes avec le culte de Gorakiki alors que l'inverse n'est pas forcément vrai. Son culte s'accorde assez bien avec tous les cultes orientés vers la nature.

Le Jour Saint a lieu lord du Jour Divin de la semaine du Désordre. Le Jour Très saint comprend les deux Jours Divins contenus dans le Temps Sacré.



## Culte dans le Monde

Le culte n'est important que là où il a des fidèles. C'est uniquement par leurs propres efforts que les membres du culte peuvent espérer exercer le pouvoir. Aranéa est adorée à la fois par les araignées intelligentes et les autres, comme les Arachans, ces timinitis semblables à des araignées. Il existe deux endroits où Aranéa est adorée en dehors des arachnides, l'un est peuplé d'humains, l'autre de trolls. Pour le premier, il s'agit des forêts pluviales de Pamaltela où vivent les Hsunchens, quant au deuxième il s'agit de la région de Home-falaise et du lac de Tombeciel dans la Passe du Dragon. On peut citer parmi les lieux saints du culte : Home-falaise, le Repos de l'Araignée dans les montagnes des Bois de Pierre et la Combe aux Toiles dans les Montagnes Mari. Les araignées et autres arachnides sont des créatures solitaires et n'ont donc pas de temples. Les araignées dotées d'intelligence qui vivent près des lieux saints du culte peuvent y obtenir de la magie divine. Les Hsunchens ont des sanctuaires ou des temples mineurs dans leurs villages. Il y a un grand temple chez les trolls de Home-falaise. Les sanctuaires enseignent Tête d'Araignée.

Araignée Roc est la maîtresse suprême de ce culte. Tous les adorateurs lui doivent soumission mais n'obéissent à ses ordres que quand elle est là. Il n'existe pas d'autres lignes de commandement ou de communication.

Les Maîtres Araignées de chaque temple entretiennent entre eux des relations hiérarchiques plus fondées sur le respect que sur la discipline.



## Initiation

Lorsqu'elles atteignent l'âge adulte, les araignées intelligentes deviennent automatiquement initiées de ce culte. Elles n'ont même pas à sacrifier de point de POU et ne sont pas soumises aux obligations décrites ci-dessous (comme nourrir d'autres araignées).

Les postulants non-arachnides doivent passer le test habituel et apporter aux araignées du culte une proie vivante de TAI 5 au moins. Les compétences rituelles sont : Connaissance des Animaux, Cérémonie, Grimper, Sauter et Attaque au Filet. Si le candidat appartient à une race inhabituelle (c'est à dire inconnue dans la région où se trouve le temple), il doit passer une épreuve supplémentaire visant à jauger sa compétence en Artisanat/Tisser un Filet (1d100 sous la compétence).

Les membres du culte qui ne sont pas des arachnides doivent nourrir toute araignée affamée qu'ils rencontrent et ne pas faire de mal à une araignée qui ne les attaque pas eux-mêmes ou un proche. Les initiés peuvent apprendre la Magie Spirituelle connue de leur chaman et sacrifier du POU pour des utilisations uniques de Magie Runique.



## Acolytes

Toute araignée ayant un POU de 19 ou plus peut devenir acolyte du culte en sacrifiant un point de POU. Seules les araignées qui vivent près d'un temple ou d'un lieu saint le font.



Les candidats qui ne sont pas des arachnides n'ont pas d'obligation en matière de POU mais doivent avoir 90% en Attaque au Filet ainsi que dans une des compétences suivantes : Grimper, Sauter, Parade au Filet ou Artisanat/Tisser un Filet. Le candidat doit être initié depuis trois ans et réussir un jet sous 3 x POU.



## Les Maîtres Araignées

Les Maîtres Araignées sont des chamans qui ont consacré leur existence à la glorification de la plus parfaite des créations de la nature : l'araignée. La plupart des chamans ne sont pas des arachnides. Ceux qui le sont n'ont pas à se plier aux obligations décrites ci-dessous. Les maîtres Araignées sont également des prêtres et ont accès aux sorts de Magie Divine réutilisables.

Tout initié (ou araignée) qui devient chaman devient en même temps Maître Araignée.

Un chaman non-arachnide qui souhaiterait rejoindre le culte devra passer dans le même temps le test d'initiation et le test des acolytes. S'il réussit les deux, il deviendra Maître Araignée après une année probatoire. Les Maîtres Araignée ne doivent jamais faire de mal à une araignée, ni se mêler aux conflits entre araignées.

Comme esprit allié, les chamans d'Aranéa reçoivent une araignée éveillée. Quand un Maître Araignée rencontre une araignée qui n'est pas dotée d'intelligence, il peut tenter un jet sous cinq fois son modificateur de Communication s'il est positif. En cas de succès, l'araignée ne l'attaquera pas, ce qui ne l'empêchera pas de pouvoir s'attaquer aux personnes accompagnant le chamane. Si ce dernier attaque ou perturbe l'araignée, elle n'hésitera pas à riposter.

Les esprits araignées sont amicaux envers les chamanes d'Aranéa. Les autres esprits animaux peuvent être amicaux, neutres ou hostiles (un esprit mouche sera hostile). Les esprits

qui ne sont pas d'essence animale sont, au mieux, neutres. Un Maître Araignée ne peut pas rejoindre d'autre culte.

### Magie Divine

Tête d'Araignée, Pattes d'Araignée, Toile d'Araignée, Adoration d'Aranéa.



## Compétences Spéciales d'Aranéa

### Artisanat/Tisser Filet (10%)

En termes de jeu, les filets sont classés en trois types distincts : le filet de pêche, le filet de chasse et le filet de combat. Ils sont assez similaires, en particulier en ce qui concerne leur fabrication. Tous les filets ont deux caractéristiques : la force et les points d'armure.

### Attaque/Parade Filet (05%/05%)

Se battre avec un filet requiert l'emploi d'un filet spécialement conçu à cet effet. Les autres types de filets sont en général trop grands et lestés d'une manière répondant à d'autres nécessités que le combat.

Un filet peut servir à frapper (1d4 points de dégâts), comme le font les enfants avec un torchon mouillé, ou à capturer une victime. Le filet se porte généralement sur le bras gauche, servant ainsi à parer. Les armes tranchantes infligent des dégâts normaux à un filet alors que les armes contondantes n'effectuent aucun dégât. En revanche, face à ces dernières, un filet n'offre que la moitié de sa protection normale.



## Magie Divine Spéciale d'Aranéa

### Tête d'Araignée 1 point

Contact, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Lancé sur une araignée, il lui permet d'empaler quand elle mord (mais ses mandibules ne sont jamais bloquées dans le corps de la victime) et il double la VIR de son poison.

Lancé sur un non-arachnide, ce sort transforme sa tête en celle d'une araignée géante. Il gagne 2 points d'armure sur la tête et une attaque par morsure avec une base de 50% plus le modificateur d'attaque. Elle inflige 1d6 points de dégâts plus le bonus de dégâts. Les chances de toucher peuvent progresser avec l'expérience. La morsure injecte un poison dont la VIR est égale à la CON du bénéficiaire du sort.

## Le Filet au Combat

### Capture

Une attaque par capture se réalise en lançant un bout de filet lesté sur une partie du corps de la victime tout en maintenant tendue une corde fixée à l'autre extrémité du filet. Ainsi, la cible ne peut pas se débarrasser du filet trop facilement. Un toucher qui n'est pas paré permet à l'attaquant d'effectuer deux jets sur la Table de Localisation. Le fait de capturer deux fois la même partie du corps n'apporte rien de particulier.

Il est possible de viser une partie précise du corps mais la seconde sera de toute façon déterminée au hasard. Les effets sont les suivants, en fonction des localisations atteintes :

- **Bras** : Immobilisé tant que le filet reste tendu.
- **Jambe** : La cible peut se battre d'où elle se trouve mais il lui est impossible de se déplacer. De plus, si l'attaquant réussit un jet de FOR contre celle de la victime, il la fait tomber. Une fois par terre, il est impossible de se relever tant que la tension sur le filet est maintenue.
- **Poitrine ou Abdomen** : La cible ne peut pas se désengager tant qu'elle est prise. De plus, si l'attaquant réussit un jet de FOR contre celle de la victime, il la fait tomber. Une fois par terre, il est impossible de se relever tant que la tension sur le filet est maintenue.
- **Tête** : La visibilité est réduite. Les compétences de combat sont réduites de moitié.

### Se Débarrasser d'un Filet

Les parties du corps capturées ne peuvent être libérées qu'en passant un round complet à démêler, déchirer ou découper le filet.

S'il n'est pas tendu, la victime peut se débarrasser du filet en réussissant un jet sous 1 x DEX avec 1d100. Pour ce faire, au moins un des deux bras doit être libre. Dans le cas contraire, toute tentative est automatiquement vouée à l'échec.

Pour déchirer un filet, la victime doit réussir un jet de FOR contre celle du filet. La réussite du jet indique qu'un trou suffisamment grand pour se libérer a été fait dans le filet.

Un filet peut être coupé avec une arme tranchante. Les dégâts sont infligés directement à la force du filet. Les dégâts effectués par des armes autres que les dagues sont réduits de moitié.

Une torche ou tout autre type de flamme peuvent endommager un filet en lui infligeant des dégâts de feu. Le filet se désagrège une fois sa force réduite à zéro.

### Se Défendre contre un Filet

Les armes ayant servi à parer un filet sont immobilisées à moins que la parade n'ait été un succès spécial. Les chances d'Esquiver un filet sont réduites de 10% en raison de la grande taille de l'arme.

Un filet de pêche ou de chasse que l'on laisse tomber sur la tête de la victime est absolument impossible à parer. Le Maître de Jeu peut décider d'infliger des malus à l'Esquive du personnage en fonction de la taille du filet.

### Caractéristiques des Filets

| Filet | FOR/DEX | %  | ENC | Dégâts | Pts Armure/Force | RA | Prix  |
|-------|---------|----|-----|--------|------------------|----|-------|
| Léger | 12/10   | 05 | 3   | 1d4    | 6/20             | 1  | 150 L |
| Lourd | 16/10   | 05 | 5   | 1d4    | 8/30             | 1  | 250 L |



# Argan Argar

## Mythe et Histoire

Argan Argar est un dieu des Ténèbres et le fils de la Nuit. Bien avant la venue au monde de quiconque, il joua un rôle prééminent dans un événement où lui-même, Zorak Zoran et Xiola Umbar furent les témoins de la révélation de Yelm.

Quand Yelm mourut et s'en vint aux Enfers, nombreux furent les dieux qui s'enfuirent vers la surface. L'un de ceux qui dirigeaient l'exode était Xentha, Déesse de la Nuit. Peu de temps après son arrivée à la surface, elle donna naissance à Argan Argar, le premier-né, chef naturel des dieux des ténèbres à la surface du monde.

Argan Argar ne ménagea pas sa peine pendant les Ténèbres, venant en aide à quiconque le demandait, qu'il soit elfe, humain ou homme-bête. Mais sa préférence allait aux trolls qui, comme lui, aiment les ténèbres.

C'est à cette époque qu'Argan Argar vainquit Lodril, le dieu du feu des profondeurs de la terre. Ce dieu bouillonnant fut contraint de porter d'humiliantes chaînes d'ombre et fut forcé à construire l'immense Palais de Verre Noir en Ernaldela.

Après l'Aurore et la venue du Temps, le culte d'Argan Argar prit de l'ampleur. Dans son palais d'obsidienne en Ernaldela vivait le Seul Ancien, fils d'Argan Argar et régent. Le culte dominait en Kethaela et dans les pays environnants et il avait noué des contacts étroits avec les trolls de Halikiv et des Ombres Dansantes. Il était également présent dans de nombreux endroits en Péloria, Fronéla et Ralios.

Les empires civilisés de l'époque eurent une grande influence sur le culte et lui donnèrent l'occasion de montrer son extraordinaire adaptabilité. A l'instar d'autres peuples qui bâ-

tissaient nations et royaumes, le Seul Ancien fut à l'origine du Royaume de la Nuit, qui s'étendit pendant le Premier Age sur toute la contrée comprise entre la mer et la Passe du Dragon. Ce royaume fut membre du Premier et du Second Conseil et sa gestion était assurée par les trolls. Dans la plupart des documents d'époque, on se réfère au Royaume de la Nuit sous le nom de Terres de l'Ombre.

Au deuxième âge, le Seul Ancien s'allia à l'Empire des Amis des Wyrms et le culte d'Argan Argar gagna alors Pamaltela.

Le royaume connut sa fin avec l'arrivée du Pharaon en 1258. Après une série de batailles épiques, de stratagèmes, de prodiges magiques et de renaissance, le Pharaon se trouva enfin face à face avec le Seul Ancien. Dans la fureur des combats, le magnifique Château de Verre Noir fut détruit et finalement, le Pharaon piétina en terre le corps du Seul Ancien. C'est de la poussière créée par la destruction du Château de Verre Noir que sont issues les terribles tempêtes de sable noir qui ravagent les Terres Hantées. Le Puits de Bitume marque l'endroit où le cerveau broyé du Seul Ancien fonde le sol jusqu'au Monde Inférieur.

Le Pharaon n'interdit pas le culte d'Argan Argar et celui-ci conserva sa popularité, non seulement en Kethaela mais aussi partout dans Glorantha où les ténèbres sont amies avec les monde de la surface. Les fidèles d'Argan Argar sont habiles à promouvoir cette amitié, ainsi qu'il sied aux adorateurs du dieu des Ténèbres de la Surface.

Argan Argar promet à ses fidèles qu'ils rejoindront la cohorte chuchotante des ombres immortelles qui chaque nuit accompagne sa mère à travers le monde et traverse chaque jour le néant avec magnificence.

Les coutumes funéraires du culte sont calquées sur celles de la culture dominante locale.

Argan Argar a les runes de la Communication et des Ténèbres. Ses runes secondaires sont l'Harmonie et la Maîtrise.

## Ecologie du Culte

Argan Argar est le dieu des Ténèbres de la Surface et joue à ce titre un rôle indispensable pour les trolls. Par exemple, ces marques de civilisation que sont la communication, le commerce et la monnaie sont de première importance. Quand des trolls se trouvent avoir besoin de ces compétences, ils se tournent vers Argan Argar.

De plus, la nature relativement civilisée du dieu rend le culte acceptable pour d'autres religions ainsi que pour les non-trolls. Il représente un intermédiaire fort utile entre les autres races et les puissances des Ténèbres. Le culte s'entend bien avec tous les autres ordres marchands tels qu'Issaries, Etyries ou Dormal.

Quand un marchand d'Issaries souhaite acheter des marchandises aux trolls, il s'adresse à un prêtre d'Argan Argar et vice-versa. Malheureusement, en raison de dogmes incompatibles, les Rouliers de Lokarnos et les prêtres d'Argan Argar sont mutuellement hostiles.

Argan Argar, comme tous les dieux du monde matériel, hait le Chaos. Il n'apprécie pas non plus le panthéon de Yelm et ses adorateurs.

La Nuit Très Sainte d'Argan Argar est celle se trouvant entre le Jour de l'Eau et le Jour de l'Argile de la Semaine de l'Harmonie pendant la Saison de l'Obscurité.

Les autres Nuits Saintes du culte tombent toujours pendant la Semaine de l'Harmonie de chaque saison.

Il s'agit du Jour du Gel de la Saison de la Mer, du Jour du Vent de la Saison du Feu, du Jour du Feu de la Saison de la Terre et du Jour du Gel de la Saison des Tempêtes.

Chacune de ces dates commémore un événement important dans l'histoire d'Argan Argar.



## Culte dans le Monde

Il est difficile de parvenir à la réussite sociale en ignorant tout à fait ce culte. Là où l'on a besoin des services d'Argan Argar, ses fidèles se trouvent en haut de l'échelle sociale. Cela ne tient pas à des obligations particulières imposées par le culte mais révèle simplement le sens de l'opportunité et de l'intrigue des individus concernés. Le culte conseille plus qu'il ne dirige.

C'est en Ralios, dans le royaume troll civilisé plus ou moins préservé de Halikiv, que le culte d'Argan Argar est le plus vivace. Il est également puissamment implanté dans la région des Ombres Dansantes dans la Passe du Dragon. Un autre lieu saint de moindre importance se trouve être le Puits de Bitume, là où fut tué le Seul Ancien. Le culte est également bien implanté dans le Bois des Trolls dans le Pays Saint, où il compte de nombreux adeptes non-trolls. On adore Argan Argar dans des contrées aussi diverses que Fonrit et le Royaume de l'Ignorance.

Les temples ne dépassent généralement pas le stade mineur. Dans des régions où l'implantation est très forte, comme le Halikiv ou Kethaela, on peut trouver des temples majeurs et des grands temples. Les sanctuaires dédiés à Argan Argar enseignent Créer l'Obscurité.

Depuis la chute du Royaume de la Nuit, le culte n'a plus de pouvoir centralisé. Même avant cet événement, le Seul Ancien n'exerçait qu'une autorité limitée sur le culte, même si sa présence forçait l'obéissance de chacun. Il n'y a plus, aujourd'hui de hiérarchie cléricale centralisée au sein du culte d'Argan Argar. Les Grands Prêtres peuvent donner des ordres à tout prêtre qu'ils ont ordonné et qui n'a pas fait requête de son Droit à la Liberté. Les Grands Prêtres sont libres d'organiser leur hiérarchie comme bon leur semble.



## Les Fidèles

Devenir un fidèle du culte suppose que le postulant soit brièvement instruit de l'histoire d'Argan Argar et de ses buts, et qu'il fasse un don d'environ 5 clacks en argent ou en marchandise au prêtre. Si ce dernier pense que la personne est assez riche et qu'elle ne s'offusquera pas au point de l'attaquer, il peut demander plus.

Rester fidèle requiert de verser chaque semaine l'obole fixée précédemment. Le fidèle

doit assister aux offices saisonniers et doit faire chaque Nuit Sainte le même sacrifice de points de magie que les initiés.

Les fidèles peuvent s'entraîner dans les compétences de Langues, d'Evaluation et en Connaissance des Trolls auprès des prêtres du culte. Il n'est consenti aucune remise de prix.



## Les Initiés

Un candidat à l'initiation doit remplir les conditions habituelles définies dans RuneQuest. Les compétences concernées sont : Cérémonie, Evaluer, Connaissance des Humains (ou de toute autre race non-troll), Lire/Ecrire le Langage des Ténèbres, Parler une autre langue. En ce qui concerne Parler une autre langue, il ne peut s'agir d'une langue morte ou rarissime comme la Langue des Esprits ou la Vieille Langue des Wyrms.

Un postulant non-troll doit parler le Langage des Ténèbres à 20% au moins. Un initié doit jurer entière fidélité à son prêtre jusqu'à ce qu'il cesse d'être un initié ou que le prêtre meure.

Un initié doit remplir les obligations normales du culte comme assister aux offices et faire don de 10% de ses revenus. Il doit également obéir aux ordres donnés par son prêtre.

Les prêtres doivent protection aux initiés. Cela comprend une tentative d'Intervention Divine de la part du prêtre si l'initié est tué devant ses yeux. Un initié a le droit de quitter le culte sans encourir de châtement s'il est systématiquement délaissé par son prêtre.

### Magie Spirituelle

Détecter la Magie, Séduction, Communication Mentale, Protection, Vigueur.

**Note :** des sorts tels que Brillance, Lumière, Mur de Lumière, et autres sorts du même ordre sont formellement interdits aux adorateurs d'Argan Argar. Si un initié connaît de tels sorts quand il rejoint le culte, obligation lui est faite de les oublier, ou du moins, de ne pas les utiliser.



## Les Acolytes

Les acolytes doivent répondre aux mêmes conditions que les prêtres et peuvent acquérir tous les sorts de Magie Runique disponibles. Les acolytes d'Argan Argar conduisent les caravanes et servent d'interprètes et de porte-parole à la hiérarchie du culte de Kyger Litor. Les cultes étrangers sont en général plus amicaux

s'ils ont à faire à un troll qui est visiblement du culte d'Argan Argar. Cela est particulièrement vrai pour Orlanth et Eernalda.

Les acolytes d'Argan Argar bénéficient de tous les avantages liés au statut.



## Les Prêtres

Les prêtres d'Argan Argar sont les représentants de la magie de leur dieu. Leur fonction est d'exercer son pouvoir dans le monde matériel. Ils sont particulièrement aptes à se débrouiller à la surface. D'un point de vue troll, ils sont matérialistes et sophistiqués. Certains d'entre-eux sont même acceptables suivant les critères humains. Cela rend le culte suspect aux yeux des trolls non-croyants.

Les membres humains du culte, s'ils apparaissent assez «trolliques», sont néanmoins plutôt civilisés. En fait, ce sont les humains qui enseignent aux trolls les bonnes manières en usage dans le monde de la surface.

Un candidat doit répondre aux exigences habituelles et les candidats non-trolls doivent en plus parler le Langage des Ténèbres à 30 % ou plus.

Les prêtres d'Argan Argar sont destinés à remplir les rôles de conseillers, interprètes et scribes auprès de leur chef de tribu. Ils doivent également remplir toutes les fonctions et obligations normales d'un prêtre.

Les dons qu'un prêtre doit faire à son culte se font de la manière suivante : il doit donner la moitié de l'argent qu'il possède lors des Nuits Saintes de la Saison de la Terre, de la Saison du Feu et de la Saison des Tempêtes et un cinquième lors de la Nuit Sainte de la Saison de la Mer. Aucun don n'est requis lors de la Nuit Très Sainte.

Les prêtres dirigent les caravanes trolls et peuvent en organiser pour leur propre compte, encore qu'ils aient pour habitude de confier cette tâche à un acolyte. Les prêtres sont respectés partout et sont même les seuls trolls acceptés dans certains endroits.

Les prêtres d'Argan Argar peuvent légalement battre monnaie et sont les fournisseurs des bolgs. C'est une source de revenu importante pour le culte.

### Sorts de Magie Divine Commune

Tous

### Sorts de Magie Divine Spéciale

Commander aux Ombres, Créer de l'Obscurité, Marcher dans les Ténèbres, Sauf, Détruire l'Ether





◊ ▽ ▽ ● † † △ □ ✕ ⊙ :: ||| ∞

## Magie Divine Spéciale d'Argan Argar

### Marcher dans les Ténèbres 1 point

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort permet à son utilisateur d'être totalement invisible et inaudible dans l'obscurité pour quiconque susceptible de le remarquer. Le camouflage est total.

### Sauf 2 Points

*Au contact, dure 8 semaines, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé sur un contenant ou un passage pour en empêcher l'ouverture. Au moment de le lancer, le prêtre doit renforcer ce sort avec des points de magie. Lorsque quelqu'un d'autre que le prêtre ou une personne en Lien Mental avec lui tente d'ouvrir le conte-

nant fermé ou essaie de franchir le passage condamné par ce sort, il est immédiatement attaqué par les points de magie du sort. Si ses points de magie sont vaincus, il endure alors 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux et est repoussé.

Dans le cas contraire, le sort est brisé et il est libre de passer, comme toute personne le suivant. S'il échoue dans sa tentative de vaincre le sort à son premier essai, il peut essayer à nouveau jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il meure.

Les points de magie du sort sont opposés à ceux de toute magie défensive que pourrait posséder l'intrus.

### Créer l'Obscurité 1 point

*A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort a pour effet de créer une zone d'obscurité totale. Les dimensions varient (les bords de la zone sont flous), entre 10 et 20 mètres (2D6+8) de diamètre sur une hauteur d'un quart de cette taille. Cette zone obscurcie reste fixe.

Lorsque plusieurs points de ce sort sont cumulés, le volume couvert ne change pas, mais l'obscurité se fait nettement plus intense.

Un point de Créer l'Obscurité permet le lancement du Sort de Marcher dans les Ténèbres à l'intérieur de la zone et crée un halo à la lumière du soleil. Deux points annulent l'effet de la lumière sur les créatures qui y sont sensibles comme les Trolls des Cavernes. Trois points créent le même effet qu'une nuit avec lune. Enfin, quatre points créent une aire d'un noir total.

La lumière, quelle que soit son origine (feu, lampe, etc.), peut être vue à l'intérieur de la zone, mais elle ne conserve pas son pouvoir éclairant.

### Détruire l'Ether 3 Points

*A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort crée une sphère de 2 mètres de rayon centrée sur le point désiré par le lanceur et se trouvant à portée. L'intérieur de la sphère est d'une obscurité équivalente à celle d'un sort de Créer l'Obscurité 1.





# Arkat



## Mythe et Histoire

Arkat fut le plus grand des héros trolls qui naquirent depuis que le soleil s'est levé à l'est pour notre malheur. Il était du clan de l'Oeil glacé et sa mère était Garazaf Hyrolic.

Arkat est né adulte. A sa naissance, il se tourna vers sa mère et la loua, faisant tomber comme pluie ses bénédictions sur elle. Six autres trolleses étaient enceintes à ce moment là et elles donnèrent naissance à la Sexturie d'Arkat : son Porteur de Masse, son Porteur de Bouclier, son Chanteur, son Porteur de Galets, sa Soeur Grise, ses Autres Oreilles et son Diseur de Prières. Ensuit Arkat prit des armes de guerrier et les frappa les unes contre les autres et tous les trolls se préparèrent pour la guerre.

## Arkat Fléau du Chaos

A cette époque vivait le mal absolu, un monstre de chaos et de lumière qui avait su, par son charme, asservir toutes les races mineures du monde. Les trolls l'appelaient D'Wargon «Celui qui mord les entrailles» et c'était un serviteur ou l'une des apparences de Gbaji. Toutes les races du monde avaient rejoint sa bannière et marchaient vers le lieu où Arkat venait de naître. D'Wargon savait ce qui venait de se produire et tentait d'échapper à son terrible destin en envoyant une armée conduite par le Vrok de Fer.

Arkat était un troll extraordinairement doué et puissant. Il envoya tous les trolls aux endroits qui leur étaient assignés dans la vallée de Darnstiggi puis se rendit dans le camp où attendait l'armée de l'ouest. Celle-ci commença par refuser de le suivre puis finit par se ranger à ses côtés et marcha au combat avec lui. L'assaut entre l'armée de l'ouest et l'armée du nord menée par le Vrok de Fer fut long et acharné. Puis les trolls leur fondirent sur le

champ de bataille et détruisirent entièrement l'armée du nord. Le Vrok de Fer fut capturé et la chaleur dégagée par son corps moribond suffit à le cuire, lui et sa monture, pour le plus grand délice des trolls de Zorak Zoran qui les mangèrent.

## Arkat le Héros

Arkat était un Héros de grande envergure. Sa plus célèbre Quête Héroïque fut d'aller voler pour le compte des trolls les pouvoirs de la sorcellerie à Zzabur, le frère du Diable. Dans son combat contre D'Wargon, il fit bien d'autres choses. Il rejoignit le culte de Zorak Zoran pour en faire un culte encore plus acharné, plus agressif et sans pitié. Il ne mangeait que de la nourriture cuite et il était si puissant qu'il restait debout quand Kyger Litor apparaissait pendant les cérémonies de la Nuit Très Sainte.

## Arkat le Roi Troll

On donna ce nom à Arkat car il était reconnu par tous les trolls comme chef de guerre suprême. Dans cette fonction, il envoya le «filet d'ébène aux mille hameçons» pour rassembler les forces trolls dans son combat contre D'Wargon. Alors ils vinrent des quatre coins du monde et affrontèrent dans de titanesques combats les monstres hideux d'au-delà du temps et de l'espace, invoqués pour protéger leur abominable maître.

Arkat prit la tête des plus braves et des plus solides dans le combat final au Coeur du Tourbillon de Silence où il vainquit D'Wargon et affronta Gbaji, le Trompeur. C'est pendant un combat à mains nues au cours duquel toutes ses anciennes blessures se rouvrirent qu'Arkat vit jusqu'au coeur de Gbaji et put lui assener un coup d'une telle puissance qu'il fut arraché du Chaos. Gbaji fut disloqué à la manière d'Arkstintoris et les morceaux furent emmenés par les suivants d'Arkat survivants pour être cachés dans le Monde des Esprits.

Arkat réordonna le monde jusqu'à ce qu'il s'en aille. Il parvint à convaincre les autres races vivant autour de la Passe du Dragon d'accepter la loi des uzko et en Ralios, les peuples se soumirent directement à lui.

Il créa le Sombre Empire et en donna les meilleurs territoires, le Guhan, aux trolls. Trois fois son épouse porta des enfants qui étaient sans l'ombre d'un doute Uzuz, des trolls de la race maîtresse ! Puis il se retira au Puits de Statham, un lieu qui reste difficile à trouver.

Dans le Plan des Esprits se trouve le Cheval d'Astelkel. Il servit de monture à des créatures qui s'appelaient elles-mêmes les Explorateurs Atomiques Extérieurs. Avec l'aide du Cheval d'Astelkel, ils furent en mesure de détruire les chemins qui menaient au Puit de Statham.

Les Explorateurs Atomiques Extérieurs furent suivis par ceux qui s'appelaient eux-mêmes les Erudits de l'Ambigu. Ces derniers n'avaient de cesse d'éliminer tous les lieux et toutes les personnes auprès desquelles les trolls apprenaient la sorcellerie.

Ils devinrent alors nos ennemis et notre sorcellerie en fut grandement amoindrie. Mais elle existe toujours et nous avons ainsi qu'Arkat Roi des Trolls existe encore, même si nous ne pouvons pas le joindre.

Chez les trolls, les runes associées au culte d'Arkat sont les Ténèbres et la Magie.



## Ecologie du Culte

Arkat est sans conteste le mortel le plus important ayant vécu sur Glorantha. De nombreux cultes le vénèrent pour ses hauts-faits. En ce qui concerne les trolls, ils l'adorent car il leur a enseigné les secrets de la sorcellerie. La vénération dont il fait l'objet tient plus d'un phénomène social ou du sentiment d'identification à un groupe que d'un culte véritable.





Les humains sont en général assez mal à l'aise à l'évocation de l'idée de trolls sorciers et rares sont ceux qui apprécient la nature troll d'Arkat en leur présence. Dans la mesure du possible, les humains font comme si le culte troll d'Arkat n'existait pas.

Le culte d'Arkat n'a pas de Nuit Sainte particulière. La plupart de ses adorateurs trolls les fêtent lors des cérémonies dédiées à Kyger Litor.



## Culte dans le Monde

Par sa nature propre, cette religion n'offre pas en elle-même de pouvoir politique ou social. Cependant, la magie très utile qu'il fournit, suffit à récompenser ses utilisateurs.

La plupart des trolls arkati vivent en Guhan ou en Halikiv. On en trouve aussi dans les Montagnes Yolp et sur le Plateau des Ombres. Des fidèles sont disséminés dans tous les territoires trolls.

La taille des temples n'a pas grand sens pour les adorateurs d'Arkat. Ils dépassent rarement le stade du sanctuaire et l'on n'y trouve aucun sort de Magie Divine.

Du temps d'Arkat, ce dernier dirigeait le culte. Maintenant, le culte est commandé depuis une cité souterraine en Guhan et l'on ignore tout de ses buts.



## Appartenance

Un troll qui souhaite rejoindre le culte d'Arkat doit d'abord faire partie d'un autre culte troll. Il doit avoir obtenu la permission de ses chefs tribaux et/ou religieux et sacrifier 1 POU. Le seul bénéfice que l'on puisse en tirer est de pouvoir apprendre les compétences de sorcellerie auprès des autres membres du culte. Normalement ce privilège a un prix, soit en argent, soit en servant comme apprenti.

Les nouveaux membres sont immédiatement intégrés au réseau du culte et doivent oeuvrer pour ses mystérieux objectifs au mieux de leurs capacités.



## Sorcellerie Spéciale d'Arkat

### Amplifier un Élémentaire

*A distance, Passif, Temporaire*

Ce sort doit être lancé sur un élémentaire. L'intensité du sort est ajoutée aux points de vie de la créature. A la fin du sort, les points de vie supplémentaires disparaissent ce qui peut entraîner la possible destruction de l'élémentaire.

### Projection du Sens des Ténèbres

*A distance, Actif, Temporaire*

Ce sort fonctionne comme les autres sorts de projection avec le Sens des Ténèbres.

### Voir la Magie Runique

*Au contact, Passif, Temporaire*

Sous l'effet de ce sort, l'utilisateur peut percevoir la Magie Runique possédée par autrui. Un point d'intensité permet seulement de percevoir la présence ou l'absence de Magie Runique. A intensité 5, le sort permet de connaître le nombre total de points de Magie Runique possédés. A intensité 10, l'utilisateur sait exactement quels sorts sont possédés par la cible.

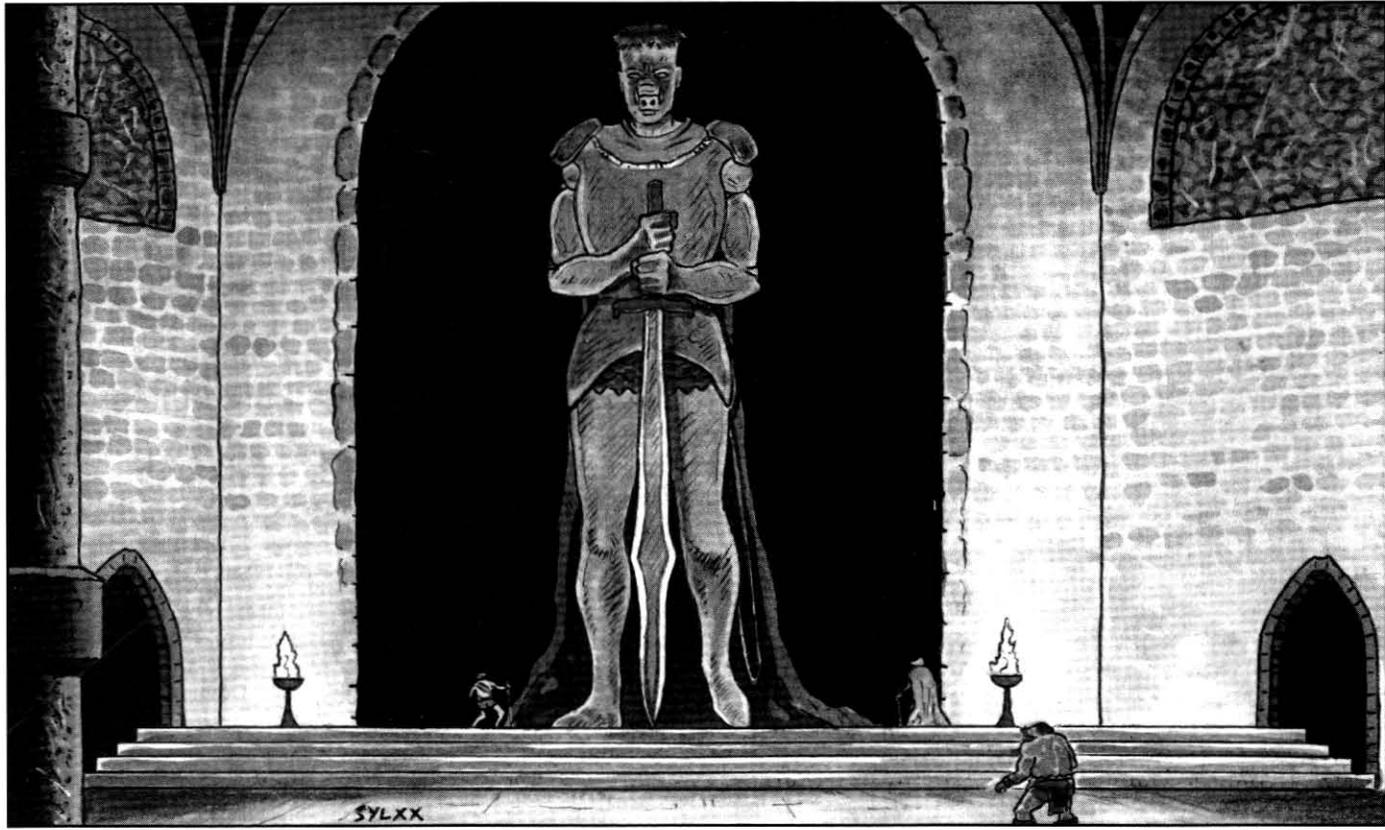
Ce sort ne détecte pas la Magie Divine en action mais uniquement les sorts connus de la cible, qu'ils aient été lancés ou non. Les défenses magiques peuvent bloquer les effets de ce sort.



## Notes

### Le Temple d'Arkat le Noir

Au Pays Saint, dans la région des terres d'Héort se trouve la Maison d'Arkat le Noir. C'est un temple où est enseignée la sorcellerie à ses initiés et qui est en tout point semblable au culte troll, à l'exception notable que tous ses membres sont humains.



# Esprits des Ténèbres

Le chamanisme est la forme naturelle de la religion chez les trolls. Même leur plus grande déesse, Kyger Litor, n'est rien de plus que la forme exacerbée d'un culte rendu à un ancêtre. En conséquence, les trolls voient les univers magiques du point de vue chamanique. Les dieux sont perçus comme de gros esprits, dont certains sont particulièrement gigantesques mais n'en restent pas moins des esprits. Chez les trolls, la plupart des cultes des esprits sont consacrés aux esprits des ténèbres. Les cultes décrits ci-dessous sont d'importance variable mais tous sont connus chez les trolls. Il en existe des milliers d'autres mais soit ils sont locaux, soit leur intérêt est trop limité, soit ils sont du niveau de la Quête Héroïque. Doigt Noir, un culte troll du Guhan, en Ralios, est un exemple de culte local des esprits. En dehors du Guhan, il est pratiquement inconnu.

## Asrélia

Asrélia est la Vieille Mégère des Profondeurs de la Terre, une déesse des Ténèbres appréciée des trolls pour sa capacité à se frayer des chemins. Ils affirment que c'est elle qui creuse et habite les nombreux tunnels et cavernes que les trolls apprécient tant. Les trolls firent sa connaissance sur le chemin qui les menait à la surface et la libèrent de son maître, Lodril. Les chamans trolls la contactent fréquemment pour apprendre son sort Cacher ses Richesses qui peut être utilisé pour bien d'autres choses que les objets de métal. Chaque fois qu'un chaman veut la contacter, il doit lui sacrifier un objet de valeur en l'enterrant dans un endroit secret. Si l'objet se trouve déterré ou volé par qui que ce soit, cela éveille la colère d'Asrélia à l'encontre du chaman, qui ne pourra la recontacter qu'après lui avoir restitué son bien.

### Cacher ses Richesses 1 Point

*Toucher, Durée 1 jour, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé sur un ensemble de biens dont l'ENC est inférieur à 1. Il a pour effet de le rendre invisible à tous, sauf au lan-

ceur et à toute personne présente lors du lancement du sort. Chaque point supplémentaire ajouté lors du lancement permet d'augmenter l'ENC de 1. Chaque point d'Extension cumulé avec ce sort permet d'en doubler la durée. Les objets magiques cachés grâce à ce sort ne peuvent pas être détectés, même grâce à des sorts. Par contre, il est possible de détecter la présence du sort Cacher ses Richesses lui-même. Si les biens cachés sont déplacés, le sort se dissipe.

## Boztakang, le Combattant du Chaos

Lui, le troisième enfant de Korasting et le cadet des Sept Ancêtres Sacrés, est le pire ennemi du chaos. Alors qu'il n'était encore qu'un nouveau-né, il arrêta une fuite dans la création ce qui eut pour effet d'éloigner la malfaisante stagnation du chaos.

C'est lui qui arracha les moyens secrets de détruire le Chaos à Arrquong, un dieu du Chaos oublié de la création. Aujourd'hui, tous les dieux trolls se tournent vers lui pour la fourniture de sorts contre le chaos. L'invocation de Boztakang fait partie des rites réguliers dans les cérémonies de lutte contre le chaos. Quand un groupe de guerriers s'apprête à combattre des broos, ils organisent une cérémonie particulière qui lui est spécialement dédiée. Seuls les trolls peuvent contacter Boztakang.

### Pierres Tueuses de Chaos 1 point

*Rituel d'Enchantement, Utilisation unique*

Ce rituel enchante une pierre et lui confère un pouvoir magique utilisable une seule fois. L'enchantelement prend effet quand la pierre, après avoir été lancée, atteint sa cible. Il existe des couleurs de pierres différentes correspondant chacune à un effet particulier. Les pierres n'ont pas besoin de passer l'armure de la cible. La victime ne peut pas résister à l'effet magique de la pierre.

Les pierres noires annulent un trait chaotique possédé par la victime pendant 1d6

heures. Si la victime a plusieurs traits chaotiques, elle peut choisir lequel sera supprimé. Pour lancer le sort, l'enchanteur doit manger le coeur d'un troll qui de son vivant avait au moins 10 en POU. La religion de Kyger Litor interdit de tuer des trolls pour enchanter ces pierres mais permet l'utilisation de coeurs de trolls tués pour d'autres raisons.

Les pierres bleues drainent 1d10 points de magie à la victime. Pour lancer le sort, l'enchanteur doit dévorer un être qui avait une INT supérieure ou égale à 12 de son vivant. Si la personne avait une INT de 15 à 17, la pierre drainera 2d10. Si la personne avait une INT de 18 ou plus, elle drainera 3d10 points de magie.

Les pierres vertes sont particulières puisqu'elles sont destinées à être lancées sur des amis. Elles soignent les dégâts infligés par des attaques du chaos. Les soins s'effectuent dans l'ordre suivant : d'abord les dégâts dans les parties du corps puis les dégâts aux points de vie généraux et pour terminer les points de caractéristiques perdus comme la FOR ou la CON. Pour lancer ce sort, l'enchanteur doit manger un adorateur de la Terre et si possible un prêtre ou un acolyte. Par tranche de trois points de Magie Divine possédés par la personne de son vivant (qu'ils soient réutilisables ou non), la pierre soignera 1d6 points de dégâts.

Les pierres jaunes infligent 1d10 points de dégâts, ignorant toute armure. Ces pierres n'ayant aucun effet entre les mains des trolls, ces derniers sudoient ou contraignent des humains à les utiliser à leur place. Pour enchanter une de ces pierres, l'utilisateur doit dévorer une salamandre entière ayant au moins 6 en POU. Il doit éliminer la salamandre en faisant uniquement usage de sa morsure ; aucun autre type d'attaque n'est autorisé. Comme la salamandre se défend vigoureusement tant qu'elle n'est pas détruite, le chaman a toutes les chances de subir quelques dégâts. La morsure d'un troll a une base de 20% et inflige 1d6 points de dégâts plus le modificateur personnel. Si la salamandre possédait un POU de 12 ou plus, la pierre inflige 2d10 points de dégâts.

Elle inflige 3d10 points de dégâts pour un POU de 18 ou plus. Chaque tranche de 6 POU au-delà augmente les dégâts de 1d10.

Les pierres brunes sont les plus puissantes et les plus spectaculaires. Tout monstre du chaos atteint se voit brisé en 1d4 morceaux. Cela suffit généralement à tuer le monstre sauf si le résultat est de 1 ou que le monstre est un gorp. Pour enchanter la pierre, le chaman doit manger une créature foudroyée par l'éclair. Une mort provoquée par des sorts comme Eclair ou Foudre ne convient pas.

## Dehore

Dehore est le Père des Esprits et l'époux de Subere. On l'appelle parfois le Maître des Ombres. Il remplit auprès des uzko les fonctions de l'Homme Cornu, éveillant chez certains la perception du monde immatériel et le goût de travailler avec les puissances de cet univers. Il a des enfants par milliers, tels que les Ombres, les Esprits de Sort, les Sorcières, les Esprits de Passion ainsi que tous les autres esprits connus des trolls. De préférence, les trolls s'adressent à ses enfants même si l'effet est disponible auprès d'esprits qui ne sont pas d'essence ténébreuse. Tous les Esprits de Sort connus par chacun des cultes des ténèbres sont issus de Dehore. Dehore n'a ni forme ni structure. Il n'est jamais représenté, que ce soit sous forme peinte ou sculptée. Ses enfants les plus puissants sont les Dehoris, des Ombres immenses dotées d'une intelligence supérieure et de pouvoirs magiques particuliers.

## Gore et Gash

Ces jumeaux de la race maîtresse sont vénérés pour la force et l'inspiration qu'ils insufflent. Ils sont adorés par les trolls de Dagori Inkarth qui les considèrent comme leurs ancêtres. Ils ont accompli des exploits extraordinaires qui les ont rendus célèbres comme d'avoir soufflé des étoiles comme des bougies ou d'avoir détruit des royaumes.

### La Danse des Ombres 4 points

*Rituel de Cérémonie, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé sur un groupe de danseurs trolls. Tous les participants à la danse bénéficient d'un avantage particulier. Tant que dure le sort, chaque fois qu'un des danseurs vainc un esprit en combat spirituel, il lui fait perdre 1d3+1 points de magie au lieu de 1d3. La durée normale du sort est de 15 minutes. Si les trolls visés réussissent un jet en Danse au moment où le sort est lancé, il dure 1 heure. Si le jet est un spécial, il dure 6 heures, si c'est un critique, il dure une semaine. Chaque danseur effectue son jet séparément.

## Hombobobom, le Grand Tambour

Hombobobom a inventé les notes secrètes des trolls et les accompagne dans la danse. Elle est le second enfant de Korasting. Le Cosmos est son tambour et il a la forme d'un gigantesque bol renversé. Son rythme aide à tenir l'Univers en marche.

Certains mystiques trolls affirment que Hombobobom est la Créatrice dont la création fut un échec. Le monde était un tambour cosmique, son enveloppe était faite de Ténèbres, les Eaux l'emplissaient pour qu'il résonne, la peau était la Terre et le soleil était la baguette qui imprimait son rythme à la réalité. Mais Umath était la fausse note ou le silence (il y a désaccord sur ce point) qui perturba l'ordre des choses et brisa le tambour pour en faire le monde tel qu'il est aujourd'hui. Les trolls ont conservé toute leur affection pour la vieille Hombobobom et invoquent sa perfection immémoriale chaque fois qu'ils frappent leurs tambours.

### Tambour 2 points

*Portée d'oreille, Durée spéciale, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé sur un groupe de danseurs trolls. En général, il s'agit d'un groupe important, souvent une tribu entière. L'utilisatrice du sort doit jouer du tambour et sacrifier de façon permanente un ou plusieurs points d'une ou plusieurs de ses caractéristiques, qu'il s'agisse de sa FOR, de sa TAI, de son POU, etc. Tous les trolls participant qui réussissent au moins un jet de Danse récupèrent pour eux-mêmes les points sacrifiés. Ainsi, si le tambour sacrifie 3 points d'INT, tous les danseurs ayant réussi leur jet verront leur INT augmenter de 3 points pour la durée du sort.

La durée et la puissance du sort dépendent de la compétence de la joueuse de tambour. Elle doit effectuer un jet en Jouer du Tambour par heure. Si le jet est raté, le gain de caractéristiques est réduit d'un point, mais le sort continue tant qu'elle joue. Une fois que la joueuse a raté autant de jets qu'il y avait de points dans le meilleur bonus offert aux participants, il n'y a plus de raison de continuer. Chaque heure passée à battre le tambour lui coûte 3d6 FAT. Bien souvent d'autres trolls ont pour mission de l'assister en la nourrissant ou en lui lançant des sorts améliorant l'endurance. Souvent, plusieurs joueurs de tambour se rassemblent afin de répartir entre eux la perte de caractéristiques et donner plus de puissance sonore au sort. Si un troll qui bénéficie des effets de ce sort, quitte la zone où les tambours sont audibles, il perd un point dans chacune des caractéristiques qui ont été augmentées par le sort sans autre effet particulier. S'il revient à portée d'oreille des tambours, il récupère les points perdus.

## Jakaboom, la Danseuse des Ombres

Elle fut la première chamane, la première créature à comprendre la nature de la séparation trompeuse qui existe entre le corps et l'esprit et que les trolls découvrirent en arrivant à la surface. Elle fut la première à savoir traiter avec Dehore et la première à explorer les méthodes permettant de contrôler les esprits qui ne sont pas d'essence ténébreuse. Elle grava les premiers focus de sort et chanta les premiers chants de pouvoir.

### Créer un Maudisseur 2 points

*Rituel d'Enchantement, Utilisation unique*

Un maudisseur est un objet enchanté constitué d'un poteau surmonté d'un crâne et planté en terre à l'orée d'un village. Au moment où le poteau est fiché en terre, l'enchanteur doit y placer un ou plusieurs points de magie (qui ne pourront pas être remplacés plus tard). Si c'est un crâne de troll qui est utilisé, le poteau agit comme une matrice de Détection des Ennemis. Si un ennemi passe à moins de 50 mètres du poteau, le crâne dépense 1 point de magie pour émettre un hurlement infrasonique. Audible par les trolls mais pas par la plupart des races de la surface, ce cri mettra le village en alerte. Une fois tous ses points de magie utilisés, le crâne se fend et tombe en morceaux.

On trouve d'autres types de crânes au sommet de ces poteaux : des crânes de poissons, de reptiles, d'amphibiens, d'ongulés ou de mammifères carnivores. A chacun de ces types de crânes correspond une malédiction qui tombera sur la tête de l'inconscient assez fou pour s'en approcher. Ces malédictions ne peuvent pas être dissipées et elles sont équivalentes à 2 points de Magie Divine contre des sorts comme Contre Magie. Le principe de fonctionnement de ces malédictions est le suivant: quand un ennemi passe à moins de 50 mètres, le crâne dépense 1 point de magie et oppose ses points de magie restants à ceux de sa cible. Si cette dernière est vaincue, la malédiction prend effet jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou jusqu'au prochain Temps Sacré.

- *Tête de Poisson* : le mouvement de la victime est divisé par deux.
- *Tête d'Amphibien* : la victime ne peut pas utiliser plus d'un point de magie par round.
- *Tête de Reptile* : la FAT maximale de la victime est réduite à zéro et ne peut plus dépasser cette valeur, quel que soit son ENC. Bien sûr, elle peut descendre en dessous de zéro en raison des activités de la victime.
- *Tête d'Oiseau* : la victime devient aveugle de nuit. Dès que le soleil disparaît, la victime ne voit strictement plus rien, comme si elle était plongée dans le noir total.



- **Tête d'Ongulé** : la victime est sous l'effet du sort Démoralisation.
- **Tête de Mammifère Carnivore** : la victime perd ses points de vie au rythme d'un toutes les cinq minutes.

## Jeset le Passeur

Ce dieu, l'un des enfants de Korasting, est le Passeur des Morts. Il fut le premier à concevoir et construire un bateau et s'en servit pour transporter les âmes de l'autre côté du Styx. Aux vivants désirant employer ses services, il demande une modeste obole d'un clack ou un petit objet magique de valeur variable. Jeset enseigne le sort rituel Rive du Styx qui n'a d'utilité qu'en Quête Héroïque et n'est donc pas décrit ici.

## Karrg le Maître d'Armes

Karrg est le Maître d'Armes et le premier troll mâle. C'est l'un des Sept Ancêtres Sacrés. Sa renommée est restée constante au travers du sous culte des Fils de Karrg dans la religion de Kyger Litor, dont font partie la plupart des chefs de guerre trolls. Au début du Deuxième Age, Araignée-Roc, la Sorcière de Feu apprit de l'esprit de Karrg un rituel nouveau.

### Induction d'Uzdo 1 point

*Rituel d'Invocation, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort est employé quand une trollesse souhaite donner naissance à un grand troll. Il sert à invoquer un des suivants de Karrg, un esprit des ténèbres ayant 12d6 en POU. La trollesse fait alors un pas en avant et se trouve enveloppée par l'esprit qui lui inflige une attaque par Peur suivant les règles des Ombres. Si elle y survit, elle ne souffrira pas d'autres désagréments et s'immerge alors dans les ténèbres de l'esprit. Elle n'en ressort que plusieurs heures après et l'esprit regagne le Monde Inférieur La trollesse est alors enceinte et donne naissance un an plus tard à un bébé uzdo.

## Kogag le Batelier

Kogag est né de l'épouse de Jeset le Passeur. C'est le dieu des navires. Les humains et les autres races de la surface ont une préférence pour d'autres dieux marins comme Dormal ou Waertag mais la nature fondamentale de Kogag n'est remise en doute par personne. On voit de plus en plus souvent les trolls lancer leurs galères noires racées le long des routes commerciales du monde, en particulier dans et aux alentours de Justela où Kogag est le culte spirituel de prédilection. Il offre le sort Flotter.

## Korasting, Mère de la Multitude

La Mère de la Multitude est la déesse troll de la fertilité. Elle est l'aînée des enfants de Kyger Litor. Comme ses autres frères et soeurs, elle fait partie intégrante de sa mère. C'est ainsi que, quand Kyger Litor fut blessée par Gbaji (maudits soient son nom et son âme) c'est Korasting qui fut mordue. En dépit de cela, elle porta encore de nombreux trolls célèbres en dehors de trois des Sept Ancêtres Sacrés. La venue du soleil dans le Monde Inférieur la blessa cruellement et fut à l'origine de l'infertilité des trolls.

### Rituel de Purification 1 point

*Rituel de Cérémonie, Réutilisable*

Ce rituel sert à la purification des trolleses ayant donné naissance à une portée de trollinets. Normalement, toute femelle troll ayant enfanté des trollinets est condamnée dans l'avenir à donner systématiquement le jour à des trollinets. Une trollesse se pliant à cette cérémonie et évitant les grossesses pendant une année entière est purifiée et retrouve ses chances de donner naissance à des trolls sombres, bien que le rituel ne garantisse rien.

## Lodril

Lodril est reconnu comme l'une des plus grandes puissances existant sous la terre. Ce dieu de la chaleur tient une place à part au sein des esprits des ténèbres. Mais, il a été adopté grâce à son royaume souterrain et parce que son culte utilise la chaleur et non la lumière.



L'attitude des trolls à son égard est ambiguë : il est détesté et craint pour sa chaleur mais il est respecté pour ses prouesses de combattant contre le chaos. Il fut enchaîné et dominé par les forgerons trolls des anciens temps. Chez les trolls, les forgerons sont perçus comme des magiciens et ont en général le rôle du méchant dans leurs histoires. Les trolls qui contactent cet esprit puissant se voient Enseigner un Sort leur apprenant le sort de Magie Spirituelle suivant, un sort très utile qui permet de ramollir et fondre les métaux sans utiliser ni feu, ni lumière.

### Chauffer le Métal Variable

*Contact, Temporaire, Passif*

Ce sort fait chauffer un point d'ENC de métal jusqu'à le rendre malléable. Il faut environ une minute pour chauffer le métal au rouge. Chaque point de sort crée 1d6 points d'intensité de chaleur. Utilisez la table des dégâts de Chaleur page 80 des règles de RuneQuest pour connaître la chaleur nécessaire à un métal particulier. Ainsi 7 points de sort permettent de rendre le bronze parfaitement malléable et prêt à être travaillé tandis que 8 points le feront fondre.

## Voleuse

Voleuse est un esprit ténébreux de la mort qui fut capturé par Magasta. De leur union naquit Wachaza, le célèbre dieu guerrier des océans. En compagnie de Magasta et d'autres dieux de la mer, elle conduisit les ancêtres des trolls des mers à une grande victoire sur le

chaos. La victoire fut, hélas, de courte durée car ses suivants furent transformés en de pâles imitations d'eux-mêmes.

Voleuse est souvent contactée par les pirates trolls sombres qui souhaitent son aide en mer. Il arrive que des trolls des mers particulièrement intelligents la contactent aussi. On peut trouver d'autres sorts que Noyade dans les temples mineurs qui lui sont dédiés.

### Noyade **1 point**

*A distance, Instantané, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort ne fonctionne que sur les créatures incapables de respirer dans l'eau. Les poumons de la victime se remplissent d'eau, lui infligeant 1d8 points de dégâts à la poitrine si ses points de magie sont vaincus. Le sort Respirer dans l'Eau protège le bénéficiaire des effets de ce sort mais ne soigne pas les dégâts déjà subis.

## Le Titan de la Rivière Céleste (Lorian)

Pendant la guerre des dieux, Lorian, un dieu des Eaux, envahit le ciel et devint la Rivière Céleste. Grâce à cette conquête et aussi en raison de l'humiliation que connurent ses ennemis, les dieux du feu, les trolls l'ont appelé le Titan de la Rivière Céleste. La Rivière Céleste retombe sur terre en un endroit appelé le Lac de Tombeciel dans la Passe du Dragon. Sur ses rives vivent des trolls qui utilisent d'immenses filets pour récolter les curieux débris magiques que l'incessante averse arrache au ciel.

Chez les trolls, on se raconte les légendes qui relatent les batailles menées par le Titan de la Rivière Céleste contre le Chaos. La tradition veut qu'à l'emplacement du lac se soit trouvée une cité du chaos. La pluie incessante qui tombe sur le lac et forme la grande rivière de la Passe du Dragon est considérée par les trolls comme le sang du Titan de la Rivière Céleste qui s'écoule de la grande blessure qu'il reçut en combattant le chaos.

Le Titan de la Rivière Céleste offre un certain nombre de sorts utiles, tels que Respirer Air/Eau et le sort Renforcement de Filet, décrit ci-dessous. D'autres sorts, aux effets plus spectaculaires, seraient connus des grands prêtres du culte.

### Renforcement de Filet **2 points**

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé sur un filet. Il le rend impossible à détruire par quelque moyen que ce soit, le feu compris. Une victime capturée ne peut s'échapper qu'en parvenant à se dé mêler, en arrachant le filet des mains de son adversaire ou en se faufilant entre les mailles. Ce

sort est souvent utilisé par les trolls qui pêchent dans le Lac de Tombeciel mais il n'est pas dépourvu d'inconvénients. Quand un monstre particulièrement énorme est capturé avec un filet indestructible, il est impossible de couper le filet pour sauver le bateau. Les pêcheurs trolls sont alors condamnés à être entraînés au fond avec le monstre s'ils ne parviennent pas à désarmer le filet du bateau à temps.

## La Rivière Styx

Styx est l'Eau Noire. Il existe beaucoup d'explications la concernant. Dans certains textes, elle est appelée la Dernière Goutte des Ténèbres. D'autres y font référence sous le nom de Mère de Zaramaka, la mer primordiale. Dans d'autres textes, elle est appelée mare ou puit au lieu de rivière. Il est fait mention dans certaines légendes d'une Grande Mer Noire du Monde Inférieur dont les vagues battent mollement une grève morne et stérile. Toutes ces variations ne sont que les représentations des différents aspects de Styx. Tous les enfants de Styx furent des filles qui ont chacune la garde de l'un des aspects précités. Elle n'eut qu'un fils, Zaramaka.

Styx est parfois appelée le Garrot des Dieux car elle peut provoquer étouffement et souffrance chez un immortel qui ferait un serment sur son nom et ne tiendrait pas parole. C'est pour cela qu'elle est connue comme Gardienne des Serments et vengeur de la parole reprise. Elle est aidée dans cette tâche par plusieurs familles de Furies ainsi que d'autres démons. Certains d'entre-eux (en particulier des dragons) s'attaquent aux dieux qui trahissent un serment, comme ce jour de 475 S.T. où Yelm fut contraint à reprendre sa route dans le ciel. D'autres Furies sont plus quelconques, à l'image de ces moucheron qui empoisonnèrent la vie des mères de Balazar et les poussèrent à la folie après qu'elles aient empoisonné leurs fils. La plupart des mortels évitent de jurer sur le nom de Styx et préfèrent s'en remettre à d'autres protecteurs de serments.

Si son esprit est contacté dans une partie de RuneQuest, les effets du contrôle qu'elle aurait à exercer sur un serment fait en sa présence sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

## Swems

Cet esprit des ténèbres, dieu des vers, peut facilement être contacté par n'importe qui.

### Tête de Ver **1 point**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort transforme la tête du bénéficiaire en celle d'un ver. Les effets précis varient selon que le lanceur se trouve sur la terre ou dans

l'eau. S'il se trouve sur un sol artificiel ou entièrement fait de roche, le sort ne peut pas fonctionner.

• *Terre* : la cible se voit dotée d'une tête de ver de terre. Elle est alors capable de se nourrir de terre et peut survivre si elle est enterrée vivante. Elle peut se déplacer à travers le sol à la vitesse de un mètre tous les cinq rounds.

• *Eau* : la tête de la cible se transforme en tête de sangsue. Elle gagne une attaque par morsure ayant une base de 50% plus son bonus d'Attaque. Elle inflige 1d4 points de dégâts plus son modificateur éventuel. Cette nouvelle attaque peut être utilisée en plus des autres attaques, à condition de respecter un intervalle de 3 RA avant et après la morsure. Les chances de toucher peuvent augmenter avec l'expérience. Quand l'attaque par morsure touche, l'attaquant reste fixé par la tête à sa victime et peut boire son sang à raison de 1d6 points de fatigue par round. Quand la victime a perdu un nombre de points égal à la somme de sa FOR et de sa CON (quel que soit le nombre de points perdus par ailleurs du fait de son activité), l'attaquant commence à drainer la FOR de la victime. Cette dernière a un bonus de +20% pour frapper le bénéficiaire du sort quand il est accroché.

## Vaneekara la Lanceuse

Avant Vaneekara, les trolls ne comprenaient que les choses qu'ils pouvaient toucher. Elle leur apprit à considérer les choses qui se trouvaient hors de leur portée.

Cette fille de Kyger Litor fut surnommée la Lanceuse car depuis l'origine des temps elle est connue pour sa compétence à lancer très loin de très gros objets. Une fois elle a lancé un dieu du chaos au-delà de l'univers. Il arrive parfois que des trolls triés sur le volet se voient enseigner comment réussir cette manœuvre particulièrement difficile.

### Lancer **1 point**

*A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Pour la durée du sort, tous les objets lancés par l'utilisateur voient leur portée multipliée par 5. Ainsi la portée normale de la javeline passe à 100 mètres et sa portée extrême à 250 mètres quand elle est lancée par un troll sous l'effet de ce sort.

Pour chaque point supplémentaire, la portée est encore augmentée d'un facteur 5. Ainsi Lancer 2 augmente la portée 10 fois, Lancer 3 l'augmente 15 fois.

Le sort n'a pas d'effet sur les arcs et les arbalètes mais il a un effet réduit sur les frondes et les sarbacanes dont la portée est doublée pour chaque point de sort.



# Gorakiki



## Mythe et Histoire

Gorakiki est la déesse des insectes. Quand Ga, la terre primordiale, apparut, Kropa donna naissance à Gorakiki. Celle qui était à l'origine une déesse servante, donna naissance à une progéniture qui se répandit fort largement et fort loin, tandis qu'elle-même restait à l'abri des profondeurs. Quand le soleil mourut et fut jeté dans la froide réalité, Gorakiki et ses enfants prirent la fuite vers la surface. Une fois là-haut, Gorakiki proclama que l'esclavage était terminé pour elle. Elle s'affirma comme dirigeante et ses enfants proliférèrent, se nourrissant et se reproduisant à tout va.

Depuis les temps préhistoriques, les insectes ont eu une place prépondérante dans le monde. Ce culte, qui permet la domestication des insectes, est particulièrement prospère chez les trolls. Sa grande force réside certainement dans le fait que les trolls préfèrent de loin les insectes pour leurs familiers.

Entre autres choses, le culte promet à ses fidèles qu'ils se nourriront d'insectes après leur mort. Comme les trolls voient l'après-vie sous la forme d'une existence dépourvue de souvenirs et d'esprit dans une grande plaine grise et vide, la perspective a de quoi séduire.

Gorakiki est associée aux runes de la Bête et des Ténèbres.



## Ecologie du Culte

Ce culte connaît les méthodes secrètes des soins à apporter aux insectes pour obtenir le meilleur rendement dans leur élevage. Dans les régions où il prospère, ce culte produit des espèces tout à fait extraordinaires. Même dans les plus petits temples, on élève des insectes de

bouche, soit en gros soit comme friandises, des insectes de garde ou des espèces spécialement destinées à devenir des familiers.

Tous les insectes, intelligents ou non, adorent instinctivement l'un des esprits issus de Gorakiki. De nombreux Timinites vénèrent eux aussi Gorakiki et sont considérés comme des insectes en ce qui concerne le culte. Certains Hsunchens ont des insectes pour totem. Les trolls vénèrent Gorakiki pour des raisons évidentes. Chez les humains ou les elfes, le culte rendu à Gorakiki est essentiellement propitiatoire. Il a pour objet d'empêcher les insectes de dévorer les récoltes et de parasiter le bétail.

Il y a de grandes différences d'a-priori entre les croyants de ce culte dans les différentes parties du monde. Cela est surtout vrai en regard des différents sous-cultes de Gorakiki.

Les Nuits Saintes du culte ont lieu pendant le Jour du Gel de la Semaine de la Fertilité de chaque saison. Les Nuits Très Saintes correspondent aux Nuits Saintes de la Saison de l'Obscurité. Ces rites ont lieu en même temps que ceux de Nakala.



## Culte dans le Monde

Ce culte est le seul que l'on puisse trouver chez les insectes intelligents et chez les Hsunchens adoreurs des insectes. Chez les trolls, les prêtres de Gorakiki n'ont pas de statut établi au sein de la hiérarchie de Kyger Litor. Ils disposent cependant d'un grand pouvoir sur la société troll en raison de la valeur des biens qu'ils produisent. De plus, même si peu de trolls sont en fait des adoreurs de Gorakiki, il s'agit toujours de familles entières et jamais d'individus isolés.

Il est rare que les insectes intelligents construisent et entretiennent ne serait-ce qu'un

sanctuaire même si certaines espèces de Timinites ont une pratique formalisée de la religion. Cependant comme les trolls et les Hsunchens peuvent compter les insectes comme membres associés, la plupart de groupes de fidèles disposent d'au moins un temple mineur. Les sanctuaires enseignent le sort Parler aux Insectes.

Il n'existe pas de structure organisée de la religion. La rivalité entre les différents maîtres, la concurrence entre les méthodes d'élevage voire les attaques menées contre un temple concurrent ne sont pas inconnus.

Les temples de Gorakiki s'appellent des nids. Chaque Nid est divisé en deux groupes de fidèles : ceux qui travaillent et ceux qui assurent la garde. Un Imago dirige les ouvriers, un autre les gardes. Il doit y avoir au moins deux Imagos et/ou Chrysalides pour gérer ne serait-ce que le plus petit des Nids.

L'endroit le plus sacré d'un Nid est la chambre de reproduction. Dans les Nids les plus petits, la chambre des oeufs peut servir à abriter d'autres étapes de la croissance des insectes mais de l'avis général il convient de séparer au moins les oeufs, les larves, les chrysalides et les adultes. Les Nids disposant de plusieurs salles pour chaque étape de croissance jouissent d'un grand prestige.



## Les Oeufs (Fidèles)

Tous les insectes dépourvus d'intelligence sont considérés d'office comme des fidèles de Gorakiki.

Les adoreurs qui ne sont pas insectoïdes sont appelés «oeufs». Leur seule obligation pour rejoindre le culte est un don en marchandise ou nourriture d'au moins 5 lunars. Chaque semaine le fidèle doit remettre au temple une obole sous forme de nourriture valant au moins 4 clacks.



Chez les Hsunchens, les fidèles passent rapidement l'initiation. Par contre, les esclaves trollinets qui triment au fin fond des enclos à insectes ne dépasseront jamais le statut de fidèles. Chez les trolls, un fidèle qui passe au moins quatre jours par semaine à s'occuper des insectes est nourri gratuitement par le culte. La quantité offerte dépasse à peine le seuil de famine.

On enseigne aux fidèles Soigner Insectes à 5% ou jusqu'à leur bonus de Connaissance suivant ce qui leur est le plus profitable.



## Les Larves (Initiés)

Les insectes intelligents sont automatiquement initiés sans qu'il soit besoin pour eux de sacrifier un point de POU.

Les autres postulants sont appelés «larves», signifiant par là que leur potentiel reste à réaliser et qu'ils sont majoritaires dans le culte (les insectes passent plus de temps sous forme larvaire que sous forme adulte). Un candidat doit connaître Soigner Insectes à 50% ou plus, sacrifier un point de POU et réussir un jet sous 3 x POU avec 1d100.

Les larves doivent choisir si elles souhaitent travailler pour le culte ou assurer sa protection. Les ouvriers passent une semaine par saison à travailler dans les enclos, les gardes doivent deux semaines par saison. Une larve peut passer de l'une à l'autre des fonctions après avoir obtenu le consentement (qui n'est pas nécessairement acquis) de l'Imago. Les larves n'ont pas d'obole à payer.

Chaque saison, le Nid donne un insecte à chacune de ses larves. Bien sûr, les insectes ayant la plus grande valeur ne sont pas distribués à moins qu'une larve n'ait accompli quelque chose d'extraordinaire. Les larves sont nourries pendant leur service, encore que ce soit de façon assez frugale. Les initiés peuvent être entraînés contre rétribution par les Imagos du Nid en Soigner Insectes et Elever Insecte. Les initiés peuvent apprendre la Magie Runique en utilisation unique et apprendre des sorts de Magie Spirituelle auprès des chamans du culte.



## Les Chrysalides (Acolytes)

Tout insecte ayant 19 ou plus en POU peut devenir acolyte rien qu'en sacrifiant un point de POU à Gorakiki.

Les acolytes d'autres espèces sont appelés chrysalides. Un candidat doit avoir été larve pendant au moins deux ans et connaître Soigner Insectes à 90%. De plus, il doit connaître Soins 6 ou posséder 90% dans l'une des compétences suivantes : Lire le Langage des Ténèbres, attaquer avec une arme, Chevaucher Insecte (volant ou non) ou Elever Insecte. Il faut également que le culte ait besoin d'une nouvelle chrysalide.

Une chrysalide doit s'occuper des insectes pendant quatre saisons sur cinq. Elles sont nourries et logées par le culte qui leur fourni, dans la mesure du possible les insectes dont elles ont besoin.

Elles peuvent apprendre la Magie Runique sur une base réutilisable. Une chrysalide qui devient chaman est automatiquement promue au rang d'Imago.



## Les Imagos (Chamans)

Les imagos, chamans du culte de Gorakiki, sont les défenseurs des temples troglodytes. Ils peuvent tirer le meilleur et même l'exceptionnel du Nid dont ils ont la responsabilité.

Tout insecte ou chrysalide du culte qui devient chaman est automatiquement promu au rang d'imago. Cependant, s'il n'y a pas de place disponible, le chaman devra partir et se trouver un autre foyer. Les chamans qui, n'étant pas membres du culte, souhaiteraient le devenir, reçoivent la visite de Gorakiki en personne. L'esprit-insecte dévore 1d6 points de POU de l'Esprit Intérieur du chaman pour «goûter» son âme. Après cela, le chaman doit réussir un jet sur 1D100 sous le POU qui lui reste (le sien propre et celui de son Esprit Intérieur) pour être admis au sein du culte avec rang d'imago. En cas d'échec, il est possible de tenter à nouveau sa chance un an plus tard.

Les imagos doivent passer toute l'année (à l'exception d'une saison) à prendre soins et protéger ceux dont ils ont la charge. Quand un Nid de leur sous-culte est menacé, ils doivent immédiatement se porter à son secours, si cela est possible. Il est formellement interdit aux imagos non-insectoïdes de tuer un insecte sauf pour se nourrir.

Les chamans traitent principalement avec les esprits-insectes. Les esprits de la même espèce que la forme de Gorakiki vénérée dans leur sous-culte sont très amicaux. Les esprits qui en sont proches sont également amicaux à moins que les deux espèces ne soient de farouches ennemis naturels. Les esprits d'une autre nature sont parfois neutres mais le plus souvent ils sont hostiles.

Les imagos sont aussi des prêtres et reçoivent des sorts de Magie Divine sur une base réutilisable.

### Magie Divine

Sanctification, Parler avec les Insectes, Transformer sa Tête, Transformer son Corps, Transformer ses Membres, Adoration (d'un dieu-insecte).



## Compétences Spéciales de Gorakiki

### Elever (Insecte) Connaissance, 0%

Il existe une compétence pour chacune des principales espèces d'insectes, enseignée par le sous-culte approprié. Cette compétence permet d'élever des insectes de l'espèce considérée et de les mener de l'état d'oeuf à l'état adulte. Elle permet également de distinguer un bon insecte d'un mauvais et d'identifier les différentes sous espèces tombant dans sa spécialité.

### Soigner Insectes Connaissance, 0%

Cette compétence permet à un fidèle de Gorakiki de maintenir les insectes en bonne santé jusqu'au terme normal de leur vie. Il sait quelle nourriture leur convient et il peut distinguer un bon insecte d'un mauvais sur les marchés. Il est également en mesure de soigner les maladies courantes des insectes.



## Magie Divine Spéciale de Gorakiki

### Parler aux Insectes 1 point

*A portée de voix, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

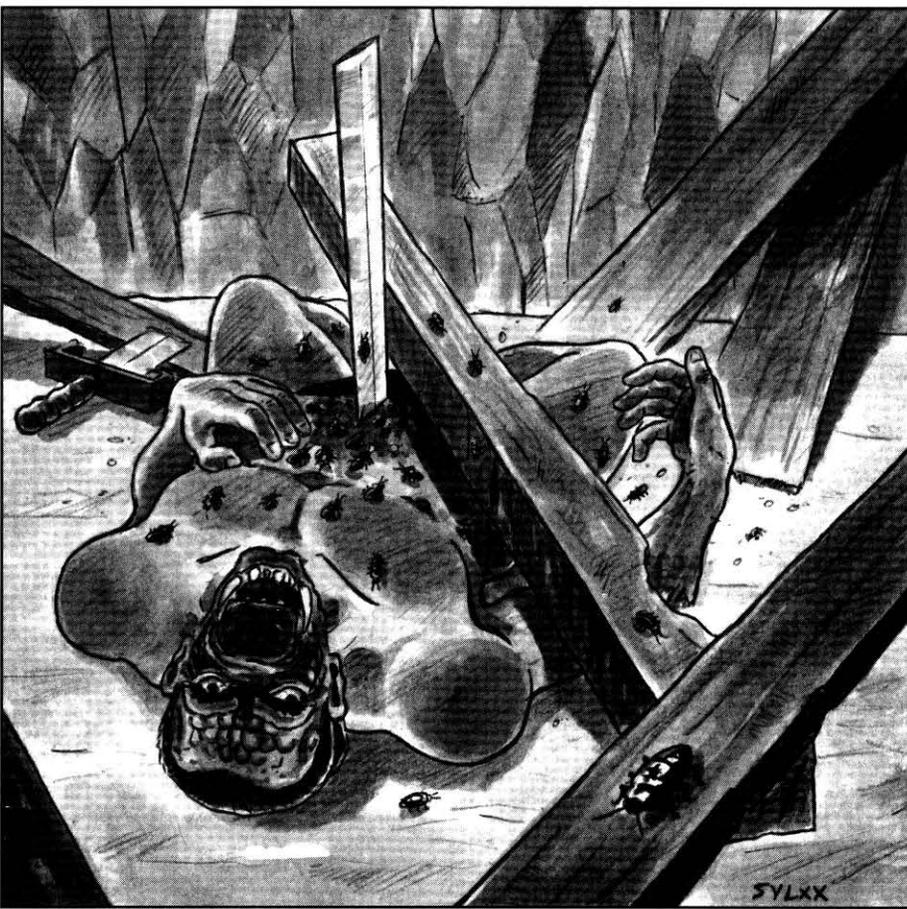
Ce sort permet au bénéficiaire de converser avec n'importe quel type d'insecte pour la durée du sort. L'Eloquence peut se révéler utile si la créature doit être convaincue. Le sort ne confère aucune intelligence à l'insecte concerné aussi ne peut-il répondre qu'en fonction de ses capacités propres.

### Transformer Corps 2 points

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort, qui porte un nom différent selon les sous-cultes de Gorakiki, transforme tout ou partie du corps de la cible en celui de la race d'insecte du sous-culte. Il ne peut être lancé que sur un initié du sous-culte de Gorakiki approprié.





**Transformer Tête** **1 point**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort, qui porte un nom différent selon les sous-cultes de Gorakiki, transforme la tête de la cible en celle de la race d'insecte du sous-culte. Il ne peut être lancé que sur un initié du sous-culte de Gorakiki approprié.

**Transformer Membres** **3 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort, qui porte un nom différent selon les sous-cultes de Gorakiki, transforme un ou plusieurs membres de la cible en ceux de la race d'insecte du sous-culte. Il ne peut être lancé que sur un initié du sous-culte de Gorakiki approprié.



**Sous-Cultes**

**Esprit de Représailles**

Le nom de l'Esprit de Représailles varie avec les sous-cultes mais il prend toujours la forme d'une infestation de l'insecte du culte qui empoisonne l'existence du réprouvé. Cette infestation dure 1d6 rounds (3d6 pour les chrysalides et les imagos) et dévore le contreve-

nant vivant. Chaque round, la victime subit les effets de trois Disruptions répartis sur le corps sans qu'aucune défense magique ou physique ne le protège. Cette infestation se produit au moment le moins opportun pour la victime ou quand elle s'y attend le moins.

**Sous-Cultes de Gorakiki**

Contrairement aux autres cultes, les fidèles de Gorakiki font nécessairement partie de l'un ou l'autre des sous-cultes qui sont mutuellement exclusifs. Deux sous-cultes de Gorakiki peuvent tout à fait être hostiles l'un envers l'autre. Les quatre cultes hsunchens les plus importants sont l'Abeille, la Libellule, la Sauterelle et le Papillon de Nuit. Chez les trolls, le scarabée prédomine sans l'ombre d'un doute, mais de nombreux autres cultes existent (un érudit en a dénombré 24). Le culte de la Guêpe est représenté dans la Passe du Dragon par les humains Monteurs de Guêpes.

**Gorakiki-Scarabée**

Chez les trolls ce sous-culte représente plus de la moitié des Nids. Les prêtres élèvent toutes sortes de scarabées, en particulier les fameux lucanes géants et les scarabées domestiques.

**Tête de Scarabée** **1 point**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Lancé sur un scarabée, ce sort multiple par deux les dégâts de base qu'il inflige par morsure et lui confère six points d'armure supplémentaire à la tête.

Lancé sur une autre créature, il transforme sa tête en celle d'un scarabée doté de mandibules garnies de pointes. Le bénéficiaire gagne six points d'armure sur la tête et une attaque par morsure ayant une base de 50% plus son bonus d'Attaque. Elle inflige 2d6 points de dégâts plus le modificateur éventuel. Cette nouvelle attaque peut être utilisée en plus de ses autres attaques, à condition de respecter un intervalle de 3 RA avant et après la morsure. Les chances de toucher peuvent augmenter avec l'expérience.

**Carapace** **2 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort transforme la peau ou la chitine du bénéficiaire en une armure noire et brillante augmentant la protection sur son torse (et uniquement sur le torse) de 12 points.

**Pattes de Scarabée** **3 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Un scarabée sous l'effet de ce sort peut accomplir deux actions en même temps. Il peut, par exemple, donner les Premiers Soins à deux personnes à la fois ou pratiquer deux Artisans en même temps. Il court deux fois plus vite et bénéficie de quatre actions par round de combat au lieu de deux.

Lancé sur une autre créature, il lui fait pousser deux bras supplémentaires qui ont les mêmes capacités et compétences que les bras originaux. Un personnage sous l'effet de ce sort pourra utiliser une arme dans chacune de ses mains droites tout en se protégeant avec deux boucliers dans ses mains gauches, pour un total de deux attaques et deux parades par round.

**Gorakiki-Abeille**

On rencontre ce sous-culte principalement chez les Hsunchens monteurs d'abeilles géantes et chez les abeilles elles-mêmes.

**Tête d'Abeille** **1 point**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Le bénéficiaire se voit doté du pouvoir de stocker de la nourriture liquide dans son corps et de butiner les fleurs. Les liquides (vin, eau, bière, miel, etc.) peuvent être conservés dans l'estomac du bénéficiaire sans y être ni altérés, ni transformés.

Au-delà de la durée du sort, le liquide déjà ingéré ne subit toujours pas de digestion mais il n'est plus possible d'en avaler de nouveau. Les créatures autres que les abeilles voient leur tête transformée en tête d'abeille géante.



**Aiguillon 2 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Sur une abeille, ce sort double ses chances de critique avec son dard et lui confère 3 points d'armure sur l'abdomen et les pattes.

Sur une autre créature, la moitié inférieure de son corps est transformée en abdomen d'abeille géante, aiguillon compris. L'attaque avec l'aiguillon a une base de 50% plus le bonus d'Attaque. Elle inflige 1d6 points de dégâts plus le modificateur éventuel et injecte un poison dont la VIR est égale aux points de magie de l'attaquant. Son abdomen et ses jambes gagnent également trois points d'armure chitineuse.

**Elytres 3 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Lancé sur une abeille, ce sort multiplie par dix sa vitesse en vol et lui permet de voler sans coût de FAT. Sur une autre créature, il lui fait pousser deux ailes membraneuses dans le dos lui permettant de voler à 12 mètres par RA. La vitesse est réduite de 1 mètre par tranche de 3 ENC transportée.

**Gorakiki-Sauterelle**

Ce sous-culte est pratiqué par une tribu de nomades Hsunchens qui se nourrissent des sauterelles dont ils suivent les migrations. Ce culte comprend toutes les espèces de sauterelles et de criquets.

**Tête de Sauterelle 1 point**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Le bénéficiaire du sort gagne trois points d'armure sur la tête et la capacité de manger n'importe quoi, même du poison. Toute matière qui n'est pas instantanément destructrice (comme le métal en fusion) peut être mangée par le bénéficiaire du sort. Les créatures autres que les sauterelles voient leur tête transformée en tête de sauterelle géante.

**Chant du Grillon 2 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Le bénéficiaire peut émettre à volonté un crissement puissant parfaitement audible jusqu'à 5 kilomètres et totalement assourdissant à proximité. Ce bruit peut éventuellement être utilisé pour envoyer des messages aux initiés de Gorakiki-Sauterelle se trouvant à portée d'oreille. Personne d'autre ne peut en comprendre la teneur.

**Jarrets de Sauteur 3 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Lancé sur un insecte sauteur, ce sort augmente la portée des sauts de 50 mètres horizontalement comme verticalement.

Sur une autre créature, il transforme ses jambes en deux énormes pattes d'insectes articulées lui permettant de faire des bonds de 50 mètres de long ou de haut. Chaque point d'ENC porté réduit la portée des bonds d'un mètre.

**Gorakiki-Papillon de Nuit**

Ce sous-culte concerne à la fois les papillons diurnes et les papillons de nuit.

**Tête de Papillon 1 point**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Le bénéficiaire de ce sort doit indiquer une espèce d'organisme vivant à laquelle il souhaite être sensible. Il bénéficie alors de 100% de chances de Pister cette espèce et peut en Détecter les membres dans un rayon de 100 mètres avec 100% de réussite. Il est capable de déterminer la direction, le nombre et la distance des créatures visées quand il est à moins de 40 mètres. Le sort ne peut pas être plus précis dans le choix de la cible. Par exemple, on peut s'en servir pour repérer les humains mais pas les humakti. La tête du bénéficiaire se transforme en celle, velue, d'un papillon de nuit géant doté de deux grandes antennes duveteuses.

**Ecailles de Papillon 2 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Le corps du bénéficiaire se couvre d'un épais manteau vaporeux d'écailles duveteuses qui augmentent ses points d'armure de deux points. De plus, toute arme qui atteint le bénéficiaire se trouve enrobée d'écailles qui ont pour effet d'en réduire l'efficacité. Ainsi maitlassées, ces armes ne font plus que demi-dégâts tant qu'elles ne sont pas nettoyées.

**Ailes de Papillon 3 points**

*Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Sur un papillon, ce sort augmente son Esquive de 100 points et triple sa vitesse en vol.

Lancé sur une autre créature, il lui fait pousser deux grandes ailes multicolores dans le dos lui permettant de voler à 3 mètres par RA. La vitesse est réduite d'un mètre par RA par tranche de 20 ENC portée.



**Cultes Associés**

Les cultes associés à Gorakiki sont essentiellement une affaire d'arrangements locaux. Par exemple, dans certains clans trolls, les imagos sont également prêtres d'Argan Argar afin de pouvoir vendre les insectes qu'ils produi-

sent. Il arrive que dans certaines régions des sous-cultes partagent un même Nid mais de l'avis général, cette pratique est considérée contre nature.

**Argan Argar**

Le dieu des Ténèbres de la Surface est en bons termes avec Gorakiki et lui fournit son sort de Magie Runique, Sauf qui s'avère bien utile pour la garde des Nids.

**Kropa**

La Mère des Arthropodes et donc de Gorakiki offre à sa fille le sort suivant :

**Transformation 2 points**

*Toucher, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être combiné avec les trois sorts spéciaux du sous-culte concerné: par exemple, un adorateur de Gorakiki-Scarabée devra le lancer avec Tête de Scarabée, Pattes de Scarabée et Carapace. Les trois sorts font plein effet pendant 6 heures au lieu de 15 minutes.

Lancé sur un insecte, celui-ci voit ses caractéristiques augmenter de 3 points.

Lancé sur une créature qui n'est pas un insecte, il a pour effet de transformer son corps en un gigantesque insecte à demi-divin de son culte. Toutes les caractéristiques de l'insecte sont utilisables par le bénéficiaire pour la durée du sort.



**Notes**

Le culte traditionnellement rendu à Gorakiki, comme décrit ici, n'est pas le seul qui existe. Les Timinits, le peuple insecte de Jrustela et de Pamaltela, adore aussi Gorakiki, mais d'une façon bien différente. Ils suivent des cultes rendus aux ancêtres et en apprennent des compétences n'ayant rien à voir avec celles présentées ici. Dans certaines régions de Glorantha, les humains lui rendent un culte essentiellement propitiatoire. Il a pour objet d'empêcher les insectes de dévorer les récoltes et de parasiter le bétail. La progéniture de Gorakiki s'est répandue si loin et si largement qu'en maints endroits ses enfants se sont attachés à toutes sortes de groupes étranges, y compris des dieux du ciel et même du chaos. Gorakiki n'a pas de véritable contrôle sur les activités de ses enfants et ses fidèles doivent essayer de ne pas tenir compte des insectes qui se sont alliés à Malia, aux Porteurs de Lumière (ennemis des trolls) ou à d'autres divinités hostiles.

# Himile

## Mythe et Histoire

Tous les adversaires du Soleil qui se trouvaient dans le Monde d'En-Bas prirent la fuite quand le Dieu Brillant vint dans le Monde Inférieur sans y avoir été invité. Parmi eux se trouvait Himile, le dieu du Froid.

Avec lui vint le premier hiver et quand Valind eut joint ses forces aux siennes, les tempêtes de glace balayèrent la terre et les démons des glaces finirent par régner en maîtres sur le monde.

Avec le retour du Soleil, Himile et Valind durent se retirer dans le glacier où ils ont établi leur forteresse. Cela ne les empêche pas de descendre chaque année apporter le froid, la glace et l'humidité source de vie aux terres qui se trouvent au sud de leur glacier.

Les adorateurs d'Himile sont convaincus qu'ils deviendront des Hollri, les démons des glaces, après leur mort.

Himile est à l'origine de la Rune du Froid.

## Ecologie du Culte

Himile est le dieu du froid et de la glace, le compagnon immémorial de l'Hiver. Ses fidèles se comptent principalement parmi les trolls des neiges et les démons des glaces.

Himile se manifeste par une baisse de la température ambiante. A ce titre, il n'est ni bon, ni mauvais, mais les résultats de son action peuvent être dramatiques.

Les Nuits Saintes de Himile ont lieu pendant la nuit qui suit le Jour du Gel de la Semaine de la Vérité pendant la Saison de la mer, de la Semaine du Désordre pendant la

Saison du Feu, de la Semaine de la Mort pendant la Saison de la Terre et de la Semaine de la Stase pendant la Saison des Tempêtes.

La Nuit Très Sainte du culte se déroule lors du Jour Sauvage de la Semaine de la Fertilité de la Saison des Ténèbres.

## Culte dans le Monde

Même si Himile est reconnu partout comme une entité puissante, rare sont ses adorateurs. Au sud de la toundra arctique, les principaux centres cultuels se trouvent dans Pent et les Montagnes des Bois de Pierre.

Certains cavaliers barbares du Pent se sont mis à adorer Himile ainsi que d'autres dieux de l'hiver. Au centre des Bois de Pierre, les trolls montagnards vénèrent Himile pour faire en sorte que chaque hiver la neige et la glace s'étendent loin dans les vallées afin qu'ils puissent voyager de pic en pic en toute sécurité.

A l'inverse, les humains vivant dans ces mêmes vallées vénèrent des dieux de l'été pour faire en sorte que chaque été le temps soit assez chaud pour permettre le passage de vallées en vallées.

Le culte d'Himile se résume pour l'essentiel à des sanctuaires. On trouve quelques temples mineurs chez les trolls des neiges. Les sanctuaires enseignent Abaissement de la Température.

Chaque prêtre d'Himile fait sa propre loi. Il ne doit obéissance qu'aux prêtres plus puissants que lui.

Il arrive que des prêtres se regroupent pour former une organisation structurée. C'est assez fréquent chez les humains et les trolls qui sont des créatures sociales mais n'arrive jamais chez les démons des glaces.

## Initiation

Si le candidat est un Hollri, un troll des neiges ou tout autre créature liée au froid, il lui suffit de sacrifier un point de POU. Dans les autres cas, le candidat doit réussir un jet sous 4 x POU pour être accepté.

Un échec indique qu'il meurt de froid. S'il réussit son jet, il doit encore sacrifier un point de POU à Himile.

Il est formellement interdit aux initiés d'utiliser des sorts comme Ignition, Flèche de Feu, Lame de Feu ou tout autre sort de chaleur ou de feu.

## Magie Spirituelle

Extinction, Disruption.

## Prêtres

Un postulant à la prêtrise doit avoir 20 en POU et réussir l'Epreuve de Sainteté (3 x POU sur 1d100). Si le POU du prêtre descend en dessous de 20, il perd son statut et redevient un simple initié.

Les prêtres doivent faire don de 90% de leur temps et de leur revenu au culte mais comme ils sont eux-mêmes les représentants du culte, cela leur laisse une assez grande liberté de mouvement.

## Sorts de Magie Divine Communs

Tous

## Sorts de Magie Divine Spéciaux

Geler, Commander aux démons des glaces, Abaissement de Température, Glace, Augmentation de Température.



**Magie Divine Spéciale d'Himile**

**Geler 1 point**

*A distance, Durée 1d10 rounds, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort d'attaque doit vaincre les points de magie de la cible pour fonctionner. La victime est prise de frissons et sent un froid mordant la pénétrer jusqu'aux os.

Chaque point de sort lui fait perdre 1d6 FAT et un de ses points de vie totaux par round de durée du sort. Des points supplémentaires peuvent augmenter la durée du sort de 1d10 rounds chacun.

**Abaissement de Température 1 point**

*Dans un rayon de 10 mètres autour du lanceur, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort abaisse la température environnante de 1d6 degrés Celsius. Les points supplémentaires accroissent l'abaissement de température de 1d6 degrés supplémentaires ou doublent la surface du sort.

**Glace 1 point**

*A distance, Instantané, Cumulable, Réutilisable*

Chaque point de ce sort congèle un litre (1 ENC) de liquide contenant au moins 50% d'eau. Utilisé en hiver, ce sort affecte 1d6 litres par point.

**Augmentation de Température 1 point**

*Dans un rayon de 10 mètres autour du lanceur, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort augmente la température environnante de 1d6 degrés Celsius. Les points supplémentaires accroissent la température de 1d6 degrés supplémentaires ou doublent la surface du sort.

**Sous-Cultes**

**Esprit de Représailles**

Himile n'a pas vraiment besoin d'Esprit de Représailles. Les démons des glaces qui lui désobéissent sont punis par l'Effet de Réchauffement qui se produit quand Himile se retire, provoquant ainsi la fonte du démon au fur et à mesure qu'augmente sa température. Les fidèles qui ne sont pas des démons des

glaces subissent la punition inverse, une sorte d'Effet de Refroidissement qui augmente graduellement d'intensité.

**Cultes Associés**

**Subere**

La soeur d'Himile, qui est aussi ancienne que lui-même, fournit au culte le sort Commander aux Ombres.

**Valind**

Le plus puissant allié d'Himile est le dieu de l'Hiver. Valind fournit le sort suivant :

**Neige 1 Point**

*Rayon de 100 mètres autour du lanceur, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé lors de précipitations. S'il pleut, le sort transforme la pluie en neige, grêle ou grésil (au choix du maître de jeu) à l'intérieur du rayon d'action du sort. S'il neige, le sort double la quantité de neige qui tombe.

Chaque point supplémentaire de ce sort augmente son rayon d'action de 100 mètres.



**Notes**

**Les Hollri**

Les démons des glaces, dont le nom exact est Hollri, sont des créatures humanoïdes faites de glace. Ils vivent sur le glacier de Valind et pour des raisons évidentes ne s'aventurent jamais ailleurs, à moins que la température n'y soit largement inférieure à zéro. Il en existe de toutes tailles et de puissance variable.

Lorsqu'ils sont créés, ils sont de petite taille et grandissent peu à peu tandis qu'ils coulent des jours heureux dans le froid mordant de leur pays natal. Ils ne s'aventurent en dehors du Palais de Valind qu'après avoir atteint une taille respectable.

Les Hollri sont pour la plupart dépourvus de volonté propre et de sentiments et servent les dieux de l'hiver. Beaucoup d'entre eux sont dotés de pouvoirs spéciaux : souffle glaçant, vol, etc...

La créature décrite ici représente un Hollri de la plus faible espèce, le genre que les aventuriers ont toutes les chances de rencontrer.

Etant entièrement constitué de glace, les Hollri sont très difficiles à endommager mais ils sont malgré tout cassants et il ne s'agit pas de créatures qu'un héros qui se respecte n'arriverait pas à vaincre en y mettant tous ses moyens.

En lieu et place de points de vie et de points d'armure, ils possèdent des points de glace. Le total de leurs points de glace est égal à TAI + POU et est réparti dans les localisations exactement comme le sont les points de vie.

Quand un Hollri subit des dégâts, on effectue un jet opposant les dommages infligés aux points de glace de la partie concernée sur la table de résistance. Si les points de glace sont vaincus, la partie concernée est alors complètement brisée et détruite. Elle devient alors inutilisable. Dans l'autre cas, il n'y a aucun effet particulier.

Les dégâts de 10 points inférieurs aux points de glace de la partie touchée n'ont aucune chance de détruire cette partie.

La lance employée par les démons des glaces utilise également des points de glace, elle se brise si ses points sont vaincus et demeure intacte dans le cas contraire.

**Caractéristiques des Hollri**

| Caractéristiques | Moyenne |                   |
|------------------|---------|-------------------|
| FOR 4D6+18       | 32      | Déplacement : 2   |
| TAI 4D6+12       | 26      | Pts de Glace : 45 |
| INT 1D6          | 3-4     | Pts de Magie: 19  |
| POU 2D6+12       | 19      |                   |
| DEX 3D6          | 10-11   |                   |
| APP 2D6          | 7       |                   |

| Localisation | Mêlée | Missile | Points |
|--------------|-------|---------|--------|
| Jambe droite | 01-04 | 01-03   | 15     |
| Jambe gauche | 05-08 | 04-06   | 15     |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10   | 15     |
| Poitrine     | 12    | 11-15   | 18     |
| Bras droit   | 13-15 | 16-17   | 12     |
| Bras gauche  | 16-18 | 18-19   | 12     |
| Tête         | 19-20 | 20      | 15     |

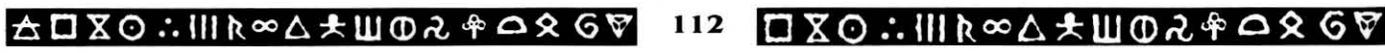
  

| Arme                | RA  | A %  | Dégâts     | P %   | Pts |
|---------------------|-----|------|------------|-------|-----|
| Lance de Glace 2M   | 4   | 75+5 | 1d10+1+2d6 | 75-15 | 20  |
| Stalactites Lancées | 3/9 | 50+5 | 1d8+2d3    | -     | -   |

**Magie :** les Hollri vénèrent Himile et utilisent sa magie. Si le spécimen a 20 ou plus en POU, il aura des sorts de Magie Divine.

**Notes :** Le froid dévorant des armes utilisées par les Hollri gèle et engourdit tous leurs adversaires. Une personne blessée par la lance de glace ou une stalactite de glace perd donc autant de points de fatigue que de points de dégâts.

Les Hollri ne tombent jamais à court de stalactites de glace. En effet, ils se contentent de les arracher à leur barbe ou à leur corps sans aucun handicap particulier.





# Kyger Litor



## Mythe et Histoire

Kyger Litor fait partie des vieilles divinités des ténèbres, mais elle ne devint véritablement importante qu'à partir du moment où fut créée la Rune de l'Homme. Elle n'était qu'un esprit anonyme parmi tant d'autres, lorsqu'elle se manifesta pour s'accoupler à la Rune de l'Homme, pour la plus grande gloire de sa maîtresse, Subere, autrement appelée les Ténèbres Infernales. C'est là dans le monde sans lumière que furent engendrés les Hommes des Ténèbres et que naquit la race des trolls.

Les trolls vécurent tout d'abord dans les profondeurs du Monde Inférieur, un endroit où ils vivaient une existence frustrée mais heureuse. Kyger Litor vivait librement parmi eux et elle fonda de nombreuses nobles lignées de trolls afin qu'ils règnent sur leurs frères inférieurs. Ces créatures des temps anciens constituèrent la race maîtresse.

Quand Yelm, le dieu solaire, se retrouva en Enfer après sa mort, Kyger Litor fit partie de ces divinités de l'obscurité qui le combattirent. Comme tous les autres, elle fut vaincue et Yelm gagna sa place de dieu des morts. Cette mort éblouissante était plus que ne pouvaient supporter les peuples trolls et ils durent quitter dans la colère et la peur ce lieu qui les avaient vus naître. Kyger Litor les mena par des chemins détournés jusqu'à la surface où se cachait déjà la Nuit et ainsi commencèrent les Ténèbres Inférieures. Les trolls et leurs sombres alliés eurent à combattre les puissances du monde de la surface.

Durant les Grandes Ténèbres, les trolls régnerent en maîtres sur la quasi-totalité du monde de la surface et ils furent à l'avant garde du combat contre les choses du Chaos qui envahissaient le monde, avec le Diable à leur tête. Des îlots de vie se cramponnèrent à une existence précaire tout au long des guerres menées

contre le Chaos, et bien souvent, les trolls et leurs dieux se trouvaient à leur tête. De tous ces dieux, Kyger Litor était la plus populaire.

Kyger Litor construisit un grand nombre de ces légendaires Cités de Plomb comme remparts contre les armées du chaos mais peu d'entre elles subsistent encore aujourd'hui. Ces cités attirèrent les champions de la lutte contre le Chaos et ce faisant furent d'un grand secours pour les populations alentours. Une fois, Kyger Litor vint en aide à Waha et elle fut sauvée une autre fois par Arroin le Guérisseur. Les trolls de la Cité de Plomb de Dagori Inkarth participèrent à la bataille de «J'ai combattu, nous avons gagné» qui vit la défaite du chaos.

Kyger Litor était ainsi devenue l'une des divinités les plus importantes quand vint l'Aurore. Son avis était incontournable et elle donna son accord, comme tous les autres dieux, au Grand Compromis qui vit la naissance du Temps. Beaucoup de ses enfants prirent peur à la vue de la nouvelle orbe qui brillait dans le ciel, mais elle était peu puissante et beaucoup d'entre eux pouvaient supporter sa présence.

Pendant l'Age de l'Aurore, les peuples trolls étaient très actifs et ils participèrent fréquemment à la politique de l'époque. Dans la Passe du Dragon, l'un des membres du Conseil de l'Aurore était troll. C'est vers la fin de l'Age de l'Aurore, que les trolls furent les premiers à quitter massivement le Second Conseil qui s'était lancé dans un rituel de grande envergure dans le but de créer un dieu. Les dragonewts finirent par s'y opposer aussi et furent les seconds à quitter le conseil. Le conseil n'en continua pas moins ses expériences et finit par donner jour à Gbaji qui séduisit et trompa le monde et fut finalement responsable des Guerres du Chaos qui mirent un terme à l'Age de l'Aurore.

A cette époque le Conseil Brisé (ce qui restait du second Conseil) lança une malédiction sur les trolls qui, en dépit de la résistance acharnée de Kyger Litor et de ses suivants, finit par atteindre sa cible. Les trolls l'appellent Notre Malédiction ou le Grand Malheur.

Le Grand Malheur ne détruisit pas les trolls mais il eut quand même pour effet de freiner leur expansion. Après la malédiction, la plupart des grossesses donnèrent naissance à de petites choses contrefaites appelées trollinets. Que de telles créatures puissent vivre était une véritable obscénité mais elles survivaient, même si dans les premiers temps, elles étaient massacrés par leurs mères horrifiées. Très vite, les avortons malformés constituèrent le plus gros de la population.

Leur statut d'inférieur n'est jamais remis en cause par aucun troll ; les trollinets ont rarement les capacités mentales, spirituelles ou physiques pour qu'il en soit autrement. Il y eut plusieurs tentatives, infructueuses, pour briser la malédiction. L'une eut pour effet que les trollinets naissent par portées entières au lieu des naissances uniques qui précédaient. Une autre fut à l'origine de l'apparition des grands trolls qui sont stériles. Briser cette malédiction est le but premier de Kyger Litor qui souhaite ardemment purifier sa race.

Le Grand Malheur eut sans aucun doute un effet sur la destinée des trolls au Deuxième Age. En effet, cette époque vit les Races Aînées (trolls, elfes et nains) s'entre-déchirer, laissant ainsi le champ libre aux humains. Ils furent repoussés de-ci de-là à la suite de défaites successives et finirent par se réfugier dans tous les lieux sombres et inquiétants du monde. C'est là qu'ils demeureront toute la durée des temps historiques.

Tous les trolls savent que leur déesse vit en un lieu secret du Monde Inférieur et qu'après leur mort ils seront envoyés auprès d'elle par les juges des morts. La vie est douce pour les trolls dans cet enfer constitué d'une vaste plaine grise et vide, peuplée d'insectes géants que les morts peuvent manger et où l'on trouve des sources pour se désaltérer. Suivant la source où le troll s'abreuve, il sera réincarné dans une race de troll différente dans sa prochaine vie. Les trolls maudits sont condamnés à renaître sous forme d'humain, de nain, d'elfe, de trollinet ou de tout autre créature comestible.





Les rites funéraires du culte sont simples. Les trolls disent une prière, dont l'effet complet ne peut être rendu que dans la langue des Ténèbres :

*Hâte-toi, ami,  
D'atteindre le logis, ultime refuge aux âmes.  
Sur ta route, t'aidera la grande dame.*

*De la terre des vivants  
Dont je suis prisonnier, tu t'en vas librement.  
A ce monde tu ne dois plus être lié.*

*Des ténèbres, tu as appris  
Des ténèbres, tu t'es langui  
Vers les ténèbres, tu es parti*

L'âme est ainsi libérée et les vivants s'installent pour retourner le corps aux Ténèbres en le dévorant. Les trolls sont toujours prêts à faire

profiter d'autres races pensantes, d'autres animaux ou plantes de ce rituel. Le culte de Kyger Litor interdit de tuer des trolls pour se nourrir, mais cela ne concerne pas les trollinets.

Kyger Litor a deux runes : l'Homme et les Ténèbres.



## Ecologie du Culte

Kyger Litor est l'Ancêtre de toutes les races de trolls et, comme telle, le fondement de leur identité. Sa grande popularité auprès de ses enfants rend son culte très vivace.

Elle est l'un des plus farouches combattants du Chaos. Ce fait est mis en doute par les humains et tous ceux qui détestent les trolls mais il n'en reste pas moins indéniable. L'importance de Kyger Litor est telle qu'il arrive parfois qu'un humain soit adopté par son culte.

Kyger Litor est en relation avec tous les cultes des ténèbres sur des bases de neutralité ou d'amitié éventuelle. Kyger Litor déteste tous les dieux du feu ou de la lumière. Jamais un troll ne pourra sympathiser avec des adorateurs de la lumière ou du feu et le plus souvent il sera tout bonnement terrorisé par leurs pouvoirs. C'est particulièrement vrai pour les trolls les moins forts.

Les raisons pour lesquelles Kyger Litor n'aime pas les Porteurs de Lumière sont nombreuses. Ils faisaient partie des ennemis qu'elle eut à combattre quand elle guida son peuple vers la surface et ils désertèrent la défense du cosmos pour entamer leur quête.

Même si cette quête eut pour résultat de sauver le cosmos, Kyger Litor s'en sortit très bien sans eux et elle leur tient grande rigueur d'avoir ramené la Lumière.

Les trolls détestent les nains et les elfes, sauf comme plats de résistance. Ils détestent surtout les nains, qui ont inventé le fer, un métal empoisonné pour les trolls (et les elfes). Ces haines sont nées à l'Age des Dieux et ont empoisonné la vie des trois races jusqu'aux Temps

Historiques. Au Deuxième Age, il y eut de grandes guerres au cours desquelles les trolls devaient perdre énormément de territoires, de richesses et de vies aux mains de leurs différents ennemis.

Les Jours Saints saisonniers ont lieu chaque Jour du Gel de la Semaine de l'Harmonie. En ces occasions chaque troll place toute sa foi dans la puissance magique de sa déesse et s'abandonne à sa protection et sa loi.

L'hiver (la Saison de l'Obscurité) est une saison particulière pour les trolls. C'est à ce moment qu'à lieu leur Jour très Saint. Il commence au crépuscule du Jour Divin pendant la Semaine du Désordre, atteint son apogée cette nuit là et arrive à un terme fracassant le matin du Jour du Gel de la Semaine de l'Harmonie. Les rites symbolisent Kyger Litor se frayant un chemin à travers le chaos informe jusqu'à ce qu'elle atteigne l'ignoble Thed, Mère des Broos, et qu'elle jette l'esprit malfaisant au sol avant de l'écorcher pour confectionner les tambours qui battent d'eux mêmes tout au long de la cérémonie. Ainsi, la nuit finit-elle dans l'harmonie, et les trolls, conscients d'avoir bien travaillé, peuvent prendre un repos bien mérité.



## Culte dans le Monde

Chez les trolls, ce culte constitue la trame même de la société et chacun de leurs actes en est imprégné. Les positions dans la hiérarchie du culte se confondent avec les positions dans l'échelle sociale. La déesse au travers de ses prêtresses joue un rôle très important dans le comportement des trolls.

Dès leur naissance, les trolls sont considérés comme faisant partie du culte et dans leur immense majorité, ils passent l'initiation au moment de l'adolescence. Même dans des contrées qui préfèrent des divinités un peu plus sophistiquées comme le Plateau de la Lune Bleue ou le Royaume de l'Ignorance, Kyger Litor conserve un rôle important au sein de la société.

La taille d'un temple de Kyger Litor dépend directement de la taille du clan qui le gère. Tous les trolls adultes sont initiés, et même ceux qui appartiennent à d'autres cultes ne coupent pas les ponts avec Kyger Litor. Les sanctuaires qui lui sont dédiés enseignent le sort Sombrevue.

Dans une tribu troll, ce sont les hiérarchies religieuses qui déterminent la structure sociale. Ce sont les prêtresses et les trollesse chamanes qui dirigent, la société troll étant matriarcale. Les trolls ne font aucune distinction entre le pouvoir religieux et le pouvoir ter-



restre. Cependant, ils admirent assez la force brute pour qu'un simple initié mâle puisse devenir un personnage important en raison de sa vaillance.

Les membres de la race maîtresse, quand il y en a, sont toujours au sommet de la hiérarchie. Dans le cas contraire, c'est la prêtresse ou la trollesse chamane la plus puissante qui devient chef de tribu et grande prêtresse.

La puissance se mesure autant au nombre de suivants qu'à la compétence. Ainsi, une prêtresse inexpérimentée de Kyger Litor possédant de nombreux fidèles peut damer le pion à un chamane de Gorakiki expérimenté mais complètement isolé.

En fonction de la taille de la tribu, un nombre variable de prêtresses peuvent se trouver sous les ordres de la grande prêtresse et elles peuvent avoir sous leurs ordres leur propre hiérarchie. Le seul facteur vraiment déterminant est la loyauté personnelle des suivants.

Tous les Fils de Karrg d'une tribu sont loyaux envers la grande prêtresse avant tout.



## Devenir Initié

Tous les vrais trolls (trolls sombres, grands trolls, trolls de la jungle, trolls des neiges et race maîtresse) qui parviennent à l'âge de 14 ans sains et saufs se voient accorder l'initiation après le traditionnel sacrifice d'un point de POU. Les postulants sont soumis à un examen de pure forme par une prêtresse. Ceci fait, l'initiation est accordée à moins que le postulant n'ait fait preuve d'hostilité ou n'ait commis des actes répréhensibles.

Une créature proche des trolls, comme un trollinet ou un monteur de sanglier, peut être initiée si elle a un POU supérieur ou égal à 10, qu'elle parle la Langue des Ténèbres à au moins 50% et attaque et pare avec une arme à au moins 40%. De plus, elle doit avoir prouvé qu'elle était une amie des trolls dans un passé récent et honorer la grande prêtresse d'un magnifique cadeau tel qu'un objet magique puissant, la pourvoir en nourritures dignes d'un gourmet pendant un an ou lui ramener la tête d'un ennemi important. Le postulant doit ensuite suivre un Rituel de Renaissance pendant lequel il doit réussir un jet sous POUx5 sur 1d100 et sacrifier un point de POU. Un échec signifie qu'il n'a pas été accepté et qu'il ne peut pas se représenter avant un an.

Une créature totalement étrangère à la nation troll, comme un humain, doit passer par un difficile Rituel d'Adoption symbolisé par un jet sous POUx3 et le sacrifice d'un point de POU. Un échec signifie la mort du candidat.

En dehors de cette cérémonie, le postulant doit également répondre à tous les critères définis ci-dessus pour les semi trolls.

Un initié d'une race étrangère sera considéré comme un troll par les membres du culte. Ils n'ont aucun examen particulier à passer hormis ceux exigés des initiés trolls. En général, l'initiation s'accompagne pour eux d'une légère modification de leur apparence. Ainsi, un humain peut voir des défenses rudimentaires lui pousser et sa peau prendre une teinte grisâtre.

L'initiation représente le passage à l'âge adulte. Les quelques trolls qui refusent d'être initiés sont officiellement considérés comme des enfants et certains trolls particulièrement cruels peuvent même les traiter en trollinets.

Les initiés doivent marmonner une prière (que l'on apprend pendant les rites d'initiation) chaque jour de la Saison des Ténèbres à l'aube et sacrifier en même temps un point de magie à leur déesse et leurs ancêtres.

Ils doivent obéir à leurs prêtresses et à ceux qui gouvernent. Ils doivent faire leur haine de Kyger Litor envers toutes les créatures du Chaos et oeuvrer à leur destruction. Ils doivent manger des végétaux au moins une fois par semaine et faire don de 10% de leurs revenus à leur prêtresse.

Il est interdit aux initiés d'apprendre Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition, Lumière, Mur de Lumière ou tout autre sort utilisant le feu ou la lumière. Un initié qui connaîtrait de tels sorts doit les oublier.

### Sorts de Magie Spirituelle

Confusion, Laminer, Contre Magie, Mur de Ténèbres, Démoralisation, Disruption, Mortelame, Extinction, Soins, Communication Mentale, Protection, Seconde Vue, Ralentissement, Ecran Spirituel.



## Devenir Acolyte

Un postulant doit avoir au moins 30% en Lire/Ecrire la Langue des Ténèbres et connaître les sorts Mur de Ténèbres et Communication Mentale. Il doit avoir 50 points de compétences en magie rituelle, doit faire une offrande d'au moins 1 000 guilders au culte et se soumettre à l'Épreuve de Sainteté (un jet de POUx3 ou moins sur 1d100).

Les acolytes de Kyger Litor ne peuvent pas devenir chamans.

Un acolyte doit consacrer 20% de son temps et 50% de ses revenus à sa prêtresse. Un acolyte peut apprendre les sorts runiques réutilisables.



## Devenir Fils de Karrg

Les Fils de Karrg sont les chefs de guerre de la communauté. Les prêtresses sont puissantes mais elles ont d'innombrables responsabilités autres que celle de la conduite de la guerre. La guerre est un domaine particulier dont Kyger Litor a laissé la gestion au sous-culte de l'un de ses fils, Karrg, qui créa la classe guerrière.

Pour devenir un Fils de Karrg, il faut avoir été initié pendant au moins une année complète. Le postulant doit être capable d'écrire la Langue des Ténèbres à 30% et avoir 90% dans deux attaques à l'arme, une parade à l'arme ou au bouclier et dans deux des compétences suivantes : Grimper, Dissimuler, Sauter, Ecouter, Sens des Ténèbres / Scruter, Sens des Ténèbres / Chercher. Il doit aussi réussir un jet sous POUx3. Si toutes ces conditions sont remplies et qu'il y a besoin d'un Fils de Karrg, le candidat sera accepté.

Un Fils de Karrg ne peut pas s'adresser directement à un trollinet et il lui faut un sous-fifre comme intermédiaire. Une obligation rituelle le force à manger de grandes quantités de végétaux (les elfes sont considérés comme tel). Chaque année, lors du Jour Très Saint, un Fils de Karrg doit manger un de ses proches (un trollinet fait l'affaire). Il est interdit à un Fils de Karrg de dormir sous un toit tant que son peuple est en guerre. Si un Fils de Karrg croise la route d'un troupeau de moutons ou de cochons, il doit s'efforcer d'en tuer un pour en faire don à sa prêtresse. Il lui est interdit d'avoir moins de deux épouses et il ne peut se marier à une prêtresse de Kyger Litor, mais ses épouses peuvent être prêtresses de cultes amicales.

Un Fils de Karrg doit toujours laisser un musicien achever son air ou sa chanson avant de donner son avis (Kyger Litor apprécie la musique).

Un Fils de Karrg doit posséder des esclaves afin de montrer la supériorité de la race troll et il est chaudement encouragé à posséder des esclaves non-trolls. Il doit ramener de la chasse un repas pour lui-même et ses proches une fois par saison. Une fois par saison, il doit chasser un daim, un cochon, un cheval, un elfe ou tout autre nourriture appropriée pour le compte de la Grande Prêtresse dont il dépend.

Les Fils de Karrg aiment s'habiller de noir, qu'ils peuvent décorer de la façon qu'ils souhaitent. Ils ne doivent jamais se déplacer sans arme même chez eux.

Il leur est interdit de devenir sorciers. Ils doivent faire don de 90% de leur temps et de leurs revenus à leur prêtresse.

## Une Prêtresse de Kyger Litor

Extrait d'un document issu du culte d'Issaries, «Les voyages de Biturian Darosh» (1620 S.T.)

*Commentaire de Minaryth Pourpre : Biturian était un prêtre-marchand errant du sous-culte de Lanquedor. Il a voyagé à travers Prax durant l'année 1615 et a tenu un journal. Celui-ci a fini par aboutir dans la compilation de Fonestown, d'où ce passage est extrait.*

*Sa caravane avait déjà sillonné Prax de long en large au moment où il écrivit ces lignes. Il était accompagné d'une femme bison tout à fait remarquable nommée Noraycep et s'était rendu dans l'est de Dagori Finkarth, le pays troll au nord de Prax, et venait d'arriver dans une grande ville troll. Voici ce qu'il en dit:*

«On pouvait compter environ 800 trolls et une trentaine d'humains dans cette bourgade. Ils habitaient tous dans des cahutes éparpillées autour de cette auberge douteuse. Son propriétaire se vantait de dire que les trolls y venaient parfois car c'était l'endroit le plus agréable de la ville. Il voulait sans doute dire par là qu'ils y trouvaient les rats les plus gras ou que la vermine y était plus croustillante. Nous décidâmes donc de nous installer dans un champ, avec nos mules. Noraycep et moi-même, nous nous relayâmes toute la nuit avec les gardes pour protéger nos animaux.

Comme on pouvait s'y attendre, c'est durant la nuit que l'activité était la plus importante dans le village troll. Il grouillait de trollinets et les trolls allèrent s'enquérir de ma personne auprès des humains du village. Pourtant, de toute la nuit, pas un seul n'approcha.

Le soir suivant, des trollinets nous apportèrent des messages de leurs maîtres nous offrant de leur rendre visite pour commercer. C'est une coutume troll assez commune, mais il n'entraîna pas dans mes intentions de trop me plier à leurs usages. Et vers minuit, un groupe de costauds était là, qui voulait du beurre frais, des pots de cuivre, de la viande fraîche, des pointes de lances neuves et de l'argent. Les babioles amusantes que je réservais aux primitifs de leur espèce les impressionnèrent beaucoup.

Ils avaient à troquer toutes sortes de saletés typiquement trolls, l'un deux vint même avec une chaise à porteur pleine à ras bord de bolgs en plomb! Je leur dis que je voulais des dents de dragons, des queues d'animaux, des pierres de fronde en plomb portant la marque de Kyger Litor et toutes les pièces d'armure en plomb magique qu'ils pourraient me fournir.

La nuit suivante, j'obtins une partie de ce que je désirais. Un troll piteux et ivre-mort n'apporta un gantelet de plomb et me raconta une triste histoire expliquant que c'était tout ce qui restait de son glorieux fils. Noraycep en fut si émue qu'elle lui donna une jatte de lait de bison fermenté. Ensuite, j'eus la chance d'échanger deux soleils de feu d'artifice et un marteau de bronze contre dix-huit queues d'animaux domestiques divers. Je réalisais que celui avec qui j'étais en train de faire affaire était un de ces chasseurs trolls qui aiment par-dessus tout rôder dans la grande plaine pour y tuer les animaux d'Eiritha et qui, pourtant, était fou de mes jouets ! Je crois que l'esprit des trolls est bien plus compliqué que ce que l'on croit.

La prêtresse du village s'intéressa à mes marchandises au cours de la troisième nuit. Elle se déplaçait dans une chaise à porteurs portée par six trolls imposants. Un Seigneur Runique la précédait pour lui ouvrir le passage. Une nuée de trollinets courait aux alentours et ses gardes, en armes, surveillaient la foule d'un oeil noir. Les porteurs posèrent la chaise au sol dans un bel ensemble.

Jamais, la prêtresse ne foula le sol de son pied. Au contraire, à chacun de ses pas, un trollinet se jetait par terre sous ses pieds. Avoir pu entraîner des trollinets à comprendre cette tâche tenait de la prouesse. Je remarquai que des trollinets mieux habillés suivaient les déplacements de la prêtresse dans le but évident de soigner les trollinets blessés d'avoir été foulés au pied par elle.

Elle s'exprimait dans un Pavique heurté, une langue que je maîtrise moins bien que la Langue des Ténèbres. Elle ne voulait pas utiliser sa langue, la mienne ou celle de Norayep. Je me demandais si elle souhaitait ne pas être comprise des autres trolls ou si elle pensait que j'aurais plus de mal à marchander dans une langue qui m'était peu familière.

Elle me proposa un collier fait de crânes d'animaux et de perles de plomb enfilés sur une tresse de cheveux humains. Elle me proposa un ensemble de douze bâtons d'environ un mètre de long dont une extrémité était sculptée en forme de têtes de monstres toutes différentes. Elle me proposa une bûche dans laquelle étaient plantées sept dents de dragons entières plus huit autres morceaux. Elle me proposa Aveuglement, Invoquer un Ancêtre, ContreChaos ou Ecraser. Elle voulait Créer un Marché, Surveiller une Route, Amputer l'Esprit, Repousser les Morts-Divants. Ses demandes tenaient sans doute à une Quête Héroïque et Chuchoteur me précisa qu'elle était accompagnée de nombreux esprits, dont certains étaient ses ancêtres et d'autres étaient liés.

De tous les sorts qu'elle voulait, je n'en avais que deux, dont l'un avait déjà été utilisé pour établir le lieu de notre rencontre. Si je lui cédaï Surveiller une Route, nous deviendrions des proies plus faciles pour une embuscade. Je marchandai, et obtint finalement Invoquer un Ancêtre plus le collier de crânes et les dents de dragons. Je lui donnaï aussi une paire de boucles d'oreilles en argent valant 200 lunars ainsi que 320 clacks.

Une fois nos affaires réglées, elle se tourna et dit dans la Langue des Ténèbres «Le Chemin s'ouvre devant moi. Des affaires seront bientôt à ma portée» puis elle lança les clacks à la foule des trolls qui piétinèrent beaucoup de trollinets en se battant pour les pièces.»



*Suite du commentaire de Minaryth Pourpre : Biturien a utilisé ici le sort spécial de magie divine d'Essaries Vendre un Sort. Sans qu'il l'ait mentionné, Biturien est trop fier pour l'admettre, il a échangé son sort Surveiller la Route contre une utilisation d'Invoquer un Ancêtre. Comme le montre son journal, il fut victime d'une embuscade montée par des trolls non loin de là. De toute évidence les deux groupes de trolls travaillaient de concert et avaient mis au point ce plan pour se débarrasser du marchand. Voilà encore un exemple de la folie qu'il y a à s'aventurer dans des terres inconnues sans un érudit pour guide.*



Au moment de l'acquisition de leur statut, on leur offre une armure de plomb forgé magiquement. Contrairement aux autres armures de plomb disponibles pour les seigneurs runiques du culte, celle-ci n'est pas plus lourde qu'une armure de bronze, tout en accordant un point

de protection supplémentaire. Certaines de ces armures sont superbement ciselées et incrustées de pierres précieuses. Ils reçoivent aussi un esprit allié, généralement lié à leur arme. Leurs armes peuvent également être faites de plomb travaillé magiquement. Elles disposent ainsi de

deux points d'armure supplémentaires (plus le bonus aux dégâts supplémentaire et l'encombrement accru qui caractérise le plomb enchanté).

Pour ses Interventions Divines, un Fils de Karrg lance 1d10 au lieu de 1d100. Les Fils de Karrg ont l'honneur de mener les troupes au combat et de commander les petits groupes en mission spéciale. Même les prêtresses doivent se soumettre à leurs ordres sur le champ de bataille. Ce sont eux qui disposent du butin après les combats. Reportez-vous au chapitre précédent pour en savoir plus sur les trolls et l'armée.

Un Fils de Karrg peut parrainer une équipe de trollball en son nom propre.

Même en période de paix, les Fils de Karrg sont honorés et respectés. Ils peuvent rester dans le temple et y vivre comme s'ils étaient chez eux. Ils peuvent se choisir un nombre variable d'initiés pour former leurs gardes du corps. Leur nombre dépend de la célébrité du seigneur et du bon vouloir de ceux qui sont choisis. Certains seigneurs préfèrent un petit groupe de gardes du corps experts, d'autres préféreront un important peloton bariolé et paradant.

Les Fils de Karrg peuvent acquérir des sorts runiques de Kyger Litor de la même manière que les initiés.



## Devenir Prêtresse

Les prêtresses de ce culte ont à la fois les âmes et la société à diriger. Elles constituent une hiérarchie théocratique basée sur les liens familiaux. Les communautés trolls sont dirigées par des familles nobles qui contrôlent également le clergé. Les membres du clergé sont vénérés par respect superstitieux, loyauté familiale et nécessité politique. Bien qu'on les appelle «prêtresses», il n'est pas obligatoire d'être une femelle pour en faire partie.

Une postulante à la prêtrise doit être capable d'écrire la Langue des Ténèbres à 30%, une très ancienne langue dont les traces remontent à bien avant les Ténèbres. La candidate doit avoir été initiée pendant au moins deux ans et ne pas être sorcière. Elle doit connaître les sorts Mur de Ténèbres et Communication Mentale. Elle doit avoir au moins 50 points répartis dans les différents rituels magiques et enfin, il faut qu'il y ait de la place pour une nouvelle prêtresse sinon elle sera automatiquement refusée.

Si toutes les conditions sont remplies, la grande prêtresse enseigne à la postulante comment éveiller son Esprit Intérieur. Elle doit se rendre dans une caverne secrète où elle tentera

## Le Plomb dans la Culture Uz

Les observateurs étrangers sont souvent étonnés de la curieuse relation qui lie la culture des uz au plomb, métal runique. Le plomb est le métal des ténèbres et est donc tout naturellement sacré pour les trolls, qui sont eux-mêmes proches de cet élément. Cependant, les trolls ne manquent pas d'étonner les humains par la façon dont ils considèrent leur métal sacré.

Chez les trolls, le plomb sert à fabriquer les objets sacrés que l'on vénère. Pourtant, les trolls ne sont pas impressionnés par l'aspect runique du métal et ils ne se contentent pas de l'utiliser de façon sacralisée. Le plomb leur sert également dans de nombreux domaines de la vie courante, et plus particulièrement comme monnaie.

Le bolg, une petite pièce frappée en plomb, fut inventée par le dieu des ténèbres Argan Argar. D'aucuns affirment qu'il a été créé quand le besoin s'est fait sentir de disposer d'un moyen d'échange aisé à transporter et ayant en même temps une certaine valeur.

Des endroits comme le Plateau des Ombres en Maniria sont régulièrement exploités pour maintenir l'afflux constant de plomb que nécessite l'économie troll.

Les trolls banalisent l'usage du plomb de mille manières. Des objets très utiles mais aussi très communs, comme les chopes par exemple, sont parfois faits en plomb. Les guerriers trolls emploient souvent, si ce n'est couramment des pierres de fronde en plomb. Il est même arrivé que des trolls s'en nourrissent, ce qui est considéré de l'avis général des érudits trolls plus comme une marque de vénération que comme une attitude vraiment irrespectueuse.

Quelle peut alors être la valeur du plomb pour les trolls qui l'utilisent aussi bien dans des contextes sacrés que profanes ? Il est certain qu'entre eux les trolls voient le plomb comme un matériau de grande valeur un peu de la même manière que les humains perçoivent l'argent. Cependant, quand des trolls expérimentés font des affaires avec des humains, le plomb devient comme par magie, un métal sans grande valeur, voire sans valeur du tout, en accord avec la vision qu'en ont les humains. Dans ces conditions, le taux de change est de 20 bolgs pour 1 clack (une petite pièce de cuivre guère plus grande qu'un bolg). Bien sûr, il arrive que des trolls inexpérimentés commettent l'erreur d'échanger des marchandises de valeur contre de petites quantités de plomb.

Un des usages les plus impressionnants que font les trolls du plomb apparaît sous sa forme forgée et enchan-

tée. Il est fréquent de voir un puissant maître runique porter une armure et des armes faites de plomb enchanté, soit pour la parade, soit dans la préparation d'une embuscade. Les armes contondantes en plomb enchanté sont lourdes mais impressionnantes. En même temps, elles provoquent des dommages accrus et peuvent atteindre les créatures qui ne sont sensibles qu'aux dégâts magiques. Les armures de plomb sont moins impressionnantes, offrant une absence de bruit au coût d'un encombrement accru sans conférer de protection supplémentaire. Vous trouverez un peu plus bas les règles pour enchanter le plomb.

La plupart des prêtres ont des habits sacerdotaux couverts d'une fine feuille de plomb. En ce qui concerne les trolls du commun, ils se satisfont parfaitement d'armures de cuir ou de bronze et d'armes de pierre ou de bronze.

Pour résumer, on peut dire que l'attitude des trolls vis-à-vis du plomb est variable mais qu'elle possède une logique interne. Ne faites jamais l'erreur de considérer de haut les biens d'un troll, surtout s'ils sont faits de plomb, mais attendez-vous néanmoins à des surprises!

## Sort de Magie Divine

Enchanter le Plomb 1 point

Rituel d'Enchantement, Réutilisable

Ce rituel ne peut être pratiqué que sur l'objet à enchanter et un point de POU doit être sacrifié par l'utilisateur par tranche de 10 ENC de l'objet. Le plomb aura été façonné dans la forme désirée (par un jet de Artisanal/Forger) avant de commencer le rituel. Reforger le métal une fois enchanté a pour effet de briser l'enchantement. Les objets en plomb gagnent ainsi des points d'armures équivalents au bronze. Le plomb enchanté (le «na») a un ENC égal à une fois et demi celui du bronze. Comme ce métal ternit et mou ne tinte pas et ne réfléchit pas la lumière, une armure de plomb ne retire rien aux compétences de Discretion de son porteur. Utilisé pour les armes contondantes (et seulement celles-là) le plomb occasionne 2 points de dommages supplémentaires. Ainsi, une masse légère en plomb inflige 1d8+2 points de dommages et une massue de guerre en fait 1d10+4.

Ce sort est disponible auprès des divinités suivantes : Argan Argar, Kyger Litor, Subere et Zorak Zoran.

d'éveiller son Esprit Intérieur en suivant les règles normales du chamanisme. Ensuite le Maléfique Brûlant arrive avec son POU de 35 et attaque la candidate. Si elle possède un Esprit Intérieur, il ne la combattra que pendant 2d6 rounds, sinon il combattra jusqu'à ce qu'il soit repoussé ou qu'elle soit possédée.

Les prêtresses-chamanes du culte n'ont pas beaucoup de restrictions, sinon qu'elles ne doivent pas transiger sur les besoins, les affinités et les antipathies du culte. Elles doivent accepter d'être responsables du bien être de leurs suivants et les guider dans toutes les circonstances. Elles ont les restrictions normales des chamans.

L'Esprit Eveillé des prêtresses de Kyger Litor ne peut capturer que des esprits des Ténèbres. Ces esprits, et en particulier les esprits ancestraux des trolls, sont en général amicaux envers la prêtresse et son Esprit Eveillé. Les autres esprits sont soit neutres, soit inamicaux. Les esprits du feu, de la terre, elfes, humains ou d'autres ennemis traditionnels des trolls sont en règle générale désespérément hostiles.

Les prêtresses ont le droit de tirer tout ce qu'elles peuvent de leurs suivants. Au sein de la communauté, elles doivent être traitées avec dignité et honneur. Elles reçoivent 10% du revenu de tous les initiés qui dépendent d'elles pour subvenir à leurs besoins. Chaque prêtresse reçoit un scarabée géant comme animal de garde. Celui-ci peut être éveillé à l'état de familier.

### Sorts de Magie Divine Commune

Tous

### Sorts de Magie Divine Spéciale

Absorption, Aveuglement, Commander un Esprit de peur, Commander une Ombre, ContreChaos, Sombrevue.

## Magie Divine Spéciale de Kyger Litor

### Aveuglement 1 Point

*A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort aveugle sa victime si ses points de magie sont vaincus. Ses chances d'attaque et de parade diminuent de 75 % et les sorts ciblés grâce à la vue ne peuvent être lancés (des sorts comme Soins ou Seconde Vue peuvent encore l'être). Chaque point supplémentaire renforçant ce sort lui donne 25 % de chances de réussite en plus. Ainsi, au cas où deux points seraient utilisés et si le lanceur possède 18 points de magie, la cible devra résister comme

s'il en avait 23. Les créatures qui peuvent vivre sans lumière ou sans voir (comme les trolls ou les nains) ne sont pas affectées par ce sort.

### Contre Chaos 2 points

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

*• Note : Cette version différente du sort remplace celle présentée dans les Dieux de Glorantha. Si vous possédez les Dieux de Glorantha, prenez soin de le noter.*

Ce sort doit être lancé sur un quelconque monstre chaotique dont les points de magie doivent être vaincus. Il a pour effet d'annuler tout trait chaotique que la créature aurait acquis à la suite d'un tirage sur la table des Traits Chaotiques pour les Créatures du Chaos. Le trait chaotique réapparaît à l'expiration du sort. Ainsi, si une créature avait vu son POU augmenté de 3d6, il sera réduit de 3d6 pendant le sort (avec un minimum restant de 1 point). Un monstre qui aurait un troisième bras (jet de 77 à 86 sur la table des Traits Chaotiques) verra son bras se résorber pour la durée du sort. Ce sort fonctionne également pour les effets de la Table de Malédiction de Thed ainsi que pour les traits chaotiques gagnés temporairement par magie comme avec le sort Trait Chaotique.

Le sort n'a pas d'effets sur les traits chaotiques naturels à un type de monstre. Par exemple le talent d'harmonisation d'un Coloquours ne sera pas affecté par le sort, un troll des cavernes continuera à régénérer ses blessures et un escargot dragon à deux têtes les conservera.

### Sombrevue 1 Point

*A distance, Durée 6 heures, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort permet à toutes les créatures dont la vue est meilleure en condition diurne de voir dans l'obscurité comme en plein jour. Les créatures nocturnes, qui voient mieux dans l'obscurité, peuvent quant à elles voir en plein jour comme si elles étaient dans le noir total. Ce sort annule l'effet dévalorisant de la lumière du soleil sur les trollinets et les trolls des cavernes. Il annule également le sort d'Aveuglement (voir ci dessus).

## Les Sous-Cultes

### Les Furies Grises

Un initié du culte de Kyger Litor coupable d'apostasie peut être certain d'une chose : un jour, il sera attaqué par une Furie Grise.

L'attaque pourra avoir lieu pendant un combat, pendant qu'il dort, en fait, n'importe quand.

Une Furie grise est une créature ailée humanoïde ressemblant à une gargouille. Elle a 2d6+12 en POU, 12 en INT et connaît les sorts suivants : Soins 5, Contre Magie 4 et Main de Fer 3, les deux derniers sorts étant en général lancés avant qu'elle ne se matérialise. Sa CON et sa DEX sont de 3d6 et sa TAI varie de 1 à 6d6. Une Furie Grise a toujours le même nombre de dés de FOR que de TAI plus 12 points. Ainsi, une Furie ayant 4d6 en TAI aura une FOR de 4d6+12. Ses chances d'être touché de base sont de 55% à laquelle il faut ajouter son bonus à l'attaque. Sa peau épaisse lui octroie 6 points d'armure. Pour ses localisations on utilisera la table des gorgones. Il est possible d'échapper à cette attaque en regagnant le sein du culte avant qu'elle ne se produise. On peut aussi convenir du moment de l'attaque en prévenant sa prêtresse de son intention de quitter le culte. La coutume lui impose d'invoquer une Furie Grise pour tester l'aptitude de l'initié à survivre hors du culte. S'il survit à la Furie Grise, il est libéré de ses vœux et autorisé à partir.

Les Furies Grises peuvent être invoquées et contrôlées par le biais du sort Commander les Esprits du Culte.

## Cultes des Héros

La plupart des temples de Kyger Litor comprennent un sanctuaire dédié à un héros troll. La nature du héros varie avec les temples. Certains héros très importants sont susceptibles d'accorder des sorts spéciaux ou d'autres avantages à leurs adorateurs et il se peut que leur culte se répande. Les temples mineurs de Kyger Litor n'ont pas de sanctuaire mais des temples plus importants peuvent en avoir un ou plusieurs.

Voici trois exemples de cultes héroïques:

### Gerak Kag

Ce héros troll a vaincu les nomades de Prax et envahit Pavis. Son culte s'est propagé depuis Pavis jusqu'en Dagori Inkarth mais il n'est pas connu ailleurs. Gerak Kag était connu pour sa compétence de sauteur et il inventa le sort de magie spirituelle Bond.

### Bond (magie spirituelle) Variable

*A distance, Temporaire*

Ce nouveau sort de magie spirituelle permet à l'utilisateur d'accomplir des bonds allant jusqu'à trois mètres de haut ou trois mètres de long. Chaque point de sort supplémentaire ajoute trois mètres de portée aux bonds. Pour contrôler son atterrissage, l'utilisateur doit réussir un jet de Sauter sous peine de tomber.



### Mange Cailloux

Ce sort runique fut d'abord enseigné par un troll tout simplement nommé Mange-Cailloux. Son culte est répandu dans tout Genertela à l'ouest de la Désolation, sauf chez les trolls des neiges.

### Mange Cailloux 1 point

*A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort runique n'est utilisable que contre les nains. Il permet à un initié d'augmenter les dommages de ses attaques par morsure de 2d6 par point de sort. Reportez-vous à la création du personnage pour plus d'informations sur la compétence Morsure.

### Bûcheron

Il s'agit d'un autre héros troll datant de l'Age des Dieux. Bûcheron déroba une hache sacrée à la déesse de la terre et s'en servit pour désacraliser les forêts. Puis il apprit un chant magique qui lui permit, ainsi qu'à ses suivants, d'utiliser les haches contre les arbres. Il enseigna ensuite ce chant aux trolls.

Ce sort runique s'appelle le Chant d'Abattage et peut être appris auprès de son sous-culte. Le sous-culte du Bûcheron est présent en Dagori Inkarth, dans la Lande des Aînés, en Guhan et en Halikiv pour ce qui est de Genertela, et dans les Montagnes Tarmo en Pamaltela.

### Chant d'Abattage 2 points

*Sort de Rituel (Cérémonie)*

Ce rituel, qui se pratique sous la forme d'un chant de groupe, a un effet sur tous les participants accompagnant le jeteur de sort. Tous ceux qui y participent deviennent capable d'utiliser n'importe quel type de haches contre des Aldryamis de n'importe quelle sorte avec leurs pourcentages d'attaque et de parade à la masse ou à la massue. Cette conversion ne s'applique à aucune autre arme. Pour ce faire, le jeteur de sort et les participants doivent battre la mesure sur des troncs secs avec leurs masses et massues. Le sort dure jusqu'à l'aube suivante. Dans toute bataille opposant des trolls aux elfes, on peut entendre la veille au soir des trolls rassemblés qui frappent sur des troncs en entonnant leur chant guttural.



## Cultes Associés

### Daka Fal

Le culte de Kyger Litor est intimement lié à l'univers de Daka Fal. Il est fortement conseillé aux prêtresses de devenir également chamans de

Daka Fal pour accéder aux nombreux sorts d'adoration des ancêtres. Les prêtresses descendant toutes des mêmes grandes familles ancestrales et connaissant les capacités des esprits, cela en rend l'utilité évidente. Comme de plus, le culte enseigne la généalogie, cela supprime bon nombre des risques liées à la pratique des sorts de Daka Fal. Les prêtresses disposent ainsi d'un ensemble d'esprits et d'une hiérarchie qui commande à ceux qui les libèrent.

Cela explique la puissance persistante des trolls de la race maîtresse encore vivants. En effet, il ne faut pas remonter loin dans leurs ancêtres pour trouver Kyger Litor et ils sont eux-mêmes à l'origine de nombreuses et vivaces familles de trolls.

### Subere

C'est la déesse fondatrice de la Rune des Ténèbres et l'entité que vénère Kyger Litor. Elle offre à Kyger Litor son sort Attaque de l'Ame

### Xiola Umbar

De façon surprenante, Xiola Umbar est une déesse troll douce et gentille également adorée par les humains. Elle est souvent appelée la soeur de Zorak Zoran. Même si elle-même et son culte sont souvent dénigrés par le commun des trolls, elle joue un rôle important dans la protection des faibles (il s'agit souvent de trollinets) et la distribution des soins.

Si on la méprise pour l'une de ces tâches, tous les trolls la vénèrent pour l'autre. Elle offre à Kyger Litor le sort runique Transe de Guérison

### Zorak Zoran

Les relations entre les Fils de Karrg et les adorateurs de Zorak Zoran sont typiquement trolls. Cela veut dire qu'ils peuvent aussi bien se montrer amicaux ou indifférents, mais que de toute façon les sentiments personnels viennent compliquer les rap-

ports entre individus ou encore entre cultes. Il arrive que des factions de Zorak Zoran et de Kyger Litor en arrivent aux mains. Dans le cas où Zorak Zoran sort vainqueur, les Seigneurs du culte berserker prendront alors en charge les postes qu'occupaient dans la société les Fils de Karrg. Il offre à Kyger Litor son sort Ecraser.



## Rites d'Adoption Trolls

Quand un non-troll rejoint le culte de Kyger Litor, il doit se soumettre à certains rites, comprenant des tests et des épreuves dont il ressortira magiquement transformé en vrai troll, né de la matrice des ténèbres. Ces rituels étant entourés du plus grand secret, la description qui suit a été reconstituée à partir des fragments recueillis auprès de nombreux survivants au cours des siècles.

La prêtresse de Kyger Litor qui s'occupe de la cérémonie d'adoption est seule responsable et tous les détails des rites sont arrangés suivant ce qu'elle aura décidé. Ce qui suit ne présente que les grandes lignes du rituel qui sont invariablement suivies.





# Mee Vorala

## Mythe et Histoire

Mee Vorala est le nom porté par la déesse des champignons. C'est sur son corps que poussent tous les champignons qui embellissent les mondes et on l'appelle la déesse des Plantes de l'Obscurité. Elle est souvent considérée comme une ennemie par les autres plantes en raison du comportement parasitaire de ses enfants. La grande majorité des champignons se développant sur la matière organique morte, les adorateurs de Mee Vorala ont conscience que leur destin ultime est d'être transformés en champignons. Les cadavres sont déposés dans des endroits frais et sombres pour y moisir. Les runes de Mee Vorala sont les Ténèbres et la Plante.

## Ecologie du Culte

Les champignons jouent un rôle important mais totalement méconnu dans l'écologie du monde. Il en va de même pour Mee Vorala. En dépit de son importance, elle n'est pas reconnue comme une déesse majeure et les seuls êtres à la vénérer sont les mystérieux elfes noirs. Sa Nuit Sainte tombe le Jour du Gel de chaque Semaine de la Fertilité. Sa Nuit Très Sainte est la Nuit Sainte qui a lieu durant la Saison de la Terre, la période de l'année la plus favorable à son culte.

## Culte dans le Monde

On trouve des elfes noirs partout dans le monde, mais principalement sous terre. Leurs implantations de surface les plus notables sont

le Bois des Spores près de la Passe du Dragon et la Désolation des Lichens à l'ouest de Pamaltela.

Les elfes noirs entretiennent les temples les plus grands possibles, ce qui dépend essentiellement de la taille de leur population locale. Comme il se trouve que ces elfes vénèrent tous Mee Vorala, même le plus petit des villages souterrains peut s'offrir un temple mineur. Tous les sanctuaires de Mee Vorala enseignent Décomposition

Chaque temple est dirigé par la prêtresse la plus ancienne. Il n'existe pas de communication entre les temples en dehors de Mee Vorala, elle-même.

## Initiés

Pour les elfes noirs, la seule condition est de sacrifier un point de POU à Mee Vorala.

En ce qui concerne les autres postulants, il leur faut s'être liés d'amitié avec la prêtresse, connaître Connaissance des Plantes à au moins 50% et réussir un jet sous 5 x POU en plus de sacrifier un point de POU.

## Magie Spirituelle

Mur de Ténèbres, Disruption, Soins.

## Prêtres

Les prêtres de Mee Vorala dirigent leur communauté et font pousser toutes sortes de champignons empoisonnés ou magiques.

Un postulant à la prêtrise doit avoir 90 % en Connaissance des Plantes et en Cérémonie et réussir l'Épreuve de Sainteté (3 x POU sur 1d100). Il doit y avoir une place disponible

pour un nouveau prêtre. Les prêtres de Mee Vorala doivent se plier à toutes les restrictions imposées par la fonction. Ils peuvent devenir chamans ou sorciers s'ils le désirent.

## Sorts de Magie Divine Communs

Commander aux Esprits du Culte, Dispersion de la Magie, Divination, Excommunication, Trouver les Ennemis, Trouver (Substance), Lien Mental, Sanctification, Vision de l'Âme, Enseigner un Sort, Blocage Spirituel, Invocation (espèce), Sauvegarde, Adoration de Mee Vorala.

## Sort de Magie Divine Spécial

Moisissure

### Moisissure

1 point

*Toucher, Instantané, Cumulable, Utilisation unique*

Ce sort infecte un support adéquat avec un champignon, le mildiou, le charbon, la rouille, une mycose ou les mucosités produites par certains champignons. Le sort infeste un seul arbre ou animal ou un mètre carré d'herbe, de sol, de pierre ou de tissu. Chaque point du sort permet d'augmenter le nombre de victimes ou la surface atteinte. Le lanceur n'a pas besoin de vaincre les points de magie de la victime pour que le sort fasse effet. Les effets d'une contamination par un champignon particulier sur une cible donnée sont laissés à l'appréciation du MJ.

## Sous-Culte

## Esprit de Représailles : le Pourrisseur

Quiconque trahit cette religion est sous l'effet de la Malédiction du Pourrisseur. Chaque fois que le coupable stocke de la nour-



# Moorgarki

## Mythe et Histoire

Moorgarki, connue auprès des non-trolls sous le nom de Kwalyorni, est l'ancêtre des muri, les trolls de la jungle que l'on trouve en Pamaltela. Quand Moorgarki visita le monde de la surface, saine et sauve, la vie était belle et les peuples et les esprits marchaient à l'unisson. Mais les choses changèrent après l'explosion de la Grande Montagne, là où vivait Kyger Litor. Moorgarki était une guerrière redoutable et quand, de nouveau, les forces du chaos se rassemblèrent sur la Plaine de Jaranpoor, elle était là pour les affronter. Elle fut blessée et personne ne pouvait exiger encore plus de sa part. Plus tard, vint une autre divinité survivante, armée du Javelot Brûlant et Moorgarki fut encore blessée.

Moorgarki est intelligente et elle comprit que cet second coup aussi handicapant soit-il, soigna dans le même temps son ancienne blessure que l'on tenait pour inguérissable.

Moorgarki est sage et elle passa avec les autres créatures des accords pour le plus grand bénéfice de tous. L'un de ces accords concerne les Enfants d'Aldrya qui, eux aussi, détestaient le demi-dieu Pamalt. Si leurs vieux serments et leur peur leur interdisent de fraterniser avec des uzuz ou des uzko, cela ne concernait pas les muri. Moorgarki promit à l'Esprit de la Jungle de toujours lui venir en aide contre Pamalt et même de porter leur haine commune jusque dans la savane habitée par le peuple de Pamalt. C'est ainsi que les muri sont considérés comme des serviteurs de la jungle, ce qu'ils sont effectivement. Mais ils n'ont jamais promis de ne pas manger la jungle et les habitants qu'elle contient.

Les trolls qui vivent dans les montagnes Tarmo ne sont pas des muri mais de véritables uzko. Cela ne les empêche pas de vénérer Moorgarki en tant qu'esprit ancien et très im-

portant de Pamaltela mais aussi pour ses victoires face à d'autres dieux de la contrée. Les adorateurs de Moorgarki pensent qu'après leur mort, ils retourneront vers le Néant. Les runes de Moorgarki sont l'Homme et l'Ombre. La rune de l'Ombre représente les Ténèbres sans le froid. La rune se présente comme une rune des ténèbres barrée d'un trait horizontal.

## Ecologie du Culte

On peut trouver dans les mythes de Moorgarki toutes les explications concernant l'origine des trolls de la jungle et leurs conditions de vie. Les à-prioris, valeurs et morale de son culte sont semblables à ceux des trolls de la jungle qui, eux-mêmes, ne sont pas très différents de ceux des autres trolls.

Le culte de Moorgarki s'entend bien avec les autres dieux des ténèbres et les trolls de la jungle ne répugnent pas à adorer des dieux comme Argan Argar, Xiola Umbar, et autres.

Les Nuits Saintes de Moorgarki ont lieu le Jour du Vent de la Semaine de la Vérité de chaque saison. Sa Nuit Très Sainte coïncide avec la Nuit Sainte de la Saison des Tempêtes.

## Culte dans le Monde

Moorgarki, en dépit de l'importance qu'elle revêt auprès des trolls de la jungle, reste une divinité secondaire du point de vue de Kyger Litor. Pour les autres races, elle est connue comme ennemi ou comme légende.

Seuls les trolls de Pamaltela la vénèrent. La taille des temples qui lui sont dédiés varie mais dépasse rarement le sanctuaire ou le temple mineur. Les sanctuaires enseignent Souffle Noir. L'organisation du culte, ainsi qu'il en va

avec de nombreux cultes trolls, est assez relâchée. Les prêtres les plus puissants dirigent les congrégations. Il n'y a pas de relations suivies entre les temples.

## Initiation

Pour les muri, il suffit de sacrifier un point de POU. Les autres races trolls peuvent s'initier en suivant les règles normales décrites dans RuneQuest. Les compétences contrôlées sont : Cérémonie, Grimper, Se Cacher, Pister et une attaque avec arme. Le culte est interdit aux non-trolls.

## Magie Spirituelle

Vivelame, Laminer, Coördination, Contre Magie, Disruption, Mur de Ténèbres, Extinction, Fanatisme, Soins, Daredart.

## Acolytes

Les acolytes doivent répondre aux mêmes critères que les prêtres et ont accès à tous les sorts de Magie Runique disponibles. Ils bénéficient des avantages normaux de leur fonction et doivent se soumettre aux obligations habituelles.

## Prêtrise

Les prêtres doivent soutenir les guerriers de la tribu. Moorgarki est une déesse de la Guerre et ses prêtres doivent faire preuve de leurs compétences en ce domaine. Les combats menés par les muri se résumant à des raids à petite échelle et des embuscades nocturnes, la simple présence d'un prêtre peut se révéler cruciale.



# Le Soleil Noir

## Mythe et Histoire

Lorsque Yelm devint Empereur de l'Univers, il n'y eut que trois personnes pour s'opposer à lui. L'un d'eux était Basko, un proche mécontent dont la réputation ne tenait qu'à son extrême laideur et que personne ne prenait au sérieux. Il prétendait que c'était lui, et non Yelm, qui était destiné à régner et jura qu'il ferait tout pour s'opposer à l'élévation de Yelm.

Il s'habilla pour le combat dans un costume établi par les rituels impériaux. Il s'arma d'une pierre et d'un bâton et prit un sac de cuir. Pour armure, il avait attaché sur son corps toutes sortes de poissons vivants, de poissons séchés ou de poissons pourris.

Son chapeau noir de paysan était à l'envers. A l'approche de Yelm, il fut saisi d'une telle terreur qu'il se jeta par terre et, mi pleurant, mi geignant, il implora pitié. Yelm ne le vit même pas, car dans l'irradiante lumière de l'Empereur approchant, Basko n'était rien qu'une ombre n'ayant nulle part où se cacher.

Baigné par la brillance de Yelm, Basko se dessécha en une graine qui fut enfouie dans les Plaines du Doute. Elle ne daigna pas germer de tout l'Age d'Or ce qui servit souvent à vanter la perfection de Basko.

Après la mort de Yelm, les ombres grandirent et Basko ne fit pas exception. Il était à la bonne place car les Plaines du Doute furent l'un des endroits d'où émergèrent les trolls. Quand ils atteignirent les Plaines pour la première fois, une forme sombre silencieuse était là à les attendre.

On discuta beaucoup chez les trolls au sujet de savoir s'il fallait ou non suivre cette étrange entité. Une fraction d'entre eux, conduite par Dozaki, décida de tenter sa chance à la surface et accompagnèrent Basko,

qui devint alors le Soleil Noir. Les trolls prirent possession de nouveaux territoires qu'ils ne tardèrent pas à appeler la Nouvelle Terre de Dozaki.

Pour tout le reste du monde, l'endroit continua de s'appeler le Royaume de l'Ignorance. Le Royaume de l'Ignorance se trouve juste au nord de Kralorela. Nombreuses sont les cultures différentes qui s'y sont succédées.

Bien des dieux différents ont été adorés dans cette contrée, même si la religion qui lui a donné son nom a perduré au travers des âges. Un prophète des temps anciens dont le nom a été oublié avait le grand malheur de posséder un don de prédiction.

Il racontait ses visions de malheur à qui voulait l'entendre, ce qui faisait peu de monde en vérité. Un groupe de fidèle finit par le suivre. Le nom qu'ils s'étaient donné est lui aussi perdu. Cependant, ils construisirent d'immenses monuments à la gloire de leur dieu et des dieux à venir.

Couvrant de pictogrammes les murs intérieurs et extérieurs de leur massives pyramides, ils racontèrent le monde à venir et prescrivirent quelques méthodes élémentaires de survie.

Dans sa forme primitive, leur religion reposait sur la croyance que leur dieu, un dieu du soleil, passerait par une série de transformations et qu'il convenait d'établir un culte pour chacune des formes qu'il prendrait.

Les premières formes vénérées furent: 1) la Lumière Naissante, 2) l'Orbe Ascendante, 3) le Zénith Victorieux, 4) la Tempête Solaire.

Cette dernière forme était celle du roi-dieu qui vivait dans le pays à l'époque du règne de Shavaya, l'Empereur de la Splendeur, un roi mythique dont le règne fut marqué par la bonté et l'opulence.

Les légendes relatives à Shavaya font référence à plusieurs rencontres avec le violent dieu de la Tempête Solaire du nord. Lors d'une ultime rencontre, Shavaya finit par ou-

vrir l'oeil aveugle, le troisième oeil intérieur, de la Tempête Solaire et la conduisit à l'apaisement de l'illumination.

Les contes des mystiques de l'Empereur-Dragon ne racontent pas la fin de l'histoire. Après cette défaite, l'histoire épique continue. Démoralisée, l'armée qui avait participé à la dernière tentative d'invasion de la Tempête Solaire s'en retourna chez elle dans la confusion la plus totale.

C'est alors que vint parmi eux un être qui se disait être l'Ombre de la Tempête. Il prétendait être un nouveau prophète. L'Ombre de la Tempête révéla les leçons apprises par la Tempête Solaire lors de son illumination.

Il appelait ces leçons les Soleils à Venir. Il donna une nouvelle interprétation des pictogrammes des pyramides puis il disparut.

Ces révélations faites à propos des Soleils à Venir jetèrent un grand trouble dans la population du pays, qui fut bientôt la proie d'un profond malaise. Ils préférèrent alors l'ignorance au savoir, les ténèbres à la lumière. Cette terre de ténèbres spirituelles fut appelée le Royaume de l'Ignorance. Durant la Guerre des Dieux, il y eut parfois un monstre qui s'en échappa pour infester le reste du monde.

Un autre prophète, Jorazzi Mains Rouges, se manifesta pour redonner confiance à ses concitoyens en instituant de sanglants sacrifices pour redonner force et vigueur à leur dieu. Ils appelèrent cette forme nouvelle le Soleil de Sang et ses adeptes étaient convaincus qu'il demeurerait fort et puissant tant qu'il recevrait du sang frais.

Bien qu'amoral, ce point de vue restait acceptable tant que la Mort ne s'était pas encore manifestée dans le monde. Quand les victimes sacrifiées ne se relevèrent plus et que leurs corps déchirés ne se reformèrent plus, les adorateurs du Soleil de Sang commencèrent à s'inquiéter. Leur dieu était de sang et le sang était la vie.

Ils entrevirent leur propre fin si on laissait la Mort tenir la dragée haute au Sang. Ils se lancèrent alors dans une frénétique auto-des-



truction qui laissa le pays dépourvu de vie. Quelque temps plus tard, une grande horde noire menée par un feu noir hurlant arriva en vue des terres épuisées.

Les quelques malheureux survivants reconnurent le feu pour leur Soleil Noir dont la venue avait été prophétisée et le prirent pour dieu. La gigantesque horde était composée de trolls qui venaient tout juste d'arriver à la surface après avoir grimpé pendant des générations. Le Soleil Noir les avait attendus à la sortie.

Satisfaits, les trolls s'installèrent dans les ruines du Royaume de l'Ignorance et devinrent les maîtres et les prêtres des humains misérables mais reconnaissants. Faisant preuve de sagesse, les maîtres trolls réinstituent un sacrifice de sang limité et contrôlé pour apaiser les esprits des paysans opprimés et fournir une nourriture de la meilleure qualité à la classe dirigeante.

Pour divertir les étrangers, ils instituèrent également des combats de gladiateurs. Pour le reste du monde, cette nouvelle manifestation d'un dieu égaré, même conduite par des trolls, n'était après tout qu'une péripétie de plus dans l'histoire du Royaume de l'Ignorance.

Par deux fois le Royaume de l'Ignorance rassembla ses forces pour lutter contre le chaos. L'une fut la Gloire du Soleil Noir. Au cours de celle-ci, une armée de trolls et d'humains fit face une armée du chaos conduite par Tien qui venait tout juste de détruire Genert. Les deux camps se rangèrent en lignes de bataille et le combat se déroula de façon ordonnée et méthodique.

Le fait était inquiétant car c'était la première fois (mais pas la dernière) que l'on affrontait une armée du chaos organisée. Les forces du Soleil Noir écrasèrent les monstres du chaos et Tien lui-même fut démembré.

La seconde grande bataille à laquelle prit part le Royaume de l'Ignorance eut lieu beaucoup plus tard au cours des Guerres du Chaos. Il s'agit de la Victoire de l'Hiver, qui eut lieu sur le Glacier de Valind. Elle fut partagée avec les trolls des neiges, adorateurs d'Himile, et l'armée de la Lune Bleue de Boztakang.

Au deuxième Age, les trolls furent repoussés lorsque les Rois Dragons de Kralorela prirent le pouvoir au Royaume de l'Ignorance. Ils fuirent vers le nord, où ils vivent toujours.

Certains disent qu'ils y reconstituent leurs forces en vue de leur retour, d'autres affirment qu'ils sont en voie d'extinction. La vérité se niche dans les brumes de l'avenir.

Une fraction importante de la population du Royaume de l'Ignorance est restée fidèle au Soleil Noir. Parmi les milliers de trollinets qui vivent dans le pays, nombreux sont ceux qui le vénèrent.

Les Rois Dragons retournèrent en Kralorela, en établissant sur le pays un gouvernement de mandarins qui régnaient encore aujourd'hui sur le pays. Leur tâche n'est pas une sinécure.

Avant l'arrivée des Rois Dragons, les corps des adorateurs du Soleil Noir décédés étaient dévorés par les trolls de la classe dirigeante. De nos jours, un décret des mandarins a institué la crémation. Cependant, malgré la lourde amende encourue, beaucoup d'habitants du Royaume de l'Ignorance continuent à faire manger leurs morts, que ce soit par des trollinets, des dragons ou des porcs.

Les runes du Soleil Noir sont l'Ombre et l'Illusion.



## Ecologie du Culte

Le Soleil Noir est l'ombre spirituelle de Yelm, le point aveugle qu'il lui est impossible de voir. Tant que Yelm existera, il en sera de même pour le Soleil Noir. Le culte qui lui est rendu ne survit pas seulement parce qu'il représente la dernière étape des prophéties des Soleils à Venir mais aussi parce qu'en maintes occasions il a pu prouver sa valeur. Sous son règne, il fut mis un terme aux horreurs du Soleil de Sang et ses adorateurs prouvèrent leur valeur en détruisant le Chaos et en sauvant le pays. Il est vénéré à la fois par les trolls, les trollinets et les humains.

Le culte du Soleil Noir traite en ennemi le Chaos et la plupart des dieux du ciel. Il n'a pas d'association particulière avec les autres dieux des ténèbres, même s'il en est un lui-même. Il va son propre chemin.

Les Jours Saints du culte tombent tous le jour sauvage, sixième jour de la semaine symbolisant sa position de sixième dieu dans la lignée prophétisée du Royaume de l'Ignorance. Ils ont lieu pendant la Semaine de la Stase et la Semaine de la Vérité de la Saison de la Mer, pendant la Semaine de la Fertilité de la Saison de la Terre et pendant la Semaine de la Stase de la Saison des Ténèbres. Son Jour Très Saint a lieu pendant la Semaine de la Stase de la Saison des Tempêtes.



## Culte dans le Monde

Dans les temps anciens, le culte du Soleil Noir servit le cynisme de la classe dirigeante troll qui gouvernait les humains du Royaume de l'Ignorance. Aujourd'hui, bien qu'elle ait

perdu son statut dominant, cette religion fait preuve d'une surprenante résistance et continue de marquer profondément de son empreinte l'esprit des gens.

C'est aujourd'hui plus une religion du peuple que de l'état. De ce fait, elle n'a pas grand pouvoir politique. Quand il arrive qu'un prêtre du Soleil Noir fasse un peu trop parler de lui, les maîtres kralori du Royaume de l'Ignorance ne tardent pas à réagir, oeuvrant à son élimination, son bannissement ou sa promotion à un poste qui le neutralise.

Le Soleil Noir n'est adoré que dans la région du Royaume de l'Ignorance où les humains et les trollinets suivent ses sombres préceptes, et dans le nord du Pent, où se sont exilés les trolls.

A l'époque de la domination troll, les temples du Soleil Noir étaient relativement standardisés. Ils comprenaient tous une vaste cour entourée de sièges servant aux combats de gladiateurs et une salle de banquet dissimulée derrière.

Encore aujourd'hui, ces temples servent pour les assemblées publiques, un terme ayant été mis aux combats sanglants. Chacun de ces temples est un temple majeur.

De plus, chaque ville ou village possède un sanctuaire consacré au Soleil Noir. Il existe quatre grands temples dédiés au Soleil Noir dans chacune des quatre plus grandes villes du pays. De telles infrastructures sont hors de portée des trolls du nord du Pent dont les temples sont de toutes tailles et formes. Les sanctuaires enseignent Fête de Sang.

Sous le règne des trolls, les classes politiques et religieuses étaient étroitement liées. Maintenant que le culte a rompu tout lien avec le pouvoir, les différents temples du Soleil Noir n'ont plus beaucoup de liens entre-eux.

Chaque temple dicte sa propre loi. Quand il arrive que plusieurs prêtres se rassemblent, chacun d'entre-eux est considéré l'égal des autres.



## Initiation

Le candidat doit verser un peu de son sang en sacrifiant de façon permanente un point de FOR puis un point de POU pour établir le lien avec son dieu. Ce sont les seules obligations à remplir.

Un initié doit consacrer 10% de son temps et de ses revenus au culte. De plus, au moins une fois par semaine, il doit obéir à son prêtre sans poser la moindre question si une telle demande lui est faite.

## Magie Spirituelle

Contre Magie, Mur de Ténèbres, Extinction.

## Acolytes

Le postulant doit répondre aux mêmes critères que les prêtres. Il doit offrir 50% de son temps et de ses revenus au culte. Ils ont accès aux sorts de Magie Divine de Soleil Noir au même titre que les prêtres.

## Prêtrise

Un candidat à la prêtrise doit avoir été initié ou acolyte pendant au moins deux ans, il doit aussi réussir un jet sous 3 x POU et sacrifier (de façon permanente) six points de FOR. Il faut également qu'une place soit disponible.

Les prêtres doivent consacrer 90% de leur temps et de leur argent au culte. Ils doivent libérer un spectre vivant au moins une fois tous les sept ans (voir le sort Fête de Sang).

### Sorts de Magie Divine Communs

Tous

### Sorts de Magie Divine Spéciaux

Fête de Sang, Rouge Sang.

## Magie Divine Spéciale du Soleil Noir

### Fête de Sang 1 point

*Rituel d'Invocation, Utilisation unique*

Pour lancer ce sort, le prêtre doit préparer une sorte de ragoût dans une grosse marmite qui comprendra au moins sept organes différents. On peut y ajouter des légumes et des épices pour en améliorer le goût mais cela n'a aucun effet sur le sort. Quand il est terminé, le ragoût doit être mangé par le prêtre et ses suivants. Après quoi un spectre, un être vivant entièrement constitué d'illusions, apparaît. L'apparence du spectre est une recombinaison des individus dont proviennent les organes. Par exemple, si un trollinet et quatre chiens ont été utilisés pour le sort, le spectre aura une apparence canine avec quelques traits de trollinet. Il pourrait avoir un visage mi-chien, mi-

trollinet, ou des pattes en forme de main, ou toute autre chose que le maître de jeu jugerait appropriée.

Chacun des huit organes qui entrent dans la composition du ragoût magique fournit plusieurs points d'un type particulier de sort d'illusion participant à la constitution du spectre.

Par exemple, un spectre avec quatre points d'Illusion Visuelle aurait 12 points de TAI. Chaque organe doit venir d'un spécimen différent et chaque type d'organe ne peut être employé qu'une fois.

Un organe d'origine animale fournit 1d6 points de sort d'illusion. Un organe tiré d'une créature ayant une INT normale mais un POU de 9 ou moins apporte 2d6 points. Enfin un organe venant d'une créature intelligente avec un POU de 10 ou plus fournit 3d6 points de sort.

Si l'on ajoute une cervelle au ragoût, le spectre recevra de l'intelligence. Une cervelle tirée d'une créature à l'intelligence fixe ou ayant moins de 10 en POU apporte deux points d'INT fixe par tranche de 20 points d'illusion que le spectre possède. Si la cervelle provient d'une créature ayant plus de 10 en POU, le spectre reçoit 1d6 point d'INT par tranche de 20 points d'illusion qu'il possède.

Au moment de lancer le sort, le prêtre doit sacrifier un point de POU ou de POU Rouge (voir le sort Rouge Sang pour les explications concernant le POU Rouge) pour chaque organe contenu dans le ragoût, avec un maximum de huit. Il doit également dépenser des points de magie. Pour chaque point de magie dépensé, le spectre restera sous son contrôle pendant une heure. Après quoi, il est libre de partir, sauf s'il ne dispose pas d'INT, auquel cas il se dissipe.

Ces illusions vivantes sont permanentes et ne disparaissent pas avec le temps. On peut cependant les dissiper.

| Organe         | Sort d'Illusion                  |
|----------------|----------------------------------|
| Sang           | Illusion Tactile                 |
| Cervelle       | libre arbitre («Illusion d'INT») |
| Visage, museau | Illusion Visuelle                |
| Coeur          | Illusion Auditive                |
| Jambes, pattes | Illusion de Mouvement            |
| Peau           | Illusion Olfactive               |
| Langue         | Illusion Gustative               |

### Rouge Sang 1 point

*Rituel de Cérémonie, Utilisation unique*

Par ce sort, le prêtre accepte le don de sang volontaire d'un initié. Celui-ci prend la forme d'une perte permanente de FOR. Par point de FOR drainé, le prêtre gagne un point de POU Rouge qui est mis en réserve dans le monde des esprits. Ce POU ne peut servir qu'au rituel de la Fête de Sang (voir ci-dessus).

## Sous-Cultes

### Esprit de Représailles

Toute créature qui se rend coupable de trahison flagrante à l'encontre des principes et de la doctrine du culte du Soleil Noir est maudite d'une façon très particulière.

Les organes de son corps sont aptes à fournir 3d6+10 points d'illusion s'ils sont utilisés dans le rituel de la Fête de Sang.

Tous les prêtres de l'ordre sont informés de cette particularité du réprouvé en utilisant sur lui Vision de l'Ame.

### Les 2 000 Fous Furieux

Ce sont les fantômes d'une bande de trolls tués pendant la Guerre des Dieux. Leurs âmes servent encore aujourd'hui d'esprits alliés aux grands prêtres du Soleil Noir.

Ces esprits alliés ont une INT de 2d6+6 et un POU de 3d6. Chacun d'entre-eux connaît 1d6-1 points de sorts de Magie Divine communs (utilisation unique) et 2d6 points de Magie Spirituelle.

## Cultes Associés

### Soleil de Sang

Ce culte abominable, dont les prêtres furent appelés les Sorciers Sanglants, fut vaincu par les trolls et transformé sous l'autorité du Soleil Noir. Les fidèles du Soleil Noir obtiennent de ce culte associé le sort de Magie Spirituelle suivant :

### Faux Soins (Magie Spirituelle) 2 points

*A distance, Temporaire, Passif*

Ce nouveau sort de magie spirituelle doit être lancé sur une localisation au choix du lanceur dont il soigne instantanément tous les dégâts apparents.

Tenez le compte des dégâts soignés de cette manière car à l'expiration du sort ou s'il est dissipé, les dégâts réapparaissent.

Ce sort sert le plus souvent à maintenir un compagnon en vie jusqu'à ce qu'il ait accès à des soins plus efficaces ou pour empêcher un ennemi de se soigner efficacement à un moment crucial.

# Subere

## Mythe et Histoire

*Il y a les Ténèbres des Ombres : le lieu inaccessible à la Lumière.*

*Il y a la Nuit : le lieu d'où a fui la Lumière.*

*Il y a les Ténèbres d'Avant l'Existence : le lieu où ne peut aller la Lumière.*

*Il y a les Ténèbres de Subere : le lieu où la Lumière n'est jamais allée.*

L'univers fut créé, arraché de la gueule béante du Chaos, et ainsi apparurent les Profondeurs sans Nom. Cachés sous la surface, les Sept Mondes Inférieurs grandirent. Puis vinrent dans les étendues cavernueuses de l'être, des créatures dérisoires à la recherche des pouvoirs s'y cachant. Ils repartirent avec ce que les hommes appellent la Mort et l'être sans nom connu de nouveau silence et immobilité.

Le terrible soleil lui-même vint dans le Monde Inférieur, consumant de ses feux les ombres noires du lieu. Kyger Litor, Xentha, Zorak Zoran et d'autres entités de l'Ombre fuirent la présence torride. Seule, Subere, qui désormais avait un nom, tint bon. De tous les dieux des ténèbres, seule Subere resta, toujours pure, toujours ténébreuse, semblable à ce qu'elle avait toujours été en dépit de la présence du soleil. Elle était déjà là avant que les ombres ne puissent se former et avait donné refuge à toutes les créatures auxquelles les autres dieux ne pouvaient donner ni nom, ni abri.

Depuis que le monde est monde, ses secrets ne lui ont été enlevés que deux fois. La première, ce fut lorsqu'on vint chercher la Mort dans ses chambres secrètes. La seconde, lorsque Kyger Litor invoqua le Dévoreur Noir contre les hordes du chaos de Gbaji. Son premier don a semé la désolation au-delà de tout ce qui est imaginable dans le monde des mortels. Son second cadeau lui fut rendu par la lu-

mière de Gbaji avant d'avoir vraiment servi. Les philosophes trolls ne cherchent ni réconfort, ni espoir d'une vie après la mort auprès de la glaciale Subere. Pour cela ils se tournent vers Kyger Litor, Xiola Umbar, ou d'autres dieux mieux disposés. Subere est la source de la rune des Ténèbres et elle possède la rune de la Magie.

## Ecologie du Culte

Subere est la déesse des Ténèbres Primordiales, les ténèbres qu'aucune lumière n'a jamais percées. Lorsque des êtres se plongent dans les secrets les plus noirs et cherchent les vérités ultimes des ténèbres, Subere «les Ténèbres dépourvues d'Ombre», est là qui les attend. A cause de son importance, un culte lui sera toujours rendu. A cause de la terreur qu'elle inspire, elle ne sera jamais populaire. Les adorateurs de Subere se recrutent essentiellement parmi les personnages puissants à la recherche des plus profonds mystères et des pouvoirs les mieux cachés des Ténèbres. En général, ils vénèrent en même temps d'autres dieux des ténèbres. Le culte de Subere a peu de considération pour autre chose que les créatures des ténèbres. Les tempêtes, le soleil, l'océan, la terre, toutes ces choses sont sans intérêt dans sa philosophie des ténèbres. Subere était là bien avant elles et, un jour ou l'autre, elle leur survivra à toutes. Les Jours Saints de Subere se fêtent le même jour que ceux de la divinité locale des ténèbres la plus importante. Subere elle-même est au-delà du Temps.

## Culte dans le Monde

En dehors des contrées où il existe une forte tradition d'adoration des ténèbres, le culte de Subere est peu développé, voire inexis-

tant. Même dans les bastions trolls ou dans le Royaume de l'Ignorance, le culte de Subere est peu répandu mais ses fidèles sont toujours des gens importants. Le culte de Subere est surtout répandu chez les trolls. On le trouve également en Kralorela, dans les montagnes Mari et parmi les sirènes du Dashomo.

Le culte est si peu répandu qu'il est rare que les fidèles disposent d'autre chose qu'un sanctuaire dans les temples d'autres dieux. Dans les endroits où le culte de Subere est bien implanté, on peut trouver des temples mineurs. Il y a en Kralorela plusieurs temples majeurs et même un grand temple qui lui sont dédiés. Les sanctuaires de Subere enseignent Attaquer l'Âme. L'organisation des temples reste simple. Le fidèle de Subere le plus important de la région a la charge de s'occuper du temple, de veiller à son entretien et doit s'occuper de toutes les tâches indispensables.

## Initiation

Ne peuvent être candidats à l'initiation que les créatures des ténèbres (comme les trolls ou les morokanths) ou quelqu'un déjà initié d'un culte des ténèbres. De plus le candidat doit réussir un jet de Cérémonie et d'Invocation. Il doit faire un don de 200 lunars à son prêtre. Subere n'enseigne pas de Magie Spirituelle.

## Prêtrise

Pour devenir prêtre de Subere, il faut être initié et posséder 100% en Cérémonie et Invocation. Il n'y a aucune autre obligation, encore qu'il arrive que certaines congrégations imposent quelques critères de sélection supplémentaires.







# Xiola Umbar

## Mythe et Histoire

Xiola Umbar est une déesse de parenté inconnue. La seule chose fermement établie est qu'elle est bien une déesse des ténèbres. On se réfère à elle comme étant la soeur de Zorak Zoran. Leur association a été longue et durable et dans les prières les plus anciennes (celles datant d'avant les Ténèbres Inférieures), ils sont systématiquement cités ensemble.

Les histoires mentionnant son aspect de guérisseuse et de donneuse de vie remontent avant même l'entrée en scène de la Mort. En ces temps reculés, on appelait Zorak Zoran son «ombre», et ce même dans un Monde Inférieur plongé dans les ténèbres.

Elle aida Dehore à devenir les Dehori, la multitude des ombres. Elle aida à mettre au monde Stryx et Zaramaka, devenant ainsi la sage-femme des eaux du monde.

Pendant la Guerre des Dieux, Zorak Zoran gagna en puissance, personnalité et force, tandis que Xiola Umbar marchait dans ses pas, arrangeant les problèmes qu'il créait. Elle ne s'opposa qu'une fois à son frère, lorsqu'elle sauva la race des goblins. Mais jamais elle n'apporta son aide aux véritables ennemis du dieu de la guerre troll.

Avec la venue du Chaos, Xiola Umbar resta auprès de son frère, le soignant et l'aidant au mieux pour qu'il tienne bon, souvent au détriment de sa propre personne. Aucun sacrifice ne fut trop grand pour sauver le monde du Chaos et grâce à elle le dieu de la guerre sortit vainqueur.

Pendant les Grandes Ténèbres, seuls les puissants et les chanceux survécurent. Chez les créatures des ténèbres, les puissants se rallièrent à Zorak Zoran et les chanceux à Xiola Umbar. Elle devint la protectrice des faibles et l'amie des désespérés.

Lorsque vint le temps du Grand Compromis, les dieux des ténèbres étaient puissants et contrôlaient pratiquement le monde entier. Dans la Passe du Dragon, Charmilla, la fille aînée de Xiola Umbar, siégea au Premier Conseil et aida à rassembler les peuples éparpillés par la panique. Xiola Umbar était alors extrêmement populaire, mais avec le retour des temps difficiles, il s'avéra que le caractère sauvage de son frère convenait mieux aux besoins des peuples de l'époque. Xiola Umbar est encore vénérée aujourd'hui, y compris par des adorateurs des dieux des tempêtes ou du soleil qui désirent obtenir une aide et un réconfort lorsque la tempête s'est apaisée ou que le soleil s'est couché.

C'est chez les trolls que Xiola Umbar a toujours été la plus populaire. En toute logique, ses qualités de sage-femme en ont fait la favorite de Kyger Litor et ses compétences de guérisseuse en ont fait l'amie des guerriers. Quand la malédiction des trollinets balaya la race, Xiola Umbar étendit sa protection à ces êtres misérables et les protégea de la colère et de l'embarras de leurs parents, sauvegardant ainsi cette race chétive.

Le culte de Xiola Umbar enseigne que toute chose a une âme qui survit après la mort. Le culte promet à ses initiés une renaissance sans presque de douleur.

Il n'y a pas de rites funéraires particuliers au sein du culte. Les fidèles, comme les autres trolls, mangent leurs morts.

Xiola Umbar est associée aux runes de des Ténèbres, de l'Harmonie et de la Fertilité.

## Ecologie du Culte

Xiola Umbar est la déesse des ténèbres protectrices. Elle soigne et préserve, et même les puissantes reines des trolls acceptent son aide. La paysannerie opprimée et les trollinets méprisés révèrent son nom. Le culte est même

populaire chez les humains. Il bénéficie d'une position assurée, sinon puissante au sein de la société troll.

Traditionnellement, elle remplit le rôle de déesse des faibles et des opprimés. C'est la déesse patronne des enfants, des grands-mères et des princesses en détresse. Rares sont les mortels qui admettent ne pas l'aimer. Bien qu'elle soit en bons termes avec Yelm, la plupart des autres dieux de lumière sont incapables de surmonter les à-prioris qu'ils ont à son égard.

Le culte déteste le chaos et n'a pas une grande affection pour les pouvoirs de la lumière. Il existe une amitié certaine entre Xiola Umbar et Yelm car ce fut elle qui le réconforta lorsqu'il succomba à la Mort. Ses adorateurs s'opposeraient à quiconque, y compris les adorateurs de Zorak Zoran, voudrait du mal à ceux qui sont sous sa protection.

Les Nuits Saintes de Xiola Umbar varient avec la saison. Elles ont toujours lieu pendant la Semaine de l'Harmonie, et le jour correspond à l'élément de la saison. Ainsi, nous avons le Jour de l'Eau de la Saison de la Mer, le Jour du Feu de la Saison du Feu, le Jour de l'Argile de la Saison de la Terre, le Jour du Gel de la Saison des Ténèbres et le Jour du Vent de la Saison des Tempêtes.

Le Jour Très Saint dure toute la Semaine de la Fertilité de la Saison des Ténèbres. C'est le Jour du Gel que les cérémonies atteignent leur paroxysme.

## Culte dans le Monde

Ce culte a un statut bien établi au sein de la société troll. On témoigne d'un grand respect à l'égard de ses prêtresses. Celles qui ont fait preuve de leurs compétences auprès de leurs dirigeants et de ceux qu'elles commandent peuvent avoir beaucoup de pouvoir,





## Les Acolytes

Les acolytes ont pour rôle de servir de point de ralliement à ceux dont ils ont la charge et sont souvent appelés à commander les armées de trollinets.



## Les Prêtresses

Xiola Umbar n'est pas une simple et gentille déesse des soins. Ses prêtresses agissent suivant ses principes. Elles ne soignent pas tout le monde sans discrimination, seuls ceux ayant assez de valeur pour mériter d'être sauvés le seront.

Elles doivent se plier aux obligations habituelles imposées par leur charge.

Les prêtresses de Xiola Umbar sont la seule source de réconfort pour ceux dont elles ont la charge et elles doivent faire passer le bien-être de ces derniers avant le leur. Cela ne veut pas dire qu'elles doivent sacrifier leur vie ou prendre des risques pour sauver un suivant. Au cours de sa vie, une prêtresse peut sauver bien des vies et il serait stupide d'aller prendre des risques inconsidérés pour le bénéfice d'une seule personne ou même d'un groupe.

Les prêtresses bénéficient des avantages habituels de la fonction et jouissent de l'amour et du respect de leur congrégation. Le culte s'empresse de les choyer et fait tout son possible pour les protéger. Il est prêt à payer une rançon pour sauver une prêtresse de l'emprisonnement.

### Sorts de Magie Divine Communs

Tous.

### Sorts de Magie Divine Spéciaux

Attirer l'Attention, Paternité, Commander aux Ombres, Défense de Groupe, Transe de Guérison, Régénérer un Membre, Retourner un Coup.



## Prêtresses Chefs et Grandes Prêtresses

Une prêtresse qui dirige un temple mineur est appelée prêtresse chef. Une prêtresse à la tête d'un temple majeur ou d'un grand temple est appelée grande prêtresse. Les aides les plus proches des grandes prêtresses qui dirigent un grand temple peuvent recevoir le titre de prêtresses chefs.

### Sorts de Magie Divine Communs

Tous.

### Sorts de Magie Divine Spéciaux

Attirer l'Attention, Commander aux Ombres, Paternité, Défense de Groupe, Transe de Guérison, Régénérer un Membre, Retourner un Coup, Bouclier de Ténèbres.



## Compétences Spéciales de Xiola Umbar

### Traiter Maladie Connaissance (05%)

L'utilisation réussie de cette compétence double les chances de réussite du prochain jet de CON de la victime. Les personnes souffrant de maladies au stade moyen, sérieux ou terminal doivent être traitées continuellement pour obtenir le bonus. Celles souffrant de maladies au stade léger ne doivent être traitées qu'un jour par semaine.

Une réussite critique indique que les chances de guérison de la victime sont triplées. Une réussite spéciale n'a aucun effet. Un échec absolu signifie que la maladie de la victime s'aggrave d'un stade (par exemple, moyen devient sérieux, sérieux devient terminal et terminal entraîne la mort).

### Traiter Poison Connaissance (05%)

L'utilisation réussie de cette compétence purge la victime de 2D6 points de VIR de poison. Elle doit être utilisée avant que des dégâts ne soient infligés. Une réussite spéciale élimine 4D6 points de VIR et une réussite critique purge tout le poison. Un échec absolu signifie que les chances de la victime de résister au poison sont divisées par deux. On ne peut effectuer qu'une tentative par empoisonnement.



## Magie Spirituelle Spéciale de Xiola Umbar

### Réconfort 3 points

A distance, Durée 24 heures, Passif

Ce sort doit être lancé sur une personne souffrante. Il supprime le désespoir, qu'il ait pour origine le chagrin, la perte d'un être cher, la peur de mourir, etc. Le sort supprime l'angoisse que peut ressentir la victime et lui permet d'agir normalement. Il ne supprime pas la douleur des blessures, ni les risques d'amputa-

tion ou de mort auxquels est exposée une personne gravement blessée ou atteinte d'une maladie grave, mais il lui permet d'affronter la perspective de la mort avec sérénité.



## Magie Divine Spéciale de Xiola Umbar

### Attirer l'Attention 3 Points

A distance, Durée un round, Cumulable, Réutilisable

Lorsqu'elle lance ce sort, la prêtresse doit effectuer un jet de résistance points de magie contre points de magie. Toute personne à portée dont les points de magie sont vaincus doit regarder la prêtresse. Par exemple, si une prêtresse possédant 18 points de magie lance ce sort et obtient 65 sur 1D100, toutes les personnes à moins de 100 mètres avec 15 points de magie ou moins devront la regarder. Ce sort n'a aucun effet sur les initiés de Xiola Umbar. En pratique, tous les ennemis de la prêtresse affectés par le sort doivent diriger leurs attaques sur elle durant le round. Ses amis attaqués ne peuvent pas attaquer. Si la prêtresse est inaccessible à un adversaire donné, celui-ci ne peut attaquer personne durant le round, même s'il peut parer et esquiver normalement. Ce sort peut être renforcé avec des points de magie pour contrer des sorts défensifs comme Contre Magie.

Ce sort peut être cumulé avec le sort Retourner un Coup.

### Paternité 2 Points

Rituel de Cérémonie, Durée longueur de la gestation, Non-cumulable, Réutilisable

Xiola Umbar utilise ce sort pour faciliter la grossesse. Il est toujours lancé sur une femme enceinte et il affecte le père de l'enfant qu'elle porte. Le père et la mère doivent tous deux être volontairement inclus dans ce sort et être présents lorsqu'il est lancé. Il doit être lancé durant la première saison de la grossesse. Toutes les douleurs et maladies de la grossesse affecteront le père et non la mère, protégeant l'enfant de tout malheur. A la naissance, la femme ne souffre que de douleurs minimes, alors que son mari est prostré. Cependant les douleurs qu'il ressent ne lui causent aucune blessure durable, et le sort assure la survie de la mère et de l'enfant.

Ce sort est particulièrement important pour les trolls, car ils ont des grossesses très difficiles, surtout lors des naissances de grands trolls et de trollinets. Malheureusement, ce sort ne garantit pas la survie de la mère enceinte d'un trollinnet, qui quant à lui naît vivant et sain.



**Défense de Groupe** **3 Points**

*A distance, Durée jusqu'à arrêt volontaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort est actif et maintenu par la volonté du lanceur. Il crée une barrière semblable à un voile, autour d'une sphère d'un rayon de 5 mètres, centrée sur la prêtresse. Tous ceux qui sont à l'intérieur de la sphère cèdent un point de magie à celle-ci lors de sa formation. Ils ne peuvent céder qu'un point et un seul.

Toute créature tentant de pénétrer dans la sphère endure automatiquement un nombre de points de dégâts égal au nombre de points de magie de la barrière, dans une localisation aléatoire en ignorant l'armure.

Ce sort est cumulable, auquel cas chaque personne dans la sphère dépense un point de magie par sort cumulé. Les points de dégâts infligés sont alors accrus en rapport avec ce nombre de points de magie.

**Transe de Guérison** **1 Point**

*Toucher, Durée autant que nécessaire, Non-cumulable, Réutilisable*

La cible de ce sort tombe dans une transe profonde, durant laquelle ses mécanismes internes s'accroissent d'un facteur 8. Ainsi, une blessure qui mettrait huit semaines à guérir n'en met plus qu'une. Les points de vie géné-

raux sont guéris de l'effet du poison, etc... De plus, les personnes malades peuvent voir leur guérison (ou l'aggravation de leur cas) très accélérée. Il affecte également les sorts de guérison comme Régénérer un Membre.

Le lanceur de ce sort et sa cible restent tous deux dans une transe dont on ne peut les tirer avant que toute la guérison ne soit accomplie.

Il faut les nourrir tous les deux durant cette période, comme s'ils étaient catatoniques. La cible doit être inconsciente ou accepter de subir les effets de ce sort.

**Bouclier de Ténèbres** **1 point**

*A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable*

Ce sort agit comme 2 points de Protection et 2 points de Miroir par point de sort. De plus, il crée toujours les effets d'un Mur de Ténèbres.

**Retourner un Coup** **3 Points**

*Personnel, Durée 10 Rangs d'Action, Cumulable, Réutilisable*

Si la prêtresse touchée par un coup ou un projectile est sous l'influence de ce sort, tout dégât qui pénètre son armure est également infligé aux points de vie généraux de l'attaquant. L'armure n'a aucun effet sur les dégâts retournés à l'attaquant, mais compte pour la protec-

tion de la prêtresse. Même les dommages dus au poison ou aux sorts renforçant les dégâts comme Vivelame sont réfléchis. Ce sort peut être renforcé pour l'aider à pénétrer des sorts défensifs comme ContreMagie.

*Exemple* : Ramba la prêtresse lance ce sort dans un combat contre un elfe. Le sort prend effet au RA 4. L'elfe l'empale avec une lance renforcée par Vivelame au RA 4 lui aussi. L'elfe inflige 18 points de dégâts à l'abdomen de Ramba où elle possède une armure de 4 points. Elle endure 14 points de dégâts à l'abdomen et ceux-ci sont infligés aux points de vie généraux de l'elfe. Son armure de 6 points et son Protection 4 ne le protègent pas et il meurt. Ce sort peut être cumulé avec Attirer l'Attention.



**Sous-Cultes**

**Esprit de Représailles**

Ceux qui désirent quitter le culte se voient retirer la protection de Xiola Umbar. Si jamais un apostat venait, en plus de renoncer au culte, à commettre des actes irréparables, il encourrait la haine éternelle des fidèles de Xiola Umbar et de ceux de ses cultes associés qui, rappelons-le, comprennent Zorak Zoran... Ce culte n'a pas d'Esprit Punisseur.



**Cultes Associés**

**Kyger Litor**

La mère des trolls offre à son amie et sage-femme le sort Sombrevue

**Zorak Zoran**

Son turbulent frère lui fournit le sort Bouclier



**Notes**

En général, les trolls méprisent Xiola Umbar pour son attitude protectrice à l'égard des faibles et plus particulièrement des trollinets, mais ils apprécient tous ses sorts de soins et admirent ses sorts de défense. Il est obligatoire qu'une prêtresse de Xiola Umbar soit présente lors d'une partie de trollball, mais le culte n'entretient pas d'équipe.





# Zong



## Mythe et Histoire

Zong est le fils de Vaneekara la Lanceuse et a accompagné sa mère à la surface. Quand les trolls s'installèrent à la surface, la vie y était facile. Il y avait de la nourriture à profusion et il suffisait de tendre la main pour se servir. Mais bien vite les choses tournèrent mal. Lorsque Ernalda et ses enfants s'endormirent, la nourriture végétale se fit rare. Les rares animaux restants apprirent la prudence et se tenaient hors de portée des trolls affamés. C'est là que Zong montra sa compétence. Il enseigna aux trolls à chasser et leur apprit des chants magiques qui renvoyaient l'âme de la proie auprès de sa mère afin qu'elle puisse renaître un jour. De cette façon, le tribut prélevé par la chasse n'avait pas d'incidence sur la quantité de gibier à venir. Les trolls croient en une vie après la mort morne et glacée, hantée par de lugubres fantômes et des insectes sans âme. Les fidèles de Zong pensent que leur âme sera nourrie par les créatures pour lesquelles ils ont correctement pratiqué le Sacrifice de Paix. Comme tous les trolls, leur corps est mangé après leur mort. Les runes de Zong sont la Mort et l'Harmonie. Il enseigne comment tuer tout en respectant la vie.



## Ecologie du Culte

La chasse est la base du mode de vie des trolls. Même si de nombreux trolls chassent sans s'embarrasser de rendre un culte à Zong, beaucoup d'autres sont prêts à utiliser toute l'aide mise à leur disposition. Pour eux, toutes les créatures qui ne sont pas des trolls sont bonnes à chasser. Seules sont sacrées les semaines où ont lieu la Grande Chasse, et il n'existe pas d'autres rites en dehors de ceux présidant au choix du Maître Chasseur.



## Culte dans le Monde

L'appartenance au culte de Zong n'offre aucun appui dans la société. Néanmoins, il est d'usage de respecter les trolls puissants et les Maîtres Runiques de Zong ne font pas exception à la règle.

C'est dans les territoires les plus primitifs, comme le Glacier de Valind ou la Jungle de Pamalt, que Zong a le plus d'adorateurs. Il se trouve toujours quelques adorateurs de Zong dans les contrées habitées par des trolls.

Les sanctuaires de Zong sont disséminés dans la nature et sont entretenus par les chasseurs de passage. On peut trouver des temples plus importants dans les clans ou les tribus en fonction du nombre de fidèles de Zong que l'on peut y compter.

Les sanctuaires enseignent Trait Mortel.



## Initiés

Si l'un des parents du postulant n'est pas lui-même initié de Zong, le candidat doit faire preuve de ses talents en Missile/Attaque, Inventer, Ecouter, Pister et Cérémonie.

Il est interdit aux initiés de gaspiller de la nourriture et de chasser les trolls (cet interdit ne concerne pas les trollinets). Un initié se doit d'offrir à son clan une pièce de gibier à chaque saison et de pratiquer le Sacrifice de Paix sur tous les animaux qu'il tue pour se nourrir.

Quand un initié est malade ou blessé et qu'il se trouve dans l'incapacité de nourrir sa famille, ce sont les membres du culte qui y suppléent par des dons de nourriture. L'apprentissage du rituel de Sacrifice de Paix fait partie de l'initiation.

## Magie Spirituelle

Disruption (utile contre les passereaux et les rongeurs), Mobilité, Silence, Ralentissement, Daredart.



## Les Maîtres Chasseurs

Ce sont les piliers de la tribu. Ils l'approvisionnent en nourriture en temps de paix et mettant en oeuvre leur grandes qualités d'éclairés en temps de guerre.

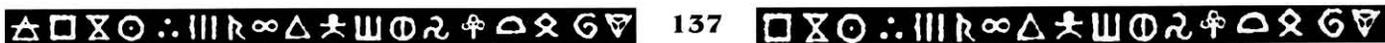
Chaque année, le culte organise localement une Grande Chasse pour ses Maîtres Chasseurs. S'ils ne sont pas assez nombreux, des initiés ayant 90% en Boucherie peuvent y participer.

Chaque participant doit de chasser seul et sans armure et essayer de ramener le gibier le plus impressionnant. Les animaux capturés vivants font bien meilleur effet que le gibier mort. C'est la reine de la tribu qui juge de la qualité des diverses prises.

Si c'est un initié qui ramène le gibier le plus impressionnant, il est fait Maître Chasseur (cela ne peut se produire qu'une fois par Chasse). S'il y a égalité entre plusieurs trolls, il n'est procédé à aucune nomination.

Si c'est un Maître Chasseur qui emporte la Chasse, il est nommé Grand Chasseur et prend la direction du culte pour l'année qui vient. S'il n'y a pas de Grand Chasseur nommé cette année-là, le titre est conservé par celui qui le portait précédemment.

Les Maîtres Chasseurs supervisent la distribution de la nourriture et peuvent garder pour eux 5% du gibier qui leur est confié dans ce but. Ils doivent consacrer 50% de leur temps et de leurs revenus au clan et faire en sorte qu'un service religieux saisonnier soit assuré. Les Maîtres Chasseurs sont des prêtres et à ce titre peuvent utiliser la Magie Runique.





# Zorak Zoran

## Mythe et Histoire

Dans les mythes les plus anciens, il est rarement fait référence à Zorak Zoran. Au mieux est-il cité pour avoir accompagné sa sœur, Xiola Umbar, ou son amie, Kyger Litor. On sait de lui qu'il a été épousé par certaines trolles pendant l'Age des Dieux donnant ainsi naissance à un certain nombre de dynasties de la race maîtresse, mais bien d'autres dieux ont fait de même.

Zorak Zoran ne prit toute sa dimension qu'avec la découverte de la Mort dans les profondeurs du Monde Inférieur. Zorak Zoran était là qui observait, et il conçut une passion dévorante pour le nouveau pouvoir qu'Eurmal venait de voler pour son ami, Humakt. Zorak Zoran suivit ce nouveau pouvoir comme son ombre tandis qu'il passait de main en main jusqu'à ce qu'il saisisse la chance qui lui valu d'être connu jusqu'au firmament des cieux. Saisissant la Mort à son tour, il abattit Flamal, un dieu que le monde entier adorait. Cette action eut pour effet d'aggraver les Petites Ténèbres en apportant au monde la Grande Famine.

Pendant les Ténèbres il combattit Yelmalió, le fils du soleil. Le blessant, il lui déroba ses pouvoirs de feu et les conserva pour son propre culte. Plus tard, il se querella avec Orlanth. Le Chaos pénétra dans le cosmos par le chemin de jalousie, de peur et de mort qu'avait tracé Zorak Zoran, et ce dieu fut fier de ses exploits quand la boue du néant déferla sur le monde. Il prit la tête du combat et sa renommée grandit auprès des trolls qui se battaient à ses côtés. Il fut l'instrument qui mit un terme à l'invasion grandissante du mal avant que le soleil ne reprenne sa place. C'est à ce moment qu'il reçut son titre de Seigneur Dieu des Démons Extérieurs.

C'est le compromis appelé Temps qui permit l'ascension du soleil et assura à chaque

dieu encore vivant qu'il conserverait dans le monde nouveau une partie de ses anciennes ou actuelles prérogatives. Zorak Zoran fut parmi les divinités des ténèbres à veiller à ce que la moitié du monde soit de Ténèbres. Il prit même la tête du parti qui s'opposait tout bonnement au retour du Soleil.

Lorsque vint l'Aurore, le culte de Zorak Zoran comptait une multitude de fidèles, après son adoption par nombre de peuples sauvages et ignorants pendant la période de terreur qu'inspirèrent les Ténèbres. Il gagna encore en célébrité durant l'Age de l'Aurore lorsque le Premier Conseil, ayant atteint ses limites, devint le belliqueux Second Conseil. Les Légions de la Mort firent beaucoup pour asseoir la suprématie du Conseil, en dépit des lourdes pertes que cela occasionna parmi les croyants. Vers la fin de l'Age de l'Aurore, le culte combattit le fameux culte de Gbaji. Mais, la puissance sauvage de Zorak Zoran s'écrasa contre les subtilités du prophète maléfique et peu nombreux sont les survivants qui participèrent à la damnation finale de Gbaji.

Sous l'égide de l'Empire des Amis des Wyrms, le culte de Zorak Zoran eut une position prépondérante au sein du conseil des Ombres Dansantes. Sa place était même plus puissante que celle de Kyger Litor. Ils prêtèrent leur concours aux Dragons pendant les Tueries Draconiques mais, comme à leur habitude, s'épuisèrent dans des guerres où tout le monde fut décimé à l'exception des Aldryamis de la Lande des Aïnés. Zorak Zoran demeure populaire chez les trolls et les peuples désireux de connaître sa célèbre fureur au combat. Ce culte n'est pas très aimé et on le craint, mais sa puissance n'est jamais mise en doute.

Les véritables fidèles de Zorak Zoran n'ont que faire de la mort. Ils savent que quand leur âme quittera leur corps mutilé, elle ira dans la forteresse de Zorak Zoran située dans le Monde d'En dessous, rejoindre les Légions de la Mort pour s'y battre éternellement. Les adorateurs de ce dieu ne souhaitent qu'une chose, c'est que les rites entourant leurs funérailles

consistent en un rituel de Création de Zombie car ils n'attachent aucun intérêt au devenir de leur dépouille mortelle après leur mort. Que leur corps devienne un guerrier zombie ou squelette ou même un fantôme est pour eux un honneur.

Zorak Zoran possède la rune des Ténèbres, ainsi que celles de la Mort et du Désordre.

## Ecologie du Culte

Zorak Zoran est un dieu haineux et vengeur. Il matérialise l'explosion insensée de peur et de frénésie à la fois contre la Loi et le Chaos dont la seule justification et l'assouvissement se trouvent dans une violence sans limite. Aussi regrettable cela soit-il, ce dieu a largement contribué à sauver le monde et on pourrait avoir encore besoin de lui. Il fait partie intégrante de l'Equilibre Cosmique et reste le plus populaire des dieux guerriers trolls. Partout où les trolls dominent, il est puissant et tous les généraux et les chefs trolls ont de bonnes chances d'être membres de son culte. Même dans des contrées où les trolls sont rares, il y a des chefs de guerre initiés de son culte.

Le culte s'entend assez bien avec les autres dieux des ténèbres. Ce que Zorak Zoran préfère par-dessus tout, c'est massacrer et verser le sang. Pour lui, la torture est une méthode légitime d'interrogatoire. Les membres de son culte aiment le combat et la bagarre, mais aussi l'intimidation et le pillage. Quand il arrive que quelqu'un soit assez insensé pour capturer l'un des leurs, les membres du culte mettent tout en oeuvre pour libérer le captif (à n'importe quel prix) et tuer son ravisseur. Laver la mort des siens dans le sang est une des bases fondamentales du culte de Zorak Zoran.

Il est bien connu que Zorak Zoran déteste Humakt. Il n'a pas non plus beaucoup d'amitié pour la Lumière ou les divinités du ciel. Parce que la Déesse Rouge est liée au Chaos et



qu'elle a l'impudence de jeter sa lumière là où le Compromis avait décrété qu'il y aurait des Ténèbres, elle est, depuis son apothéose, l'une des cibles favorites de Zorak Zoran. Mostal, le père des nains, et Aldrya, la mère des elfes, sont tous deux de vieux ennemis de Zorak Zoran, depuis les torts qu'ils commirent à son encontre pendant l'Age des Dieux.

La Nuit Très Sainte du culte suit le Jour du Gel de la Semaine de la Mort de la Saison des Ténèbres. En ce jour spécial, les adorateurs de Zorak Zoran aiment lancer des défis en combat singulier aux Humakti puis leur tomber dessus à plusieurs pour les tuer plus facilement. Ils ont également pour habitude d'utiliser leurs sorts et de se jeter dans la frénésie de combats dont beaucoup d'innocents, tout comme eux-mêmes, sont victimes. Les autres Nuits Saintes sont célébrées les Jours du Gel des autres Semaines de la Mort. Un adorateur de Zorak Zoran se trouvant à proximité d'un temple est supposé y verser une offrande chaque Jour du Gel.



## Culte dans le Monde

Partout où les trolls sont la race dominante, le culte de Zorak Zoran est puissant et les généraux ainsi que les chefs de guerre en sont membres à coup sûr. Même dans les régions où les trolls sont rares, certains chefs de guerres sont aussi initiés de Zorak Zoran. Les membres du culte font partie à part entière de la société troll, même si les Seigneurs de la Mort sont laissés libre de n'en faire qu'à leur tête.

Le pouvoir de Zorak Zoran s'étend sur les régions laissées dans l'ombre, là où les ténèbres dominent. C'est une menace cachée, surgissant quand on l'attend le moins.

Ses temples, qui sont aussi des casernes militaires, sont au moins de taille mineure. Les temples majeurs et les grands temples ne sont pas rares. En effet, un temple est bâti dès qu'il y a suffisamment de guerriers pour constituer une bande armée. Les rares sanctuaires enseignent Ecraser.

Les temples sont organisés suivant la hiérarchie régimentaire. Chaque temple est sous les ordres d'un Capitaine de la Mort dont le rôle consiste à lever une bande armée en cas de mobilisation générale des fidèles, ce qui ne manque pas de se produire. La règle veut que les temples soient indépendants les uns des autres, mais un ordre de mobilisation générale place immédiatement tous les fidèles sous les ordres du Général de la Mort, qui vit dans une Citadelle de Plomb secrète.

Chaque temple est organisé en compagnies ayant à leur tête un Seigneur de la Mort qui est à la fois commandant et officiant principal

pendant les cérémonies. Les seigneurs débutants occupent des postes d'aides de camp jusqu'à leur première bataille. Après quoi, ils se voient confier le commandement de sections dans les compagnies de vétérans.



## Initiation

Les trolls sombres, les grands trolls, les humains et les hommes-bêtes sont tous bienvenus au sein du culte. Seuls des trollinets exceptionnels sont admis. Le culte est formellement interdit aux elfes et aux nains, ainsi qu'aux créatures marquées par le chaos, comme les trolls des cavernes et les ogres. Les candidats doivent maîtriser l'attaque avec une arme contondante à au moins 75% et se soumettre à une épreuve symbolisée par un jet sous (POU + FOR) avec 1d100. Ils doivent également sacrifier un point de POU. L'initié doit rejoindre une compagnie et être prêt à se battre dès qu'il en recevra l'ordre. Il doit posséder et entretenir une masse, une massue et une fronde. Il doit aussi avoir un mois de rations prêt en permanence. Il doit s'entraîner à monter la garde et protéger sa communauté. Les initiés peuvent habiter dans des quartiers du temple fortifiés et gardés en permanence. On y prend également soin de ses proches, même s'il s'agit de trollinets. Une fois par semaine un marché se tient dans l'enceinte du temple. Il permet aux initiés de s'approvisionner à un moindre coût. Ce marché est le plus souvent organisé par un fidèle d'Argan Argar sous le contrôle d'un Seigneur de la Mort.

### Magie Spirituelle

Laminer, Mur de Ténèbres, Démoralisation, Détecter les Ennemis, Mortelame, Extinction, Fanatisme, Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition, Protection.



## Seigneurs de la Mort

Un Seigneur de la Mort se doit d'être l'incarnation de son dieu sanguinaire. Les Seigneurs de la Mort sont des meneurs d'hommes et causent de grands ravages chez leurs ennemis. Ils ne connaissent pas la pitié. Les prisonniers sont sacrifiés et leur coeur dévoré. Celui qui se trouve face à un Seigneur de la Mort n'a pas d'autre alternative que de vaincre ou de mourir dans des conditions atroces.

Un Seigneur de la Mort doit posséder au moins 90% à la masse et avoir un POU de 14 ou plus. Il doit également avoir 90% dans trois

des compétences suivantes : toute attaque avec une arme autre que la masse, Dissimuler, Parade au Bouclier, Fronde ou Jet de pierre. Pour être accepté il lui faut encore réussir une épreuve symbolisée par un jet sous FOR + CON sur 1d100.

Un Seigneur de la Mort doit veiller au bien-être de ses suivants (dans la mesure où ils sont capables de le suivre). Il leur est formellement interdit de battre en retraite sans ordre. Il leur est interdit de coopérer de leur plein gré avec des adorateurs d'Aldrya, d'Humakt, de Mostal, d'Orlanth ou de Yelm et ils ne doivent même pas avoir à faire avec les adorateurs du panthéon lunar. Les trolls ne pouvant pas utiliser le fer, les Seigneurs de la Mort, qu'ils soient trolls ou non, utilisent le plomb magique.

Une compagnie doit veiller sur son capitaine et fait le serment de le protéger et d'aller à son secours si nécessaire. Les Seigneurs de la Mort perçoivent une taxe sur les affaires conclues sur le marché de leur compagnie. Ils peuvent financer une équipe de trollball. Ils lancent 1d10 au lieu de 1d100 quand ils tentent une Intervention Divine.

### Sorts de Magie Divine Communs

Tous.

### Sorts de Magie Divine Spéciaux

Berserker, Commander aux Fantômes, Commander aux Ombres, Créer un Fantôme, Créer un Squelette, Créer un Zombie, Ecraser, Peur, Blessure, Amputer l'esprit, Bouclier.



## Magie Divine Spéciale de Zorak Zoran

### Créer un Squelette 2 points

*Rituel d'Enchantement, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort crée un squelette animé identique à ceux décrits page 194 des règles de RuneQuest. Lorsque le sort est lancé, il faut dépenser à la fois du POU et des points de magie. Chaque point de magie dépensé procure au squelette un point de magie. Chaque point de POU sacrifié lui donne soit 1d6 de FOR, soit 1d6 de DEX, au choix du lanceur. Pour plus d'informations reportez-vous au livre des règles.

### Créer Zombie 3 Points

*Rituel d'Enchantement, Non-cumulable, Réutilisable*

Ce sort crée un zombie, identique à ceux décrits en page 75 du supplément le Maître





des Runes. Les zombies de Zorak Zoran ne possèdent pas l'esprit des êtres dont ils dérivent. Ce sont des constructions magiques et dénuées d'intelligence à l'image des squelettes animés. Lorsque le rituel est effectué, il faut sacrifier à la fois POU et points de magie. Chaque point de magie dépensé procure 1 point de magie au zombie.

Pa tranche ou fraction de tranche de 6 points de TAI du cadavre, 1 point de POU doit être dépensé. Les caractéristiques du zombie sont identiques à celles décrites dans le supplément le Maître des Runes, mais son INT est de 0.

Le processus de création du zombie est quelque peu inférieur au rituel de magie spirituelle. En effet, le zombie formé n'a pas d'INT, et il faut lui donner des ordres pour toute action à accomplir. D'un autre côté, le lanceur n'a pas à connaître le nom du cadavre, et n'a pas non plus à s'engager dans un dangereux combat spirituel. Pour les zombies de TAI inférieure ou égale à 18, le coût en POU est identique (sans compter le POU sacrifié pour obtenir le sort Créer Zombie).

**Ecraser 1 point**

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Chaque point de ce sort rajoute 10% à la chance de toucher avec l'arme contondante enchantée et 1D4 aux dégâts infligés. Les armes soumises à ce sort deviennent noires et luisantes.

**Blessure 2 Points**

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

Les dégâts infligés par une arme enchantée avec ce sort ne peuvent pas être régénérés ou soignés magiquement, mais uniquement naturellement et à la vitesse normale de guérison. Un sort de Soins cautérise la blessure, mais ne la guérit pas.

Un Soin suffisamment important régénère un membre mais ne le remet pas en place. Les Premiers Soins n'ont aucun effet, sinon d'arrêter les hémorragies.

**Amputer l'Esprit 3 Points**

*A distance, Instantané, Non-cumulable, Utilisation unique*

Ce sort agit comme un coup de masse qui fait gicler l'esprit de la victime loin de son corps. L'utilisateur doit réussir un jet d'opposition entre ses points de magie et ceux de son adversaire.

En cas de réussite, ce dernier meurt. Si le jet est raté, la victime subit tout de même 1d6 points de dégâts aux points de vie généraux avec des effets semblables à ceux du poison.



**Sous-Cultes**

**Esprit de Représailles : Rugissement de l'Enfer**

Le culte fait appel à ses fidèles pour punir ceux qui bafouent sa loi. L'offenseur est tué et son cerveau sacrifié au Rugissement de l'Enfer et à Zorak Zoran. Cet esprit a un POU de 30 et une INT de 18 mais il n'attaque jamais de lui-même. Il agit comme un bouclier protégeant un groupe d'adorateurs partis punir un contrevenant. Il attaque en combat spirituel tout esprit qui serait lancé contre un des membres du groupe, les protégeant ainsi contre cette forme d'attaque dangereuse. Il a de plus la particularité de faire perdre à son adversaire 1d10 points de magie au lieu des traditionnels 1d3. Son nom vient du bruit qu'il produit. Cela commence par un sifflement que peut entendre l'apostat quand le groupe cherchant vengeance se met en chasse. Le sifflement enfle peu à peu jusqu'à devenir, juste avant l'attaque, le rugissement des vents ténébreux et lugubres qui hantent le Monde Inférieur. C'est au milieu de ces hurlements qu'aura lieu l'attaque du contrevenant par les fidèles de Zorak Zoran. Le Rugissement de l'Enfer qui environne le coupable sert également aux chasseurs à se guider. Ils savent qu'ils approchent quand ils commencent à l'entendre.

**Amanstan**

Cet esprit du feu abrite la magie que Zorak Zoran déroba à Yelmalio pendant les Grandes Ténèbres. C'est lui qui est l'origine de la magie du feu dont dispose le culte. C'est lui qui offre au culte la possibilité d'invoquer et commander les salamandres. Ce pouvoir des Ténèbres sur le Feu impressionne les autres divinités des ténèbres ainsi que les trolls. Cependant l'effort qu'il demande est considérable et les adorateurs doivent sacrifier le double de points de POU pour obtenir ces sorts. Ainsi, Invoquer et Commander les Salamandres coûtent chacun 4 points de POU. Le sort normal Commander aux Esprits du Culte ne fonctionne pas sur les élémentaires du feu d'Amanstan. Il faut utiliser le sort Commander aux Salamandres.



**Cultes Associés**

**Kyger Litor**

La vieille amie de Zorak Zoran lui offre un de ses sorts de Magie Runique : Sombrevue.

**Taureau Tempête**

Taureau Tempête a toujours eu un faible pour son camarade de combat contre le Chaos. Pour cette raison, il lui offre l'utilisation de son sort Faire Face au Chaos.

**Faire Face au Chaos 1 point**

*A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable*

On ne peut résister à ce sort qui ne peut être lancé que sur des cibles non-chaotiques. Lorsqu'il est lancé sur un seul guerrier, celui-ci reste sur place et combat toute créature chaotique qui lui fait face, même s'il aurait dû normalement s'enfuir en courant.

En général, ce sort est utilisé sur des étrangers au culte, car les initiés de Taureau Tempête font face au chaos sans aucune crainte du danger.

Ce sort ne rend pas sa cible invulnérable aux sorts de type Démoralisation ou Panique, mais elle ne fuira pas. Un guerrier Démoralisé continue à se battre avec la moitié de ses chances d'attaque. Un guerrier Paniqué ne peut pas se battre mais ne fuit pas, etc...

**Xiola Umbar**

La déesse du Réconfort des Profondes Ténèbres Intérieures est la soeur de Zorak Zoran. Les Seigneurs peuvent apprendre d'elle le sort Transe de Guérison.



**Notes**

Les adorateurs de Zorak Zoran ont une préférence pour les vêtements rouge sang. Leur arme distinctive est la masse à ailettes.

Si Zorak Zoran est un dieu militaire mettant l'emphase sur la bravoure et le combat, ses compagnies ne sont pourtant pas très bien organisées. Partout, hormis dans les temples (et parfois aussi dans les temples) on les appelle des bandes armées, car elles ne sont organisées ni dans la marche, ni au combat.

Il existe quelques compagnies de Zorak Zoran organisées mais elles ne sont pas légions. Les unités de trolls et de non-trolls de Zorak Zoran aiment se lancer dans de longues charges en masse.

Les attaques de flanc et les positionnements préparés ne sont pas pour eux. Ces guerriers sont imbattables pour tenir une ligne de défense ou lancer un assaut frontal. Les affronter dans ces conditions présente toujours de grandes difficultés.



# Compilation de Jonstown n° 270 173



Ceci est un document sacré de Lhankor Mhy, Seigneur de l'Éclaircissement du Savoir. Sa bénédiction repose sur les connaissances contenues dans ce livre. Sa puissance le protège de l'œuvre des malfaisants et son œil qui voit tout exhibera et pillera les secrets de celui qui profanera, plagiera ou subornera cette citadelle de vérité.

## A Propos des Trolls Troisième Partie Les Dieux et la Magie des Uzko

Préparé ainsi que commandé par le Seigneur Dure-Hache,  
Baron de la tribu Sartar de Culbrea.

Édité et annoté par le Sage Gris Minaryth Pourpre.

Achévé le Dent/fertilité/feu/1622 S.T. au Temple du Savoir de Jonstown.

*Mon seigneur, voici toutes les informations sur les cultes trolls et leur magie qu'il était possible de rassembler dans le temps par vous imparti. Elles vous sont remises, sans autre obligation, conformément à notre accord.*

*Ainsi qu'il m'était permis, je me suis adjoint les services de deux copistes, Crangress et Falques, tous deux attachés au Temple de Jonstown. Ce sont leurs manuscrits originaux qui sont inclus ici. Une partie des documents remis ont été copiés de ma main.*

*Cet ouvrage contient des documents exceptionnels qui ont été rassemblés au prix des plus grandes difficultés et qui, je le crois, jetteront une lumière nouvelle sur ces uzko mystérieux.*

*Avec mes meilleurs vœux de bonne santé.*

*Minaryth Purple*

## Stygien 237-1306-GA : Introduction de Minaryth Pourpre

La première partie de ce document nous vient d'un érudit des temps anciens nommé Geolgin Askarios, un acolyte du Temple Stygien de Lhankor Mhy qui vivait au Deuxième Âge, il y a environ 1 000 ans. Geolgin Askarios étudia les cultes trolls au Second Âge alors que le Seul Ancien régnait sur les Terres de l'Ombre et la région comprenant ce qui est aujourd'hui la Passe du Dragon et le Pays Saint. Geolgin avait reçu pour mission des dirigeants d'Esrolia d'étudier la possibilité d'implantation de cultes des divinités des Ténèbres chez les humains. Le Seul Ancien lui accorda sa permission et sa protection et lui loua même un objet connu sous le nom de Lentille des Ténèbres.

Cet objet magique ressemblait à une de nos modernes loupes et permettait à son utilisateur de voir dans le noir et d'éviter les embuscades. Jamais il n'a manqué à son devoir. Entre 619 et 623, il parcourut le pays et assista à leurs rites des Jours Saints. Ses comptes-rendus suivent. À l'époque où vivait Geolgin, le Seul Ancien était un demi-dieu, dirigeant son territoire avec efficacité au cœur d'une époque très troublée.

Sous sa direction, la région a su échapper à la fois aux tentatives d'invasions étrangères et, à l'intérieur, aux excès des Érudits de l'Ambigu et de l'Empire des Amis des Nymfs, préservant jusqu'à nous les Anciennes Coutumes. Geolgin avait conscience de l'importance des événements qui se déroulaient autour de lui et les considéra en philosophe et en homme d'action.

Mes sources disent qu'il a servi de messager pendant la guerre contre les marins du Slontos. Il pensait que la vie dans les Terres de l'Ombre était la meilleure qui soit, que la loi des Ténèbres était à la fois inévitable et bénéfique et qu'il n'y avait pas de piège ou de trahison à craindre de la domination troll qui, découlant de l'ordre naturel, devait être inéluctable.

J'ai ajouté un bref commentaire personnel. C'est ce type de manifestation d'érudition qui me distingue du commun des érudits. J'ai porté une certaine attention aux sujets qui vous intéressent. Je suis certain que vous trouverez ces informations complètes et conformes à notre accord.

## Stygien 237-1306-GA : l'Analyse de Minaryth Pourpre

### Argan Argar

À l'époque où Geolgin rédigea ses notes, nos contrées étaient bien différentes. Elles sont tout à fait nouvelles. Toute la région décrite par Geolgin a connu un changement radical six cents ans après son époque. Le Héros Belintar, que l'on appelle aujourd'hui le Pharaon, lança son attaque et .../... bouleversa tout. Le Seul Ancien fut tué et sa Cité de Verre Noir fut réduite en la poussière qui encombre aujourd'hui le Plateau des Ombres. Là où s'élevait la cité, il ne reste aujourd'hui qu'une fosse de bitume, parfaitement plate et nivelée à la place du grand volcan qu'on y trouvait autrefois. La surface du bitume n'est perturbée que lorsque des créatures s'y enfoncent lentement.

La préparation de sa défense amena le Seul Ancien à invoquer un monstre fabuleux pour l'aider. Mais il a été tué et ses os forment aujourd'hui une rangée de collines sur le plateau. La forteresse de Puits Noir fut construite pour le dissimuler, et aujourd'hui, les trolls tiennent tout le monde à l'écart. Le corps tomba contre le plateau et bloqua le lit de la Rivière, rendant une grande partie des Grottes du Styx accessible. Les cavernes sont si vastes qu'une cité pourrait y être construite, s'il y avait le moyen d'en assurer l'approvisionnement.

### Annilla

Les mystères entourant ce culte et ses rituels sont tellement impénétrables que je crains qu'il ne soit pas possible, même à quelqu'un tel que moi, de faire autre chose que des suppositions. Le travail de Geolgin reste à ce jour le meilleur sur ce sujet. Je ne pense pas que l'Empire Lunar en sache plus sur ce sujet.

### Aranéa

Notre intrépide érudit ne semble pas avoir compris la signification de ce rite. Il s'agit de toute évidence de la cérémonie de leur Jour Très Saint, puisqu'elle vise à recréer le cosmos. C'était à l'origine le rituel du Jour Très Saint du culte d'Aranéa et il a été sans aucun doute adopté pour la cérémonie du Jour Très Saint du culte d'Araignée-Roc. Je pense que ce rituel a lieu un jour plus tôt qu'indiqué dans le document de Geolgin. La seule autre date précise que l'on puisse trouver dans les textes de Geolgin est l'indication de la tenue du rituel de Zorak Zoran le jour suivant cette cérémonie. Le Jour Très Saint d'Araignée-Roc est donc sans doute le Jour du Gel/Semaine de l'Illusion/Saison du Feu.

### Zorak Zoran

De toute évidence ce culte sanguinaire est nuisible et dangereux. Ils placent l'affrontement direct au-dessus de tout et tiennent l'assassinat pour une marque de faiblesse. Cette religion ne peut pas être évadée car elle sent un besoin puissant et maléfique pour les trolls et, dans une moindre mesure dans notre société humaine. Aussi une stratégie de conciliation est-elle à l'œuvre. Les informations que m'ont fournies les contacts que je possède au sein du culte du Taureau-Tempête ont instillé en moi un plus grand respect des coutumes de Zorak Zoran.

### Kyger Litor

Voici une description intéressante du plus simple des rites trolls. Geolgin a bien fait de l'inclure dans son rapport. Mes propres recherches concernant l'origine de ce document confirment son authenticité. On pourra remarquer que les rites trolls décrits dans ce document n'ont pas beaucoup changé à ce jour.

### Fiola Umbar

Ce document aurait été retrouvé au milieu des papiers de Geolgin. Il est totalement anonyme et ne semble pas devoir faire partie de son rapport. Il a néanmoins fini par s'y glisser et est répertorié sous le nom de Document Annexe Anonyme de Geolgin. Un espion, visiblement un adorateur du Bouffon, fut employé par Geolgin. La recherche du savoir n'est pas exempte de dangers, la lecture de ce document équivoque en fournit une preuve on ne peut plus claire.

## Argan Argar

La grande Cité de Verre Noir, que dirige le Seul Ancien, est une parfaite illustration de ce qu'est le dieu Argan Argar, et en particulier de son harmonie naturelle avec la monde de la surface.

Les Terres de l'Ombre s'étendent tout autour de la Cité, comme la nuit venant de l'est s'étend chaque soir sur le monde. Sapuisante influence règne tout autour de la Cité et chacune des nombreuses races intelligentes, baignées de cette influence, vivent ici en harmonie.

Autour de la Cité de Verre Noir s'étend le Plateau des Ombres. C'est le socle d'une montagne érigée par Lodril, le démon de la chaleur, pour bouleverser le monde. Elle a été décapitée par Argan Argar qui a ainsi créé le plateau que nous connaissons. Il y eut de nouvelles éruptions de la part de Lodril, cette fois sous le contrôle d'Argan Argar, qui créèrent sur le Plateau des Ombres l'incroyable Cité de Verre Noir. La première éruption créa un gigantesque cône puis, suivant les ordres d'Argan Argar, la forme de la Cité fut modelée par des éruptions de moindre importance. Argan Argar en fit polir certaines parties par Orlanth, et fit adoucir certains contours par Yelmalió.

La Cité de Verre Noir est composée de trois parties : la cité extérieure, la cité intérieure et la cité secrète. La cité extérieure, aux formes si délicates, est appelée les Cent Tours, même si elle n'en compte en vérité que 78. Les tours noires, qui sont de pure obsidienne, s'élèvent sur les pentes de la cité intérieure. Elles sont reliées entre-elles par d'immenses passerelles, de coupe si gracile qu'elles en sont grises. Partout, des nuages semblables à un brouillard sombre courent au milieu des tours. Même en plein midi, la lumière est chiche au milieu de ces tours et sur les pentes de la cité. Ces conditions si particulières en font un endroit qui résonne des sons les plus délectables aux oreilles de ses habitants trolls, comme si une musique céleste occupait en permanence le décor.

La cité extérieure prouve à quel point Argan Argar s'est intégré à l'harmonie naturelle du monde extérieur. L'opinion qu'en ont les non-trolls est assez mitigée mais tous s'accordent à dire que les tours sont délicates et séduisantes et qu'elles allient la beauté à la puissance. La cité intérieure est constituée des cheminées parfaitement circulaires d'où s'est échappée la lave. C'est ici que vivent les nombreux trolls, dans le réseau de tunnels naturels qu'ils ont adaptés à leur usage. L'endroit le plus frais de la cité intérieure est la Grotte du Styx, où s'écoule le flot impétueux de la Rivière qui traverse tout un réseau souterrain. Des pêcheurs vivent là qui récupèrent dans leurs filets les débris et les monstres des mythes ancients. On atteint la cité secrète par un escalier situé dans la salle du trésor du Seul Ancien qui conduit directement dans des lieux où Lodril peut être dominé et où rôdent les serviteurs de Dehore. Quelque part par là vit Argan Argar, et c'est aussi là qu'Arkat fut soigné. Un autre tunnel, marqué d'une flèche et de trois carrés, mène à la Tour du Silence, mais jamais personne n'est revenu de cet endroit.

## Annilla

Je n'arrive pas à croire ce que les trolls me racontent au sujet de ce culte. Je pense que leurs réticences tiennent à ce qu'ils cherchent à cacher quelque chose sur eux-mêmes, car la Lune Bleue est la source de la dissimulation. Il y a quelque chose de mystérieux dans cette religion séculaire, quelque chose qui effraie les trolls tout comme la peur des trolls habite le cœur des hommes sensés. J'eus la chance d'être dans le Fief d'Arkat alors qu'ils se préparaient pour de grandes festivités. Un grand banquet était en préparation et même les trollinets jubilaient à l'évocation du festin. Surplombant la foule, la prêtresse de Kyger Litor trônait sous les étoiles, avec son habituel air renfrogné sur sa face hideuse et les crocs découverts. C'est alors qu'un fils de Karrg, celui qui aimait tant dévorer jambes et pattes directement sur l'être encore vivant, fendit des épaules la foule amassée là.

Son arrivée jeta un malaise chez chacun d'eux. Sa présence avait toujours sur les trollinets l'effet d'une pierre sur une volée de moineaux. Mais cette fois, même les autres trolls et les guerriers semblaient mal à l'aise. Grâce à mes sorts, je pus surprendre leurs secrets que portait la brise, et je pus entendre un murmure paniqué : «la Lune Bleue, la Lune Bleue, les fantômes des dieux sont parmi nous». Le guerrier s'adressa à la grande mère et celle-ci grinça des dents, comme saisie d'une douleur, et grogna du plus profond d'elle-même sur un ton désolé. C'était la panique chez les trollinets, certains se blottissaient les uns contre les autres pendant que le reste courait à la recherche d'une cachette. La grande prêtresse rassembla les autres dignitaires et ils se mirent ensemble à chercher, lançant leurs sorts dans l'ombre et la lumière, cherchant à localiser la chose cachée. Il n'y eut pas de dispute, comme c'est pourtant l'habitude quand des trolls ont à décider de quelque chose. Au contraire, tous cherchaient le conseil de la Mère. Elle les fit taire d'un geste et ils formèrent un cercle défensif autour d'elle en lançant des ordres aux guerriers qui obéirent comme si une armée ennemie était là.

Sans quitter son siège, elle lança un sort et je vis son esprit se rendre dans ce lieu sombre où les trolls ont pour habitude d'aller lorsqu'ils se désincarnent. Tous les trollinets avaient déjà fui, à l'exception de ceux, entassés les uns sur les autres, hurlant et gesticulant de terreur, et qui devaient être mangés pendant le banquet. Elle ne tarda pas à revenir, environnée d'une brise ténébreuse. Huit des plus puissants dignitaires escaladèrent le trône et s'y perchèrent dans de curieuses positions en psalmodiant des mots que je ne pus saisir. Ils en appelèrent au nuage tourbillonnant qui pulsait au rythme des lucurs rouges qui en jaillissaient comme des éclairs. Puis le nuage se déplaça sans bruit vers le troupeau de créatures variées qui attendaient d'être dévorées pour la fête.

Avant même qu'ils aient le temps de faire le moindre geste, marquant la peur ou la douleur, le nuage était sur eux et ils s'effondrèrent tous, raide morts, leurs esprits jetés au vent comme des fétus de paille. Leurs fantômes s'évanouirent dans un autre monde, emmené par quelqu'un ou quelque chose que je ne pouvais ni voir, ni sentir.

Puis la grande prêtresse grogna un ordre et les trollinets qui s'étaient cachés jaillirent de leur trou et se précipitèrent au travail. Comme des forcenés, comme s'ils avaient peur de finir en déjeuner, ils traînèrent les cadavres jusqu'à la rivière toute proche où ils les jetèrent. Les corps s'en allèrent en dérivant, sans avoir été touchés. Jamais je n'avais assisté à un tel gaspillage de nourriture chez les trolls et il fallait qu'ils aient eu sacrément peur pour en arriver là.

Personne ne voulut me dire ce qui s'était passé. Il me paraissait clair qu'il s'agissait d'un sacrifice propitiatoire totalement improvisé qui avait gâché leurs préparatifs de fête. Les trolls prétendirent qu'il ne s'était rien passé d'habituel et quand j'évoquais le nom de la Lune Bleue, l'un d'eux me fit tomber et me cassa la mâchoire tandis qu'un autre, me brisant les côtes d'un coup de pied, m'enjoignit de ne plus jamais prononcer ce nom devant eux.

Considérant la réaction de ces trolls qui sont pourtant les plus intimes avec la Lune Bleue (bien que plutôt loin d'elle), je suggère que les recherches supplémentaires soient entreprises par quelqu'un que les trolls craignent plus que moi.

*Jeu/Mouvement/Mer/620*

## Aranéa

J'éprouvais le besoin d'en savoir plus sur ce culte, même si la plupart de nos prêtres soutiennent qu'il ne s'agirait rien que d'une simple aberration issue du culte de Gorakiki. Mais quand les trolls venaient à évoquer la grande prêtresse de ce culte, je remarquais un mélange de crainte et d'admiration qui piqua ma curiosité.

Je traversais l'Empire des Amis des Wyrms vers le nord jusqu'au Lac de Tombeciel où ce culte est principalement implanté. Le voyage fut agréable ; les gens là-bas sont aussi civilisés que nous-mêmes et les auberges y sont confortables et d'un prix raisonnable. Les rumeurs de dragons affamés étaient très exagérées mais je vis bien plus de dragonewts que je ne m'y attendais.

Le Lac de Tombeciel est aussi impressionnant qu'on le dit. On sent ici une puissante aura divine. Comme représentant au dieu du Savoir, j'eus l'insigne honneur d'être présenté à la grande prêtresse. J'eus le loisir de constater pourquoi elle avait donné à son culte une telle notoriété. Elle s'appelait Araignée-Roc, mais je pense qu'il ne s'agit pas là de son vrai nom. Nul troll ne m'en donna d'autre et ses acolytes me flanquèrent une telle frousse que je n'osai pas les sonder avec mon sort Lire les Pensées.

Leurs rites sont assez peu différents de ceux en vigueur chez Gorakiki. Ils ne disposent pas de vastes enclos de reproduction, comptant pour cela sur la profusion d'araignées sauvages peuplant la région. Nul doute que la présence de ce culte est pour quelque chose dans cette prolifération. Elles sont sacrées pour les trolls qui préfèrent se laisser mordre ou voir les leurs emportés par les bêtes plutôt que de les molester.

J'avais eu la bonne idée d'apporter une grande quantité d'antidote au poison d'araignée que je distribuai avec libéralité. Les victimes potentielles que je sauvai ainsi d'une mort certaine m'en tinrent une grande reconnaissance. Cela m'assura d'une amitié bien utile car, s'ils connaissaient le Seul Ancien, ils ne le reconnaissaient pas pour maître. De ce fait, ma propre sécurité dépendait

plus de mes actes que de sa bienveillance officielle. La cérémonie à laquelle j'assistai fut extraordinaire. Elle se tint dans une vallée abritée, entourée de falaises au bord desquelles quelques bâtiments étaient juchés.

Au début, il n'y avait au début que des trolls, dont la plupart étaient accompagnés d'une petite araignée domestique. Ils commencèrent par se passer de main en main du fil récupéré auprès d'araignées géantes. Bientôt, une toile fut tissée, chaque troll étant placé à un noeud pour la maintenir en place. Je ne sais pas comment ils n'y étaient pas tous collés.

Ensuite les initiés entonnèrent un chant, différent pour chacun. Certains étaient très longs et d'un point de vue troll, assez beaux. Ils chantaient dans une langue où se mêlaient nombre de mots qui m'étaient inconnus, sans nul doute tirés de la langue secrète que seuls les initiés connaissent. Ceux qui se trouvaient vers le centre chantaient mieux et plus longtemps que les autres, et presque exclusivement dans leur langue secrète. Seule, au centre de la toile, Araignée-Roc se taisait.

Ensuite un grand nombre d'araignées de grande taille se mêlèrent aux fidèles. Elles commencèrent à tisser une toile qui, prenant appui sur les rochers environnant, formait un dôme au-dessus de nos têtes. Aujourd'hui encore, j'ai peine à croire qu'une telle quantité d'araignées d'espèces différentes ait pu travailler ensemble mais c'est pourtant ce qui se passa. Les monstres prirent place dans la nouvelle toile.

Ensuite les initiés lancèrent leurs sorts et des parties de leur corps se transformèrent en leurs contreparties arachnéennes, une vision qui me révolse encore maintenant. Ceux des initiés qui étaient devenus presque totalement des araignées allèrent s'installer dans le dôme de toile au milieu des autres arachnides.

Ils chantèrent une autre chanson, très semblable à la première sans que je puisse dire avec certitude s'il s'agissait de la même. Je n'ai pas entendu les araignées chanter, mais j'ai pourtant eu l'impression qu'elles le faisaient.

Tout le monde dansait et chantait, chacun se faufilant dans sa toile comme dans un labyrinthe. Tandis qu'ils chantaient tous, Araignée-Roc s'éleva lentement dans les airs et s'immobilisa au-dessus de la foule. C'est alors que le plus beau des chants emplît l'atmosphère, apparemment issu des lèvres de cette prêtresse troll.

Ce n'était pas une langue troll, ni même une mélodie troll. J'étais envoûté par la vision d'une constellation d'images du cosmos : certaines étaient telles des perles sur un collier, d'autres des poissons dans un filet, d'autres enfin la vision d'événements historiques et mythiques arrangés en une troublante mosaïque. Ce que tout cela signifiait ou était sensé signifier, je n'en ai pas la moindre idée.

J'avais de la peine à me concentrer mais je crois avoir vu Araignée-Roc se métamorphoser en une gigantesque araignée comme je n'en ai jamais vu d'autre. Elle commença à danser au-dessus de nos têtes, tissant une toile au motif compliqué, plus belle et plus fine que toutes les broderies esroliennes qu'il m'ait été donné de voir.

Il me semble avoir vu les étoiles à travers son corps, comme si elle était pur esprit. La musique continuait. Quelque chose se prit dans la toile, peut-être un esprit papillon, bien que je n'en conserve aucune image, étant totalement envoûté par les visions qu'il m'était donné de voir. Elle l'enlaça de ses pattes et le dévora. Puis elle régurgita quelque chose que je ne pus voir. Il devait s'agir de nourriture car elle descendit jusqu'au dôme de toile et, allant de l'une à l'autre, elle partagea cette chose avec les araignées qui s'y trouvaient. Les dernières enserrèrent la chose de leurs pattes et la dévorèrent à nouveau. Ensuite, elle fit la même chose pour les fidèles qui se trouvaient en bas. Ces araignées imparfaites dévorèrent le don qu'elle leur fit sans l'enserrer dans leurs pattes.

Je ne comprenais pas ce qui se passait et rien de ce que je savais ne me permettait ne serait-ce que d'émettre une interprétation. Les mystères de la mythologie arachnéenne m'échappaient.

Ensuite, ils se remirent tous à chanter et les toiles disparurent lentement, y compris celle qui se trouvait par terre, qui fut comme absorbée par le sol. À l'aube tout était terminé et ils se dispersèrent tous pour rentrer chez eux. Je ne vois pas quel intérêt pourrait avoir un tel culte pour nous et je ne recommande pas qu'il soit pratiqué par nos fidèles. Cependant, de tous les cultes trolls que j'ai pu côtoyer, celui-ci me procura l'expérience la plus belle, la plus transcendante et la plus apaisante.

Eau/Illusion/Feu/620

## Zorak Zoran

Que le Seul Ancien soit encore remercié pour la protection qu'il m'accorda avant que je n'assiste au rite de Zorak Zoran. La plupart des trolls m'évitaient dès qu'ils apercevaient le signe des esprits sur mon visage, mais je sentais bien qu'ils m'auraient volontiers compté parmi les sacrifiés de leur rituel.

Il ne fait aucun doute que le dieu de ces créatures soit un dieu mauvais. Ses adorateurs sont grossiers, même pour des trolls, et la violence leur est tellement naturelle que des rires éclatèrent alors qu'ils se rassemblaient pour la cérémonie.

Il y eut deux morts, ce qui déclencha les rires et les huées. Les deux cadavres furent mutilés, sans doute pour handicaper les deux perdants lorsqu'ils seraient ramenés à la vie. Le rituel commença par une bénédiction des lieux, une caverne pleine de stalagmites et de stalactites dont certaines avaient été façonnées à coup de crocs pour leur donner l'apparence de dents mal plantées.

Je dénombrai dix-neuf zombies placés, immobiles, sur le pourtour de la caverne. Le battement des tambours commença et ce fut un fracas si assourdissant qu'il ne pouvait manquer de les gêner. Peut-être pouvaient-ils entendre quelque chose malgré tout, grâce à quelque secret de leur culte. Une odeur de cadavre décomposé se répandit dans la caverne, ce qui eut pour effet de mettre un sourire sur leurs crocs.

Une douzaine de trollinets furent jetés dans la foule où ils furent dépecés et partiellement dévorés dans de grands éclats de rire. À ce moment là, les bagarres entre fidèles avaient cessé. Aucun des trollinets n'étaient morts et les râles et gémissements qu'ils produisaient en agonisant durèrent tout au long du rituel. Je vis même des

trolls en soigner certains pour être sûrs que leurs souffrances dureraient bien le temps de la cérémonie.

Puis les tambours s'arrêtèrent, à l'exception d'un seul, qui émit un roulement sourd. Je pouvais presque l'entendre parler. Les trolls entamèrent la litanie des exploits de leur dieu, se balançant d'un pied sur l'autre et hochant la tête. La litanie des ennemis écrasés, frappés, déchirés et du sang dont on se gorge, avait un côté hypnotique. Je voyais les souvenirs de leur culte qui dansaient et virevoltaient au-dessus de nos têtes, immenses et oppressants, indifférents au plafond de roche.

La litanie était scandée de plus en plus fort et de plus en plus vite. Certains trolls laissaient échapper un gémissement plus aigu que toutes les voix trolls que j'avais entendues jusque là. Les trolls se mirent à ponctuer leur horrible chant de grognements et de crissements de dents. C'était comme si la caverne elle-même, avec ses crocs de pierre, était en train de nous dévorer, dans un gigantesque festin des dieux. Quand les zombies qui étaient dressés contre les parois se mirent en marche, je crus mourir de peur.

Soudain, toute la foule du côté gauche se répandit en gémissements plaintifs. Devant l'assemblée, un prêtre bafouillant et bredouillant, émit de sa voix gutturale un impossible mélange de cri et de grognement. Alors un feu brillant éclata au-dessus de nos têtes. Certains fidèles baissèrent la tête, mais la majorité hurla, dans un grand cri de triomphe. Ils se mirent à marteler le sol de leurs pieds en battant des mains, tandis que le brasier s'écoula vers le sol en une pluie d'étincelles qu'ils gobaient en l'air, comme ils l'auraient fait d'un vol d'étourneau.

Ensuite, les prêtres scandèrent à l'unisson le nom de chacun de leurs ennemis vaincus, auquel la foule des fidèles répondait par «Nous l'avons vaincu ! Nous l'avons mangé ! Et plus encore !» les deux derniers noms cités étaient Lodril et Yelmalio. Puis le grand prêtre frappa dans ses mains et toute la foule sembla grandir, chacun doublant de taille, imprégné qu'il était de la présence de son horrible dieu.

Ensuite des bêtes furent lâchées parmi eux, certaines ruant de panique, d'autres tremblantes de peur. Les trolls se jetèrent sur elles et les déchiquetèrent avant de se repaître de leurs chairs sanguinolentes. De grandes outres, cousues hermétiquement, furent ensuite jetées au milieu de la foule où elles éclatèrent.

Elles répandirent leur contenu sur le sol et celui-ci ne tarda pas à se mélanger au sang des victimes. Les malheureux trollinets connurent le même sort. En un instant la cérémonie s'était transformée en un amas grouillant de trolls qui se repaissaient, certains mâchant avec de grands bruits tandis que d'autres, à quatre pattes, léchaient les liquides répandus à même le sol. C'en était plus que je ne pouvais supporter, et, craignant pour ma personne, je m'éclipsai avec soulagement.

Je suis totalement convaincu qu'il ne faut sous aucun prétexte instaurer ce culte chez nous et que les humains qui se sont abaissés à vénérer ce dieu doivent être exterminés s'ils se refusent à abandonner leurs ignobles pratiques.

Eau/Mort/Ténèbres/623

## Le Rituel de Kyger Litor

Par *Mananus Persistus* du Temple de Fadnor, pour le compte de *Geolgin Ashanios*. 624 S.I.

Doici, dépouillé des détails qui encombrant habituellement le travail de l'érudit, la forme la plus courante du rituel dédié à Kyger Litor. Cette description est basée sur plus de deux cents cérémonies au sein de onze communautés différentes. J'ai connu de terribles souffrances et ai donné beaucoup de moi-même pour rassembler ces informations dont la véracité est attestée par Lhankor Mhy.

### Rassemblement et Appel à l'Unisson

Tous les trolls jeûnent à partir du moment où ils ont franchi la limite marquant la zone utilisée pour cette cérémonie dans l'enceinte du temple. La faim librement consentie est un sujet de grande fierté chez les trolls et une preuve de force pour ces créatures voraces. N'oubliez pas que ces cérémonies peuvent durer jusqu'à deux ou trois jours rien que pour un groupe comptant environ 500 initiés. Dans les heures qui précèdent, les trolls vont et viennent beaucoup. Contrairement à ce qui se passe chez les humains préoccupés de préséance, il ne semble pas y avoir de protocole. Les clans arrivent et se mettent à leur place traditionnelle. Il y a bien sûr quelques échanges de noms d'oiseaux et de gestes explicites entre groupes rivaux, mais cela se fait le plus souvent avec bonhomie et ne recèle aucune menace réelle. Cependant, il arrive qu'éclatent des contestations territoriales lorsqu'un groupe s'installe et oblige la foule à refluer alors qu'arrivent de nouveaux groupes. On n'utilise pour ces combats que les dents, les pieds et les poings, rarement de véritables armes. Il n'est pas rare que les plus forts de chaque groupe se mêlent de la dispute. Si les morts sont rares, les fractures sont, elles, fréquentes. De toute façon, toutes les blessures sont soignées avant le début de la cérémonie. La cérémonie commence officiellement avec l'Appel à l'Unisson. Tous les trolls présents règlent leur voix inaudible sur la même fréquence, cherchant la voix véritable de Kyger Litor. Tous ensemble, ils prononcent un unique mot, sans que personne ne sache d'avance quel sera ce mot. Après réflexion, je soupçonne même les prêtres de ne pas savoir non plus ce qu'il veut dire.

### Tambours et Danses

Des trolls amènent ensuite des tambours. Je ne sais pas comment ils sont désignés. Peut-être s'agit-il toujours de volontaires. Tous les joueurs de tambour affirment que «le Dieu Homme est en eux» quand on leur pose la question. Certains d'entre eux sont très mauvais, à peine capables de jouer. Cependant, ils finissent tous par se trouver à l'unisson, dans une harmonie tonitruante et sauvage qui modifie le monde autour d'eux. Les chants et les danses des fidèles couvrent le site sacré de leurs ténèbres et, pour un temps, une passerelle s'ouvre entre le Monde des Esprits et le Monde Matériel.

### Rituel Préparatoire

Il y a toujours une forme ou une autre de rituel qui prépare à la grande cérémonie. Cela peut être une protection, une invocation ou une purification ou même les trois à la fois. Souvent des saynètes sont interprétées par des groupes où les trolls tiennent un rôle représentant leur culte ou leur famille.

## L'invocation des Ancêtres

Attirés par le bruit, les Ancêtres sont souvent déjà là bien avant le début du rituel préliminaire. Ils ne sont perceptibles des autres trolls que sous la forme d'échos spectraux ou parce que ces derniers utilisent Seconde Duc. Lorsque les vasques de sang sont installées et qu'un ancêtre est appelé, il se matérialise au-dessus de la vasque, ses proches virevoltant autour de lui comme une nuée d'abeille. C'est à ce moment que certains ancêtres sont invités à posséder quelqu'un. On leur offre à manger diverses bêtes dans le but de leur plaire et de leur donner de forces pendant que battent les tambours de Kyger Litor pour appeler au Chant de l'Uz Réuni.

### L'Union

Les initiés se livrent à leurs rituels secrets et participent ainsi à l'Union croissante avec Kyger Litor. C'est un phénomène qui relie les fidèles à leurs ancêtres dans une conscience unique. Ils ne forment alors plus qu'un seul esprit, qui à son tour ne fait plus qu'un avec d'autres parties de l'univers qui sont liées à lui, et ainsi, de proche en proche, l'unité totale avec Kyger Litor et les Ténèbres se produit.

Les initiés ne gardent comme souvenir de cette expérience que ce qu'ils sont capables de supporter psychiquement. Pour la plupart, ils en retiennent un extraordinaire moment de suprême félicité hors du temps.

### Le Festin

Après les purifications rituelles, les bénédictions et les remerciements, la nourriture peut être consommée. Enfin, le jeûne est terminé. C'est un moment où chacun se réintègre lui-même après la sublimation du rituel et, si nécessaire refait la connaissance de nouveaux proches.

Argile/Mouvement/Mer/623

## — Document Annexe : Xiola Umbar —

J'ai trouvé l'endroit comme vous l'aviez décrit. L'autre de cette prêtresse est un vrai coupe-gorge. Il y a des trollinets partout qui se prennent dans nos pieds. Au début leur maladresse fait rire, mais ils deviennent vite agaçants.

Ils sont une distraction et une menace permanente. Ces créatures stupides et pleurnichardes nous ont grimés dessus et ils auraient pu me désarmer s'ils étaient capables d'obéir à un ordre. Mais j'étais en train de perdre de vue qu'il s'agissait d'un lieu consacré à Xiola Umbar et qu'on ne donne pas ce genre d'ordre dans un tel endroit.

La prêtresse, qui se tenait aussi droite que le permettait le plafond bas de la caverne, s'avança vers nous. Nous nous tortillâmes en suivant le Baragouin de Jonie et le Baragouin d'Ellie. Je remarquai sa surprise devant un humain capable de si bien reproduire les salutations d'usage.

«Ici, les humains ne sont pas les bienvenus, dit-elle. Même s'ils portent la marque du Seul Ancien. Ici règnent la bonté et la pitié, et jamais un humain n'a su en faire preuve à notre égard».

«Je vous en prie, mettez à l'épreuve mes connaissances de vos coutumes» dis-je. Je pouvais lui raconter pendant des heures les mythes trolls et leur signification ésotérique.

«D'accord» répondit-elle en faisant un geste bref. Un grand trollinet, vêtu d'une bonne armure et équipé d'une massue, s'avança rapidement.

Deux trollinets, habillés pareillement d'uniformes rouges et portant une lance, lui emboîtèrent le pas. Les trollinets se tombaient les uns sur les autres en tentant désespérément d'échapper au trio.

«Attrape le poilu, là-bas» dit la prêtresse. Et avant que je n'aie pu repérer celui qui était visé, le grand trollinet en avait assommé un au milieu de la foule d'un seul jet de pierre. Les témoins s'enfuirent dans toutes les directions et les deux trollinets entraînés se saisirent du corps encore en vie. L'un d'eux prit une petite Planche à Déjeuner rituelle, tandis que l'autre allait chercher un gros clou de bronze.

Normalement, le clou sert à retenir sur la planche une grenouille ou une grosse araignée, enfin quelque chose d'extrêmement appétissant pour un troll. Là, il clouèrent l'infortuné trollinet par le poignet à la planche et me présentèrent le tout avec les formules de politesse d'usage.

Je ne sais pas ce que la prêtresse attendait que je fasse avec le corps. Le drôle de truc faisait la taille d'un gros chien et était plein de poils. Je supposais que lécher le sang frais, ainsi que le faisaient les deux trollinets dressés, serait suffisant.

«Attrape celui qui a les marques inconnues aux oreilles» dit froidement la prêtresse. Le grand trollinet saisissait déjà une grosse pierre.

«Attendez» dis-je, «Ca ira.» Je déteste gaspiller la magie mais je me dis que c'était le moment idéal pour impressionner quelqu'un. Comme toujours, ça m'a chatouillé et j'ai été bien embarrassé de devoir glousser bêtement devant cette abominable prêtresse uško.

Mais quand la transformation s'est produite et que j'ai su que je pouvais y aller, ça n'était plus pareil. J'ai ouvert grand la bouche et j'ai englouti le corps, clou et planche comprise.

La pièce était plongée dans le silence et tous me fixaient avec curiosité. J'espérais bien pouvoir enfin établir le contact avec la prêtresse. Cependant, sa seule réponse fut, après quelques secondes d'hésitation, de répéter «maintenant, va chercher celui avec les drôles d'entailles aux oreilles».

J'étais surpris de ne pas l'avoir impressionnée. Mais j'en avais assez d'être au milieu de ces créatures. Je sentais le trollinet poilu gigoter dans mon ventre et j'ai commencé à ressentir une sorte d'indigestion.

Je suis sorti à reculons sans baisser la tête. Une fois arrivé dans le tunnel, j'ai pivoté et suis rentré ici directement où je vous ai torché ce rapport.

Rétrospectivement, j'ai honte de ma réaction et surtout je suis désolé d'avoir utilisé mon sort Avaler. Le pire de tout c'est ce sentiment de trahison que je ressens.

Dous m'avez dit que ceux-là étaient gentils. Merci pour l'embrouille. Pourquoi ne m'avez-vous pas dit que c'était dangereux ? Merci pour tout. Là d'où je viens, ce

que je viens de faire pour vous, on ne le fait que pour ses amis les plus proches. Bien sûr, comme d'habitude vous allez vous en tirer avec vos belles phrases. Mais, j'ai failli me faire tuer et ça ne me fait pas rire. Dous savez où me trouver.

Copiste: Crangress, Sauvage/Mort/feu/1622

## Nochet 290-945012-GD-1614v1b

### Introduction par Minaryth Pourpre.

Mon seigneur, le document qui suit, est demeuré inédit jusqu'à aujourd'hui. Il était resté en la possession du copiste, un étranger natif du lointain Ralios nommé Falque. La date d'enregistrement du temple de Nochet est récente, officielle et atteste la véacité des informations.

Je puis personnellement me porter garant de l'honnêteté et de la compétence de «v1b», un officier de haut rang qui a la réputation de détester les humaktis.

Vous et moi sommes sans doute les troisième et quatrième personnes à lire ce document depuis qu'il a disparu des archives, il y a de longs siècles de cela. Je crois qu'il vient à l'origine du temple de Lyleket, qui fut pillé pendant la chute des Erudits de l'Ambigu.

Une tribu de Tarsh est connue pour s'intéresser à ce genre d'informations et déploient une grande activité. Nous avons de la chance que Falques ait sympathisé en secret avec nous.

En plus de ces aperçus, le copiste Falques a eu la bonne idée d'ajouter les comptes-rendus de rencontres qu'il a faites lui-même. J'ai joint ici les originaux en toute hâte bien qu'ils n'aient certainement pas été destinés à un usage officiel. Il n'est pas dans mes habitudes d'offrir un travail aussi désordonné, mais ce copiste vient du Ralios et il a des contacts exceptionnels avec les trolls.

Personne ne parle ou ne traduit la Langue des Ténèbres mieux que lui. Je puis faire cette affirmation sans la moindre réserve car je me suis trouvé en Lien Mental simultané avec lui et un troll, qui lui-même l'était avec Falques et moi. Et bien, je comprenais mieux ce qui se passait avec l'esprit de Falques qu'avec le mien.

C'est assurément un avantage rare. Il est, de plus, l'un des hommes les plus chanceux qu'il me soit donné de connaître, comme si une Grande Force veillait sur lui et le poussait dans la bonne direction pour y faire des choses plus grandes que nature.

C'est un homme d'action et d'envieure, aussi ai-je toute confiance en ce qu'il dit et en ses intuitions. Je pense que ses commentaires vous intéresseront.

## Irripi Ontor N° 90.45.7.8929/34

### Commentaire de Minaryth Pourpre

Le lac de Tombeciel, qui se trouve au pied des montagnes au nord de la Passe du Dragon et le culte du Titan de la Rivière Céleste qui y est associé m'ont toujours intéressés depuis toutes ces années.

Le curieux document qui suit et qui concerne le Lac Tombeciel est arrivé jusqu'à nous par les moyens les plus inhabituels et les plus étranges. Il y a quelques années de cela, contre une donation d'un obscur noble impérial, les prêtres du culte du savoir lunar, Irripi Ontor, organisèrent une étude sur certains aspects du lac.

Par l'intermédiaire de mon vaste réseau d'amis et de connaissances je fus en mesure de me procurer des copies du rapport complet moins d'un an après qu'il eût été achevé.

Nochet 290-945012-GD-1614v1b

## le Recueil de Dagobard

Pour le compte du Seigneur Egalis d'Aeninthanx, 1248 S.T.

Commentaire de Jalques de Ralios

*Que la bénédiction du Seigneur de la Lumière de la Connaissance illumine votre quête de savoir. Le document original dont voici la copie est tiré de ma bibliothèque personnelle.*

*Il porte le titre de Recueil de Dagobard. Peut-être n'en existe-il aucune autre copie. Je suis tout à fait certain de l'authenticité de l'original, surtout si l'on tient compte des difficultés rencontrées dans la découverte du document, qui était caché dans un endroit assez inhabituel dont je ne puis rien dire de plus.*

*Le recueil de Dagobard est un ensemble caractéristique de documents rassemblés au hasard sur un même sujet. Cependant, le recueil possède un grand intérêt pour tous ceux que la culture troll intéresse en raison de la nature fondamentale des écrits qu'il contient. Ces vieilles légendes, ces poèmes, ces témoignages oculaires sont au coeur du dogme des cultes en question.*

*Le Recueil présente également un intérêt pour les informations qu'il contient sur trois des cultes les plus mystérieux des trolls: Annilla, Swems et Ankat. Alors que les informations concernant le culte de Kygen Litor abondent, rares sont celles qui concernent ces trois cultes.*

*J'ai dressé copie de ce document à l'usage de votre seigneurie et par courtoisie professionnelle à l'égard de mon distingué collègue Minanyth Pourpne.*

### Annilla : Mythe Pélorien de la Lune Bleue

Nochet 65-45-902-F-PSMM

*Tel qu'il m'a été raconté par un troll sombre anonyme, affirmant être natif du Plateau de la Lune Bleue, vers 400 S.T.*

Quand Yelm fut abattu et que la nuit emplît l'atmosphère, une obscurité totale et absolue couvrit les cieux. Les esprits furent frappés de terreur par la noirceur absolue qui régnait et de grandes lamentations s'élevèrent vers le ciel obstrué.

Des dieux et de grandes puissances commencèrent à percer les Ténèbres absolues au fur et à mesure qu'ils prenaient de l'assurance. Etoile Polaire fut la première à envoyer un rayon de lumière au travers des ténèbres, perçant un trou dans l'impénétrable dôme du ciel, juste sous son château situé au sommet de l'Aiguille.

Les officiers d'Etoile Polaire firent de même et sur chaque rayon descendit un Capitaine des Etoiles, qui vint en aide aux peuples de la surface en lutte.

Orlanth, le dieu de la Tempête conduisit ses suivants à travers la Nuit, repoussant devant lui ses ennemis stygiens de façon à ce qu'il forme dans l'atmosphère des zones d'ombres et des zones de non-ombre.

Ders l'est, Annilla s'éleva dans les cieux.

Elle était née du combat acharné qui opposa Yelm au Styx. Chacun des dieux blessa l'autre et là où leurs sangs se mêlèrent, naquit une lueur d'une puissance prodigieuse qui plana doucement au-dessus de la bataille.

Quand les puissances des ténèbres s'enfuirent devant le Dieu de la Mort et le Dieu qui était Mort, la lueur se joignit à elles. En elle se trouvaient les épaves brisées du conflit divin : le paradoxe de la mort et de la

non-mort, de la mort éternelle et de la renaissance à venir. Ceux qui accompagnaient la lueur l'appelèrent Annilla. La lueur se concentra progressivement et s'éveilla à la conscience, prenant ainsi l'apparence d'une orbe scintillante.

Annilla entreprit ensuite un voyage pour en savoir plus sur sa nature, un voyage connu sous le nom de Voyage Ascendant de la Lune. Durant son voyage, la jeune déesse passa des Profondeurs Primitives aux Potentialités Intérieures. Elle suivit le Sentier de l'Équilibre, créant ainsi sa route initiale. En route, elle se lia d'amitié avec ce qui devait devenir son aspect lunaire. Le plus important fut l'attraction mutuelle qu'éprouvèrent Annilla et Lorian, un dieu de la mer agressif. Ils eurent un fils, Artmal, un dieu guerrier.

Quand Annilla atteignit l'horizon, les eaux qui la connaissaient s'empressèrent de la suivre vers les cieux. Annilla allait en tête, suivie de Lorian, sur le chemin déserté par Yelm. Les eaux étouffées de lumière de Lorian et des siens s'écoulèrent à travers le ciel et c'est pourquoi celui-ci est bleu et non plus jaune.

À la surface du monde, les flots s'élevèrent triomphalement et submergèrent la terre, transformant les montagnes en îles. Puis vinrent en force Orlanth et le hainieux Himile, qui prirent le dessus sur les eaux.

Annilla trouva refuge dans le ciel, accompagnée en permanence par un halo de lumière bleue et une myriade de petites étoiles. Xantha la laissa pénétrer son manteau de Nuit, car elles étaient toutes deux des créatures des ténèbres. Ainsi, Annilla put être perçue des créatures de la surface. Les hommes la voyaient sous la forme d'un halo bleu et flou qui jetait sur le monde une lumière lugubre et maussade. Parfois, elle démenageait et la lune bleue la suivait dans ses déplacements erratiques. Elle était parfois bas sur l'horizon, assez proche pour illuminer un continent entier de sa lumière lugubre. À d'autres moments, elle n'était qu'une étoile distante brillamment colorée. Et cela dura, pour ce membre de la mythologie des cieux jusqu'à la venue du Chaos.

Quand le Diable eut détruit l'Aiguille après l'avoir envahie, commença la fin du monde commença. Une grande déchirure vers le néant apparut et celui-ci commença à dévorer toute la création. Nombreux furent les dieux qui, impuissants, furent avalés et disparurent à jamais. D'autres combattirent vaillamment au mieux de leurs capacités, se sacrifiant avec la volonté farouche de voir le monde survivre.

Ceux de ces dieux qui survécurent gagnèrent de grands pouvoirs et devinrent plus puissants qu'ils ne l'étaient de prime abord. Annilla compta au nombre des survivants. Quand l'Aiguille eut disparu sous elle, elle s'arma de sa peur et de son inquiétude comme rempart contre le néant. Grâce à elle (et à d'autres) le monde ne fut pas avalé mais au contraire renaquit. Dans les premiers temps, elle gît, pantelante et recouvrant ses forces, dans les ténèbres revenues. Puis elle prit part au Grand Compromis. Elle conserva la moitié de son ancien être et en acquit pour moitié un nouveau.

Cependant, personne n'est certain de ce que pourrait être sa nouvelle personnalité de la période historique. Les philosophes sont encore et toujours penchés sur ce complet mystère.

## Un Chant de Swems

Nochet 450-59083-ORWT

*Chant tiré d'une cérémonie dédiée à Swems et transcrit par Orangius Plumebianche, du Temple de Lhankor Mhy de Nochet, en 1213 S.T.*

Je suis partout.  
Je donne sa forme au monde.  
Toute vie est en moi.

Quand la nourriture glisse dans  
tes intestins, elle glisse en moi.  
Quand le sang coule dans  
tes veines, il coule en moi.  
Quand les sons courent dans  
tes sens, ils courent en moi.  
Quand les pensées filent dans  
ton esprit, elles filent en moi.  
Quand les bébés passent par  
ton utérus, ils passent en moi.

Je suis le mangeur, je suis le mangé.  
Je suis l'avant, je suis l'après.  
Je suis le dedans, je suis le dehors.  
Je suis la Vie, je suis la Mort.

## A propos d'Arkat

Nochet 472-4608-CTDG

*Tel que raconté à Gontok le Voyageur, initié de Lhankor Mhy, par UuUuUuRalaffuRuz, prêtre d'Arkat des montagnes Hopt, 1223 S.T.*

Il arrive que des humains me demandent «Qu'en est-il de l'autre Arkat, l'ak humain qui a disparu juste avant que naisse votre Arkat ? Ne croyez-vous pas qu'il ait quelque chose à voir ?». J'ai deux réponses prêtes pour eux que je donne en fonction de la personnalité de mon interlocuteur :

1. Arkat était un être humain fourbe et méprisable qui découvrit un jour que la vérité se trouvait dans les ténèbres et qui a consenti les sacrifices ultimes nécessaires pour l'obtenir. Après tout, vous ne trouverez nulle trace de perfidie ou de trahison en lui après qu'il fut devenu troll. Dans sa nature véritable se trouvait l'équilibre d'une vie harmonieuse.

2. Depuis toujours Arkat était un esprit troll qui fut jeté dans un corps humain par Kyger Litor. Le but était que vite il renaisse encore et toujours, conservant à chaque fois l'intégrité de son moi troll, afin de dérober aux humains leurs plus précieux secrets. Il a connu la souffrance, au-delà de ce qu'a pu connaître tout autre troll, pour tromper les tricheurs et voler les voleurs.

Comme je dis toujours, que vous compreniez ou croyiez l'une ou l'autre de ces réponses, les bénédictions d'Arkat seront sur vous, car désormais son esprit a trouvé la paix dans les Ténèbres. Ceux qui rejettent la vision des u3 sur Arkat sont condamnés à s'interroger et méditer sur leur dieu sans espoir de réponse car leur quête est vaine. Notre Arkat est la forme définitive de ce Héros.

## Naissance d'Arkat Roi des Trolls

Nochet 75-30-900-GVGR

*Ainsi qu'il a été relaté à Gontok le Voyageur, Fuitié du Temple de Lhankor Mhy de Lyleket. Un uzko m'a raconté ce qui suit dans la cité des Sept Pioches, 1230 S.T.*

Je me souviens de la naissance d'Arkat. J'y étais.

Arkat avait des compagnons avec lui. C'était la première fois que nous voyions quelqu'un voulant renaître être accompagné et tous les uzko se pressaient pour voir. Il y avait tant de monde que seuls les puissants purent entrer. Il y avait même trois des Anciens qui étaient là et offraient le poids de leur autorité et ramassaient les présents.

Je pense qu'Arkat était déjà un dieu à cause de ses compagnons. Ils lui étaient dévoués comme nous n'osons l'être qu'avec les Mères, ou l'un des autres dieux. Mais ses compagnons lui étaient entièrement dévoués. Bien qu'étant humains et se trouvant au milieu d'une vaste caverne remplie des plus puissants uzko de tout Dagori Inkarth, ils n'avaient pas peur. Je connais la raison : ils avaient déjà voyagé dans des mondes étranges et connu d'incommensurables tragédies et de terribles souffrances. Je les ai vus à l'oeuvre quand ils détruisirent une armée entière d'hommes pourpres.

Kwaratch Kang était le dissecteur. Il jubilait de tenir ce rôle dans le rituel. Il avait passé beaucoup de temps avec Arkat et bien souvent l'homme avait imposé ses vues au seigneur de la guerre. Maintenant Kwaratch Kang tenait sa vengeance et il comptait faire la démonstration la plus éclatante des pouvoirs de Zorak Zoran devant une foule d'uz admiratifs.

Kwaratch Kang annonça qu'il s'occuperait de Arkat en dernier pour que celui-ci puisse assister à la lente dissection de ses compagnons et bien se pénétrer de la lente agonie qui serait la sienne. Arkat refusa. Il rompit ses liens, sauta du mur et interrompit la cérémonie. Kwaratch Kang tenta de lui imposer le silence, mais il fut saisi par une force invisible, sans doute un esprit.

Les autres fidèles de Zorak Zoran se détachèrent de la foule, soufflant et l'écume aux lèvres comme à leur habitude, et chargèrent dans un hurlement de folie. Arkat émit un Grand Cri qui les étourdit tous et un rocher, détaché du plafond vint briser le crâne de Zernian Aselbos, la Grande Prêtresse de la Lune Bleue.

Garazaf Hyloric fut la première à obtempérer et comme c'était la Nouvelle Mère, la plupart des autres réussirent à se contenir. Ou peut-être nous sommes nous arrêtés parce que nous avons l'habitude de lui obéir. Je sentais les dieux bouger dans la caverne, qui s'immisçaient par les centaines d'oreilles présentes. Il y avait tant de magie dans l'air qu'on aurait dit une Nuit Très Sainte.

Seuls les Anciens continuaient de chanter. C'était comme si rien n'avait pu les interrompre, ou comme s'ils ne savaient comment faire pour arrêter. Nous ne comprenons pas toujours très bien les Anciens. Là, tout le monde écoutait.

Arkat insista pour être le premier à suivre la transition afin que tous ses compagnons puissent le voir. Ils devaient apprendre à faire les bonnes choses aux bons moments, et il souhaitait leur montrer le chemin en étant le premier à être béni. Cela aurait été pour lui un déshonneur de ne pas passer le premier, car il était leur chef. La réussite d'arcanes importantes dépendaient de cela.

Kwaratch Kang était un peu déstabilisé et il refusa de changer. Il dit : «Tu nous appartient maintenant, Tuteur de Diamodonus»

«Pas encore, fut la réponse d'Arkat, je suis encore l'homme qui est entré ici et je suis encore l'homme qui a sauvé ta vie à Inti Pardo, là où vit le Grand Homme Crocodile. Ta tête est encore sur tes épaules et tu te souviens de tes sorts parce que j'étais là. En retour de cette faveur je demande à passer le premier».

Le Seigneur Gardien, Pourvoyeur de Mort, parla au travers de Kwaratch Kang : «Jamais. Je ne le permettrai pas».

Alors plus vite qu'il ne le faut pour le dire, il y eut quatre ou cinq Arkat qui saisirent les membres de Kwaratch Kang. Ils n'étaient pas là et l'instant d'après, le seigneur runique était immobilisé. Arkat s'avança rapidement, dédaignant les sorts puissants qu'on lui lançait et il tua Kwaratch Kang de sa main nue. Je vis son âme quitter son corps, réduite en fragments ténébreux et impuissants. J'entendis la remarque appréciative de l'esprit de Xiola Umbar sur l'étoffe dont sont faits les héros ujko.

Alors Arkat se tourna vers sa Mère et demanda : «Y-a-t-il une objection à mon Désir de Matrice ?»

«Aucune, mon fils.»

Ainsi fut-il fait. Arkat fut le premier à être séparé puis reconstitué, alors que tous ses compagnons regardaient. Arkat subit la dissection sans l'ombre d'une manifestation de souffrance, comme s'il avait pu la mettre de côté d'une façon ou d'une autre jusqu'à ce qu'ils atteignent son cœur, ce qui est le moment où tous les humains flanchent.

C'est ainsi que j'ai eu l'assurance qu'Arkat était bien un être humain, en dépit de toutes les rumeurs qui couraient à son sujet. Et ce fut un Démembrement Complet, comme je m'en étais douté. Personne ne fut surpris de voir que chacun des différents morceaux s'enlevaient parfaitement, fournissant ainsi une matière première magique exceptionnelle.

Ensuite chacun de ses compagnons passa par les mêmes étapes, même si aucun ne fut aussi parfait que lui. L'un oublia une chanson entière, un autre ne pleura même pas quand son cœur fut remplacé. Un autre avait peur, un quatrième fut méfiant alors qu'il faut être humble. Mais tous firent de leur mieux pour ressembler à Arkat.

Et c'est pourquoi ils sont devenus comme lui, sans être aussi forts. Ils disposaient du même arsenal que lui mais ils lui étaient si dévoués qu'ils étaient comme des extensions du Roi des Trolls, comme des armes entre ses mains. Aussi quand parfois vous entendez dire qu'Arkat a fait ceci ou cela, cela a très bien pu être l'oeuvre d'un de ses compagnons. C'était la première fois que nous voyions pratiquer une telle duplication, et l'année suivante, cent trollinets supérieurs furent préparés de la même manière pour renaître. Bien sûr, les Anciens ne vinrent pas. Tout se passa bien, suivant le rituel qu'Arkat nous avait montré et nous avons récolté à cette occasion beaucoup de matière première magique pour lutter contre Gbaji.

Kwaratch Kang voulut tuer tous les trolls renaissants du rituel car ils faisaient preuve d'une loyauté sans faille à Arkat qui préparait le Saut de la Montagne Tonnante. Mais Arkat le menaça et les trolls rejoigni-

rent le culte du nouveau dieu de la guerre. Beaucoup y apprirent la sorcellerie, même si cela leur avait paru à priori une tâche impossible. Les Cent Premiers suivirent Arkat pendant toute la guerre et l'accompagnèrent ensuite en Kalios. Leurs descendants vivent aujourd'hui en Guhan.

L'année suivante, lors de notre Nuit Très Sainte, une discussion eut lieu pour savoir si le fait que tous les ujko nés soient véritables prouvait ou non la fin de la Malédiction des Trollinets.

Aussi, nous avons décidé de risquer quelques mères qui allèrent rejoindre le culte d'Arkat. Elles étaient toutes souillées car elles n'avaient porté jusqu'à présent que des enlo. Elles étaient toutes pleines d'un espoir immense. Certaines allèrent même jusqu'à apprendre la sorcellerie dans leur zèle à remplir les obligations du culte.

Mais cela ne marcha pas. La moitié des naissances furent des enlo. Certaines cherchèrent bien à voir un grand nombre de trollinets supérieurs parmi eux mais ce fut en vain. On a atteint des sommets quand la Grosse Karathasa essaya de nous convaincre que son trollinet était un trollinet supérieur en raison de son extrême faiblesse. Cela n'empêcha pas les mères de rester avec Arkat. Leurs descendants sont appelés les Enfants Sorciers car ils apprennent la sorcellerie de leur mère quand bien même ils ne font pas partie du culte d'Arkat.

Copiste : Jalques de Galin, Eau/Fertilité/Feu/1622

## Trois Rencontres avec des Trolls

*Chez Minaryth, Sage et Bienveillant Lettré*

*J'ai passé la nuit dans ma bauge préférée et voici le résultat des conversations que j'ai pu y avoir. J'espère qu'elles te seront utiles. Quand on se verra, demande-moi comment je suis au courant de «Tantine va-et-vient» et je suis sûr qu'un homme aussi guindé que toi admettra que j'ai mérité cet argent. Comme on dit chez moi «la poussière du chemin n'a pas meilleur goût que salaise.»*

## Un Chasseur du Culte de Zong

Évite les histoires avec ces types adorateurs de Zong. Ma fréquentation des initiés de Zong m'a permis d'évaluer ces prédateurs. Dans leurs domaines particuliers, ces initiés sont compétents à un point que peu de nos semblables civilisés peuvent atteindre.

Il est bon de noter que ce ne sont pas des guerriers et qu'ils ont en général peu de connaissances des techniques de combat. Ils ne connaissent rien aux batailles de masse, préférant agir seuls, quittant parfois leur tribu pendant plus d'une saison.

Ils ne supportent pas de porter d'armures lourdes et se débrouillent plutôt mal au contact. Mais leurs capacités à se mouvoir secrètement et à attaquer par surprise sont impressionnantes, comme je peux l'attester après une période difficile d'enquête dans les contrées sauvages de mon pays. Je sais maintenant d'où viennent les légendes concernant les prouesses magiques de Maîtres Runiques de Zong.

Pour le prix de quelques litres de brise-crâne de Boldhome, j'ai pu recueillir ce point de vue succinct sur la philosophie de Zong :

*«Nous vivons pour la chasse. Kyger Litor était une chasseuse avant d'être la Mère. Nous sommes faits pour fuir silencieusement au travers des ténèbres, rampant sans bruit vers une proie sans défense. Mon plaisir c'est de sentir la fronde dans ma main et de ressentir sa vibration. L'entendre vrormbir autour de ma tête, entendre le claquement souple du cuir et le sifflement de la bille qui part, et d'entendre la bille s'écraser sur la cible avec puissance. Ce sont des plaisirs et des obligations sacrées envers notre dieu et nos familles. Nous sommes faits pour tuer, pour prendre la vie d'une créature inférieure pour que nos enfants et les autres vivent. Être vivant est la meilleure des choses !»*

Mon interlocuteur était un initié de Zong le plus répu-  
gnant qui soit, même pour un troll. Tout en parlant, il bavait abondamment, n'arrêtait pas de se taper sur les côtes et pinçait continuellement sa peau nue et crasseuse pour en déloger les insectes et les parasites qui y trouvaient refuge. Ses rares pièces de vêtement étaient faites de peaux brutes qui, à mon avis, n'avaient jamais été lavées. Et pourtant ce troll si grossier était l'un des membres les plus prometteurs de sa tribu.

### Les Plaisirs de la Die d'Insecte

Pour le prix d'une carcasse pourrissante de mouton et un litre de Délice de l'Arc-en-ciel, j'obtins un uzko tellement heureux qu'il me raconta ce qu'il aimait tant dans son culte :

*«J'aime être un insecte. Ce que je préfère par-dessus tout ce sont les pattes supplémentaires. Je peux attraper plusieurs choses à la fois. J'aime les coordonner de sorte que quatre d'entre elles apportent un flot continu de nourriture jusqu'à mes mandibules. J'aime pouvoir ouvrir très grand la bouche et m'empiffter. J'aime sentir mon estomac tendu contre la paroi interne de ma carapace. Je voudrais être un insecte tout le temps !»*

Ensuite il a mangé le mouton sans ajouter un mot. Personne n'est venu partager sa bombance. Je lui ai offert un autre litre de Délice de l'Arc-en-ciel, et pour le prix de deux bouteilles, il fredonna un chant sacré, un galimatias incompréhensible qui ressemblait à des bruits d'insectes et qui eut pour effet de le doter d'une carapace brillante contre laquelle son estomac put se presser.

Il y a, en Ralios, une théorie qui veut que le culte de Gorakiki soit une conspiration des Grandes Mères pour transformer les uzko en plat de résistance.

### Rencontre avec un Esprit Troll Important

Cette fois, j'ai vraiment eu peur, Minaryth. Je bavardais de choses et d'autres avec une trollesse quand soudain, elle s'est lancée dans ce qui suit. Elle ne s'est jamais présentée, mais je lus dans l'esprit d'un uzko tout proche qu'il reconnaissait Ergenfralz Ivoire-et-dent. Si c'était elle, encore vivante 1 200 ans après l'événement, qui me parlait ici, à Boldhome, alors quelqu'un proche de toi ou de moi a de Très Gros Ennuis. J'avais déjà entendu parler d'elle, il y a longtemps, quand j'étais en Ralios.

Ergenfralz Ivoire-et-dent était surnommée «Tantine Da-et-vient» et considérée comme un esprit mauvais, ou du moins malicieux. D'après ce que racontent les histoires des trolls de Ralios, elle avait pour habitude de posséder ses descendants, même sans leur consentement, pour de courtes périodes.

Je dois aussi ajouter qu'il y a dans ma propre famille, une légende concernant cet esprit. Selon cette histoire, il y a soixante ans de ça, elle s'est fâchée contre mon grand-père maternel et lui aurait soit-disant dévoré l'âme ! Quoi qu'il en soit, je prends ce qui suit très au sérieux.

*«Alors, tu crois connaître nos coutumes et notre langue, maintenant, Falques ? Est-ce que ça t'étonne que je te connaisse ? Peut-être que les habitudes humaines t'ont aveuglé, comme elles en ont aveuglé tant d'autres...par exemple, quel est mon nom ? Et d'où viens-je ? Laisse moi te dire quelque chose de ce que nous sommes, puisque tu insistes tant, mon cher. Ce corps est un bon corps et il est solide. Je suis sûre que tu l'avais déjà remarqué. Mais qu'en est-il du pouvoir qui se trouve dans cette masse de chair ? Que sais-tu de ça ? Au fait, qu'est donc devenue cette famille arrogante, celle qui prétendait toujours régner sur la région ? Ont-ils enfin payé leur tribut aux ténèbres ? Beaucoup de générations ont passé, mais les ténèbres se souviennent. Peut-être arriverais-je à tiner tout cela au clair, avec ton aide, Falques, mais sans ton accord...»*

Heureusement, une bagarre a éclaté à ce moment là, près de l'entrée de la caverne plongée dans la pénombre. Mon interlocutrice cria le mot «Envie» et se lança dans le tumulte sans plus attendre. Je la vis venir en aide à un troll des cavernes, qui se faisait ceinturer, puis disparaître dans la nuit. Comme l'atmosphère tournait à l'orage, je suis parti pour aller terminer ce rapport. Pourquoi es-tu donc toujours tellement sous pression ?

Falques de Galin Dent/Fertilité/Fcu/1622



*Je crois que votre Seigneurie trouvera beaucoup plus d'amusement que d'utilité à lire le document lunar qui suit tellement il est pompeux. De plus, il traite plus de la magie troll que de leurs religions. Mais on peut y trouver un ensemble d'informations inédites qui, je pense, sauront éveiller votre intérêt, même si leur utilité n'apparaît pas immédiatement. Ce document contient des informations uniques sur certains aspects des mystères des trolls. C'est pourquoi j'ai choisi ce document pour clore ce rapport.*

*Que la prospérité vous soit fidèle.*

# Irripi Ontor N° 90.45.7.8929/34

## Analyse de la Faune Aquatique du Lac de Tombeciel dans la Passe du Dragon

Document Irripi Ontor N° 90.45.7.8929/34 : Temple de la Sagesse de Raibanth. Enregistré sous le sceau du Seigneur Très Sage Requiat Crânechaue, 26ème année du Fême Cycle, utilisant le Système d'Evaluation de la Véracité 5a/RCHVE. Préparé pour le Maître d'Arme Sigillius Gar-Sol de Yanafal Tannis, Baron de Canantes, en accord avec les réglementations sur les documents impériaux 35.1, 600.3 et 12.37 (Code Impérial de l'Empereur Rouge, 18ème Révision).

Equipe de Recherche : Acolyte Ubiquus, surnommé le Sceptique ; Scribe Baz à la Plume Acérée et Mur-got le Dé à Coudre ; Assistants bibliothécaires Xot-sin le Déhanché et Rusticus des Deux Tomes.

Cher Maître Sigillius, tout d'abord merci de l'intérêt que vous voulez bien porter à notre modeste temple. Mes assistants et moi-même avons effectué nos recherches sur le Lac de Tombeciel avec le plus grand soin. Comme vous l'avez demandé, nous avons attaché un intérêt particulier aux informations concernant les plus grands monstres du lac. J'espère que le fruit de nos efforts saura combler vos attentes.

Après six saisons de dangereuses recherches sur le terrain, de travail en bibliothèque et de coûteuses codifications d'archivage, je suis en mesure d'arriver à des conclusions définitives. Les paragraphes qui suivent résumement mes recommandations quant à l'expédition que vous projetez, ainsi que les bases théoriques m'ayant servi à les établir.

J'y ai adjoint un certain nombre d'extraits de documents relatifs au sujet qui nous intéresse. Ces extraits sont caractéristiques de la grande masse d'informations que mes assistants et moi-même avons examinée et j'espère qu'ils serviront à faire la démonstration de la portée et de la justesse de ce projet. Bien sûr, nul doute qu'un effort de recherche plus exhaustif mènerait à des résultats plus fins, mais cela réclamerait beaucoup plus de temps et des fonds bien plus considérables.

Vous serez rassuré d'apprendre que toutes les informations que l'on m'a fournies ou que j'ai moi-même examinées, ont vu leur fiabilité contrôlée grâce à notre fameux Système d'Evaluation de la Véracité. Si je ne doute pas un instant que vous soyez familier de ce système, j'en rappelle ici, pour mémoire, les grands principes de base.

Après avoir rassemblé toutes les données sur un sujet, nous passons chaque document au crible pour en établir la validité et assignons une valeur numérique allant de 0 à 100 à chacune des informations rencontrées. Un degré de 0 représente notre estimation qu'une information est une erreur absolue ou un mensonge criant tandis qu'un niveau de 100 n'est accordé qu'aux affirmations dont la véracité est absolument garantie jusque dans ses moindres détails.

Comme indiqué précédemment, toutes les informations concernant notre sujet furent classées suivant ce système. Suivant les traditions sacrées d'analyses précises d'Irripi Ontor, toute information dont le SED (Système d'Evaluation de la Véracité) était inférieur à 85 fut écartée.

Vous trouverez dans les pages suivantes des extraits représentatifs des trois documents les plus utiles qu'il m'ait été donné d'analyser.

## Rapport d'Ubiquus le Septique

Notre Temple de Raibanth est réputé pour la qualité de la formation et de la préparation de nos initiés. Cette idée présente à l'esprit, je convoquai le jeune Ubiquus, l'un de nos membres les plus prometteurs et lui offris l'opportunité d'aller faire des recherches de terrain au sujet du lac Tombeciel. Je dois dire que ma proposition fut acceptée avec le plus grand enthousiasme, surtout quand les termes de l'alternative eurent été explicités. Il fut de retour en moins de quatre saisons, à peine marqué par l'expérience, et ramena avec lui une véritable masse d'informations brutes à propos du Lac de Tombeciel. Moi-même ainsi que d'autres membres d'expérience de notre temple, nous analysâmes et évaluâmes ces informations grâce aux méthodes qui nous sont particulières.

En dépit du fait qu'Ubiquus appartienne à l'une de ces coteries qui ne manquent pas de se former dans un temple aussi grand que le nôtre, il n'en reste pas moins un chercheur de qualité et je pense que vous serez d'accord avec moi pour dire qu'il a produit un excellent travail en terme de détail.

Il a été embauché sur un bateau de pêche troll et durant plusieurs semaines il a tenu un journal d'observations scientifiques. Les notes intéressantes de son journal de bord sont reproduites ici dans l'ordre chronologique, elles ne sont ni coupées, ni altérées. Ubiquus embarqua le premier jour de la Saison de la Terre et acheva sa carrière de pêcheur le 38ème jour de la Saison des Ténèbres. Vous remarquerez que les observations ont été faites de nuit à l'aide du sort troll Sombrevue. Etant donné que les trolls sont une espèce nocturne, il est normal que la pêche sur le lac ait lieu de nuit.

Notre Seigneurie ne souhaitera sans doute pas voir l'intégralité des documents ramenés par Ubiquus. La plupart de ses notes ne présentent pas d'intérêt notable et font preuve, disons le mot, de l'excès de zèle de leur auteur. Une noble personne aussi occupée que vous l'êtes a assurément des affaires bien plus importantes à régler. Cependant, en eussiez-vous le désir que l'ensemble des documents vous seraient communiqués.

## Premier Extrait

*Commentaire de Requiat : il s'agit de l'une des premières annotations du second des carnets d'Ubiquus. On peut déjà y percevoir certains indices quant au lien que j'ai pu déceler entre les tempêtes au nord du lac et l'apparition possible de phénomènes dangereux ou magiques. La lecture des autres informations viendra confirmer cette hypothèse, comme vous pourrez le voir.*

**Date :** Jour de l'Eau, Semaine du Désordre, Saison de la Terre, de la 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** grosses tempêtes vers le nord-ouest. Pluies abondantes. A ce propos, une remarque sur la perception des trolls. Le niveau de précipitations que je considère élevé sur la foi des normes établies, est considéré comme moyen par les trolls qui sont à bord. Je suis heureusement entraîné aux techniques standards d'observations objectives et ai amené avec moi un gobelet à cent traits sur le bateau. Aussi faible soit-elle, j'ai pu constater que la pluie était assez forte pour que mon coupe-vent de toile imperméable soit détrempe avant la fin de la nuit. Je ne doute pas qu'il me faille corriger certaines de mes idées reçues concernant ce lac.

Ders la fin de la nuit de curieuses lumières jaunes et bleues se manifestèrent vers le sud (quantité observée : 26). Les trolls ne voulurent rien dire du sens de ces lumières et de leur origine. J'en ai déduit que des créatures semi-intelligentes habitaient dans les immenses marais au sud du lac. Des recherches supplémentaires à ce sujet s'avèreront indispensables.

**Route :** nous avons suivi la frange des marais du sud. Nous nous sommes arrêtés plusieurs fois pendant une heure environ pour permettre à l'équipage de scruter l'eau en détail. Il semblerait que des ruines magiques de couleur verte peuvent être parfois aperçues par des nuits comme celle-ci, c'est du moins ce que m'a dit un pêcheur troll prolige.

**Prises :** moyennes.

**Créatures Inhabituelles Attrapées :** de nombreux insectes de la variété des scarabées aquatiques (n° 3520-3528, Nouvelle Nomenclature Irusteli) se trouvaient partout sur la zone de pêche. J'estime leur distribution à 3,2 insectes toutes les 100 perches de Raibanth traversées. La taille moyenne d'un de ses insectes est de 1,35 perche.

**Objets Inhabituels Récoltés :** aucun.

**Notes :** on m'a fait une petite farce ce soir, en suggérant que je serve d'appât pour le Requin Brun, un monstre légendaire que cet équipage semble chasser depuis des années. Ils avaient l'air de penser qu'il pouvait être dans les environs ce soir et s'agitaient fiévreusement. Il semble que les trolls poussent leurs plaisanteries un peu plus loin que les humains car ce n'est qu'après m'avoir plongé dans l'eau ligoté à un gros hamçon corrodé qu'ils abandonnèrent. Il est très important qu'un Sage sache rester calme et courtois dans ce genre de situation. Il faudra que je me souviene de donner une augmentation à mes deux gardes pour la façon dont ils ont rossé les plus tapageurs des farceurs avec célérité et compétence juste après que j'ai été tiré de l'eau. Le requin est demeuré invisible.

#### **Données Chiffrées :**

Couverture nuageuse : 74/100èmes  
Force du vent : 20 drapeaux  
Température moyenne : 5 J.T.  
Précipitations moyennes : 87 traits  
Ditesse moyenne du bateau observée : 2,3 noeuds  
Poids des prises, global : 310 RSB  
(Niveau SED global : 91)

## **Deuxième Extrait**

*Commentaire de Requat : la Semaine de la Stase de la Saison de la Terre fut la semaine la plus fertile en événements que connu Ubiquus. Elle ne compta pas moins de quatre rencontres avec des spécimens dangereux de la faune locale. La note qui suit en est caractéristique. Voyez également la note suivante datée de quatre jours plus tard. Vous remarquerez la prudence et les nombreux rituels observés pendant cette nuit de pêche.*

**Date :** Jour de l'Eau, Semaine de la Stase, Saison de la Terre, 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** très gros temps, accompagné de pluies tièdes sur tout le lac et la côte. Grosses tempêtes vers le nord-ouest. Vers minuit est apparu ce qui semblait être une tornade très haute et chargée d'éclairs. Elle ne dura que quelques minutes. Elle avait une apparence et un mouvement en contradiction complète avec les règles de la météorologie, mais le bateau s'en tint si éloigné qu'il ne m'a pas été possible de faire des observations plus précises. Il plut également une foule de petits escargots, de larves et une multitude d'autres bestioles aquatiques, trop variées pour être recensées. La plupart dégageaient une odeur épouvantable et étaient désagréables au toucher, ce qui n'a pas empêché les trolls de dévorer toutes celles qu'ils ont pu attraper.

**Route :** sommes restés près de la côte. Equipage très prudent.

**Prises :** très nombreuses, mais la plupart des poissons étaient d'une bizarre couleur bleue. Ils se faufilaient au travers des mailles de nos filets enchantés, jusqu'à ce que le capitaine place au beau milieu du pont un petit coffret de pierre dont il a ouvert le couvercle. On ne m'a pas laissé regarder dans la boîte.

**Créatures Inhabituelles Attrapées :** en même temps que du poisson, nous avons ramené dans nos filets un crocodile magique couvert d'une peau métallique. La créature nous a donné bien du fil à retordre car sa peau brillante et argentée était aussi dure qu'une armure de bronze. Un des membres d'équipage fut tué lors du combat. De la queue au museau, la bête mesurait 3,2 perches raibanthiennes. En dehors de sa peau, ce monstre était tout à fait semblable à un Crocodylus Porosus (Classification 298, Nouvelle Nomenclature Irusteli), mais il était environ 25/100èmes plus lourd. Le métal dont sa peau était faite n'a pu être identifié.

**Objets Inhabituels Capturés :** une idole en bois représentant un poisson couronné. L'ai datée du troisième quart du premier Age, suivant la méthode de Droffat. A été vendue à un marchand ce matin.

**Notes :** dans l'ensemble, une soirée curieuse et remarquable. Ce soir, j'ai vu pour la première fois la Cité Verte de Verre. Les trolls étaient très précautionneux, prenant soin d'éviter le moindre bruit tandis que nous passions au-dessus de ce phénomène aquatique irréal. Ils se tenaient tous loin du bastingage, apparemment par peur du Requin Brun. De retour à terre, j'examinai le corps du crocodile métallique (voir les informations ci-dessus). J'ai proposé de contacter un ami à moi, à Aldachur, qui est armurier et sait travailler les métaux magiques pour qu'il fasse une armure d'écaïlle ou de plaques avec la peau.

### Données Chiffrées :

Couverture nuageuse: 98/100èmes  
Force du vent: 15 drapeau  
Température moyenne: 8 J.C.  
Précipitations moyennes: 97 traits  
Ditesse moyenne du bateau observée : 2 noeuds  
Poids des prises, global: 562 RSB

(Niveau SED global : 93)

### Troisième Extrait

*Commentaire de Requiat : la note qui suit, datée également de la Semaine de la Stase de la Saison de la Terre, constitue l'une des plus prenantes relations de rencontres et de phénomènes magiques de tout le journal. La description des tempêtes comme étant «changeantes» ne peut-être un sens particulier.*

**Date :** Jour Sauvage, Semaine de la Stase, Saison de la Terre, 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** bourrasques violentes, mer grosse, bizarres tempêtes changeantes. Ai vu des trombes d'eau pour la première fois, une expérience déstabilisante. Je doute réellement que toutes les trombes soient créées par d'immenses êtres marins comme celui que je distinguai. J'ai remarqué que le capitaine nous tenait bien éloigné de ces phénomènes.

**Route :** sommes resté dans le sud du lac pour éviter les tempêtes. Plusieurs rituels eurent lieu vers minuit, auxquels je ne fus pas autorisé à participer ; les trolls s'étaient pourtant montrés courtois.

**Prises :** médiocres. Beaucoup de dégâts sur les filets. Plusieurs lignes, hameçons et gaffes emportés.

**Créatures Inhabituelles Attrapées :** quatorze requins d'eau douce énormes et voraces ont été attrapés. Ils ont été appâtés avec divers abats accrochés aux hameçons. Paraissent tout à fait semblables aux Larcharodon normaux que l'on trouve en mer. Je ne comprends pas comment ces créatures peuvent survivre dans un lac. Leur peau semble avoir de la valeur pour les trolls, en particulier celles rayées de rouge et jaune. Le plus grand mesurait 12,48 perches de long : assez exceptionnel pour un requin. Je ne dois pas oublier d'accrocher ma ligne de vie en permanence.

**Objet Inhabituel Capturé :** six gros récipients scintillants fait d'une substance magique transparente et qui flottaient à la surface ont été récupérés ce soir. Ils sont faits d'une matière protoplasmique légère et incroyablement résistante. Ils affectent la forme de gros sacs. Chacun d'eux contenait une myriade de curieux cristaux blancs et bleus que les trolls ont jeté avant que je ne puisse me livrer à des tests. La matière dont sont faits les sacs est extraordinairement étanche, ne laissant même pas passer l'air comme je fus à même de l'observer. L'un des trolls les plus chahuteurs a presque failli étouffer l'un de ses amis plus petit que lui en lui engouffrant la tête dans un de ses sacs. Le capitaine a gardé tous ces sacs pour son usage personnel.

**Notes :** alors que l'aube approchait, j'ai connu un moment d'inquiétude en voyant de gros yeux perchés au bout de pédoncules regarder par-dessus le bastingage. Ces yeux semblaient aussi complexes que des yeux humains et j'estimai leur diamètre à environ 0,2 ou 0,3

perches. Les trolls n'ayant pas semblé remarquer la présence des yeux, je réfrérais mon envie de crier et je m'abstins de toute remarque. Mon expérience de ce lac m'a enseigné à contrôler mes réflexes de survie.

### Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 81/100ème  
Force du vent : 30 drapeau  
Température moyenne : 1 J.C.  
Précipitations moyennes : 85 traits  
Ditesse moyenne du bateau observée : 3 noeuds  
Poids des prises, global : 230 RSB

(Niveau SED global : 94)

### Quatrième Extrait

*Commentaire de Requiat : une des notes les plus étonnantes et les plus vagues de tout le journal. Il y a cependant quelques remarques dignes d'intérêt. Ubiquus fait ici référence à des sondages de profondeur qu'il avait effectués depuis quelques semaines ayant donné des résultats surprenants. La justesse des mesures obtenues semble très douteuse.*

**Date :** Jour de l'Argile, Semaine du Mouvement, Saison de la Terre de la 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** de très violentes tempêtes. Dents tièdes. Il fait très chaud, même pour cette époque de l'année. J'ai vu un tourbillon se former à proximité du bateau. Diamètre estimé : plus de 600 perches de Raibanth.

**Route :** au nord. Avons tiré beaucoup de bords.

**Prises :** bonnes. Avons pris beaucoup de grosses créatures, un crabe géant, plusieurs mammifères marins et une drôle de pieuvre avec beaucoup trop de tentacules.

**Créatures Inhabituelles Capturées :** ce soir la vigie a repéré une gigantesque baleine d'eau douce. A ma demande, nous avons prudemment suivi la bête quelque temps, me permettant ainsi de me livrer à quelques observations. Formis dans la forme de la tête, ce monstre colossal ressemblait tout à fait à un cachalot comme on en trouve dans les océans. Quand il fendait la surface, on pouvait voir tous les crustacés et autres créatures qui frétilaient sur son immense dos verdâtre. Je ne suis pas en mesure de donner une estimation correcte de sa taille. Tout ce que je puis dire, c'est que nous avons pourchassé et harponné une autre baleine, plus petite, qui était venue rejoindre la première vers minuit et que sa carcasse ne mesurait pas moins de 32 perches.

**Objets Inhabituels Récupérés :** plusieurs grosses perles ont été découvertes, à la plus grande joie des pêcheurs. Ils ne m'ont pas laissé une chance de pouvoir examiner ces précieux objets.

**Notes :** bien que la nuit ait été agitée, j'ai pu faire une nouvelle série de sondages. Le rouleau de cordage était si gros qu'il a fallu que mes deux gardes grands trolls m'aident à le dérouler. Un des esclaves trollinets, pris de panique, a été écrasé par le paquet de cordage au moment où on le chargeait à bord et le capitaine m'a compté un lourd dédommagement pour ça. Tout cet argent et ces efforts ne furent pas dépensés en pure perte. En effet, à mon plus grand étonnement, il nous fut impossible d'atteindre le fond en plusieurs endroits. Si cela ne tient pas à un phénomène inconnu, cette expérience prouverait qu'en certains endroits la profondeur du lac excéderait sa largeur.

### Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 71/100èmes  
Force du vent : 24 drapeaux  
Température moyenne : 10 F.C.  
Précipitations moyennes : 79 traits  
Vitesse moyenne du bateau observée : 3 noeuds  
Poids des prises, global : 378 RSB  
(Niveau SED global : 90)

### Cinquième Extrait

*Commentaire de Requiart : cette note date du Jour Très Saint de Kyger Litor. Vous remarquerez les événements inhabituels qui se sont produits.*

**Date :** Jour Divin, Semaine du Désordre, Saison des Ténèbres de la 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** fortes pluies et vent violent. Le tonnerre et les éclairs violents que nous avons eus toute la journée m'ont empêché de dormir mais ils ont heureusement cessé ce soir. Cependant, la surface du lac connaît la même agitation que la mer et fait tanguer et rouler le bateau. Mes gardes et moi-même avons eu le mal de mer. A un moment donné, il s'est mis à pleuvoir des anguilles dotées de nageoires, des petits poissons volants tout bleus et des petits mollusques de toutes sortes. La chute de l'un d'entre-eux m'a légèrement étourdi en dépit de l'armure que je porte sous mon ciré. Le plus gros des coquillages mesurait 0,23 perche et pesait 1,28 RSB.

**Route :** comme nous l'avions déjà fait, le bateau a mis cap à l'est, à travers la brume. Le cap a été maintenu pendant cinq heures sans que nous atteignions les marais bordant la rive d'en face. D'après des cartes usuelles, notre vitesse, que j'estimai rapidement, aurait dû nous y mener en moins de 3,9 heures. Pourtant nous ne vîmes jamais les marais. De toute évidence, il y a ici une puissante magie à l'oeuvre.

**Prises :** bonnes. De nombreuses espèces de petits poissons (long de moins d'une perche) dont certains extrêmement jolis.

**Créatures Inhabituelles Capturées :** l'équipage a capturé des poissons volants dans des filets tendus à la main. En les examinant de plus près, je constatai que leurs ailes étaient de nature minérale. Ceux des trolls qui furent assez chanceux pour en attraper, les gardaient si jalousement, grognant et grondant, que je n'ai pas osé les analyser plus avant. Ils ont également refusé de m'en vendre.

**Objets Inhabituels Récupérés :** une curieuse boîte, faite d'une sorte de papier, fut ramenée à bord. Elle était couverte de symboles peints dans des couleurs crues et portait sur le côté une bizarre rune en forme de tourbillon faite de bandes noires et blanches. A l'intérieur se trouvait un désordre d'objets rituels comme par exemple, de bizarres représentations humaines.

**Notes :** une journée riche en événements. Le Jour Divin de la Semaine du Désordre de la Saison des Ténèbres est le Jour Très Saint du culte de Kyger Litor, ce qui fut l'occasion d'une activité religieuse effervescente à Erabeville. En plus de l'activité normale des trolls à laquelle je m'attendais, les pêcheurs célébrèrent une céré-

monie qui leur était propre. Peut-être était-ce pour marquer le début de la Saison des Ténèbres, ce qui serait surprenant, car suivant la Méthode Theyalanne, la Saison des Ténèbres était déjà commencée depuis six jours. Le rituel était le même que celui observé lors de la cérémonie du Jour de l'Argile de la Semaine de la Stase de la saison précédente, aussi n'ai-je aucune certitude quant à la nature de l'événement célébré.

### Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 74/100èmes  
Force du vent : 25 drapeaux  
Température moyenne : 8 F.C.  
Précipitations moyennes : 87 traits  
Vitesse moyenne du bateau observée : 3,9 noeuds  
Poids des prises, global : 561 RSB  
(Niveau SED global : 87)

### Sixième Extrait

*Commentaire de Requiart : voici l'une des rares notes qui semblaient contredire ma théorie du lien existant entre les tempêtes et l'observation de monstres (voir l'analyse qui suit ce chapitre). Je l'ai incluse comme illustration de mon dévouement à la cause de l'exactitude. Un de nos initiés les plus imaginatifs s'appuya, entre autres, sur ce document pour ébaucher une théorie insensée reliant le niveau de l'activité magique sur le lac à certains jours et certaines semaines de la saison. Cette théorie fut rapidement rejetée, mais certains des points qu'elle soulève demeurent intrigants. Une analyse plus poussée de la distribution et de la fréquence des phénomènes magiques sur le lac pourrait se révéler gratifiante, mais requerraient de très importantes donations pour être menées à bien.*

**Date :** Jour Divin, Semaine de l'Harmonie, Saison des Ténèbres de la 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** une fois encore, temps plutôt calme pour ce lac.

**Route :** le nord. Sommes restés dans la zone. Ce soir, l'île n'était pas en vue et je crois que le bateau a sillonné la zone où elle aurait dû se trouver. Les tempêtes n'étaient pas violentes et la visibilité assez bonne. Sombrevue y est sans doute pour quelque chose. Il me paraît certain, à la lumière d'expérience comme celle de ce soir, que les limites du lac ne sont pas systématiquement confinées au marais.

**Prises :** moyennes.

**Créatures Inhabituelles Capturées :** le temps calme semble avoir incité les plus gros monstres à remonter vers la surface. J'espère que l'analyse de ces données apportera un peu de clarté sur cette situation. Nous avons vu plusieurs monstres tels que requins, crabes et wyrms aquatiques. Le plus terrible fut un plésiosaure (Plesiosaurus) qui attaqua notre bateau juste après que nous eûmes remonté un plein filet de délicats espadons bleus. C'était le premier plésiosaure vivant que je rencontrai (Nouvelle Nomenclature Frusteli, catégorie 8700). Il n'y eut qu'un seul pêcheur tué pendant la bataille où beaucoup de billes de fronde et de sorts furent utilisés. Le monstre mesurait à peu près 12 perches, ce qui dépasse largement la taille moyenne indiquée dans mon livre.

**Objets Inhabituels Récupérés :** neuf lances creuses en métal de mer servant sans doute à un quelconque rituel. Chaque pointe de lance était surmontée d'un motif en argent comme un filet ou un pinceau.

### Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 75/100èmes  
Force du vent : 16 drapeau  
Température moyenne : 8 J.T.  
Précipitations moyennes : 74 traits  
Ditesse moyenne du bateau observée : 1,7 nocuds  
(Niveau SED global: 88)

### Septième Extrait

**Commentaire de Requiat :** une note caractéristique des cinq semaines où aucune rencontre dangereuse n'est mentionnée. Vous pouvez remarquer que la soirée s'étire assez tranquillement pour l'équipage quand il n'y a pas de tempête. Le rituel mystérieux a peut-être un rapport avec l'absence de tempêtes.

**Date :** Jour du Vent, Semaine de la Mort, Saison des Ténébres de la 26ème année du 7ème Cycle.

**Temps :** moyen. Pas de tempête. Dents violents.

**Route :** sommes restés à proximité de Crabeville. Ce soir, les trolls ont exécuté un rituel long et complexe qui semblait comprendre le sacrifice de l'un des leurs. Encore cette fois, je ne fus pas autorisé à m'approcher. Plus tard, j'ai remarqué ce qui ressemblait à une grande mare de sang sur le pont. Mais cette preuve a été lessivée trop vite pour que je puisse en prélever un échantillon.

**Prises :** moyennes.

**Créatures Inhabituelles Capturées :** aucune.

**Objets Inhabituels Ramenés :** rien d'autre que des éclats de cristal bleu-verts qui se sont brisés et ont disparu à la lumière du jour quand le soleil s'est levé.

### Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 73/100èmes  
Force du vent : 29 drapeau  
Température moyenne : 6 J.T.  
Précipitations moyennes : 81 traits  
Ditesse moyenne du bateau observée : 4,4 nocuds  
Poids des prises, global : 331 RSB  
(Niveau SED global : 94)

### Récit de Neasha de Rhigos

Ce récit est l'une des plus riches sources de renseignements de nos archives et constitue un parfait complément à l'excellent travail de terrain de l'Acolyte Ubiquus. Je dois tout de suite préciser que la Neasha en question est une femme, seigneur unique du culte interdit et présomptueux d'Orlanth, que l'Empereur ne tardera pas à réduire. F'ose espérer que vous ne venez aucune offense dans la présence de ce document lié à ce dieu barbare. Nous autres qui cherchons la vérité, sommes parfois amenés, dans notre quête de la connaissance à commettre quelques irrégularités. Neasha était, semble-t-il, originaire de cette terre de violence qu'est l'Esrolia. Pour des raisons restées mystérieuses, cette femme intrépide vint, accompagnée d'un groupe de guerriers issus de divers cultes, jusqu'au lac de Tombeciel, où elle consacra plusieurs semaines à une soi-disant expédition de chasse (ou plus précisément de pêche). Son but était la capture d'un monstre, ou d'un être bizarre appelé Thog-don, à propos duquel n'existe aucun renseignement sérieux. Cela se passe pendant la 16ème année de ce Cycle.

L'expédition fut un échec, mais un peu plus tard, Neasha accepta de raconter son aventure à un membre du culte de la connaissance barbare, Lhankor Why. J'ai inclus ici les extraits de son récit qui paraiss-

saient intéressants. Pour l'essentiel, son histoire consiste en de pittoresques descriptions de combats et de magie qui, pour divertissantes qu'elles soient, n'ont pas leur place dans un rapport de ce type. Bien que Neasha ne soit pas une observatrice entraînée ni même une personne érudite, ses déclarations font autorité et méritent un Niveau de Vérité assez élevé en dépit de la nature hérétique de sa religion.

### Premier Extrait (lignes 40-45)

**Commentaire de Requiat :** il est souvent arrivé que la bande de guerriers de Neasha et les pêcheurs se trouvent confrontés à des monstres sous-marins qui empoisonnaient les appâts en rompant les lignes enchantées sans même daigner attaquer le bateau. Neasha nous livre dans le passage suivant une description du temps qu'il faisait par l'une de ces journées :

...au cours de cette affreuse journée, toutes nos lignes furent rompues, même celle faite de fourrure de manticores tressée, sous l'action d'une force dépassant celle du poisson ordinaire comme la force de l'homme peut dépasser celle de la fourmi. Bien souvent, on voyait ces créatures rôder lâchement au fond, donnant des coups de bélier dans notre coque ou jaillissant hors des flots dans de futiles tentatives pour renverser notre vaisseau protégé par une armada de sorts. Notre navire craquait, secoué qu'il était par un vent violent et des vagues furieuses. Nous nous étions pourtant tenus éloignés de la limite des nuages noirs et chargés d'éclairs qui dominaient le quart nord du lac tels des dragons furieux. Même mon sort de Réduction du Vent se révéla impuissant, mais la force de ma foi n'était pas à son zénith à ce moment là. Par deux fois, mes spallières faites du meilleur fer enchanté, furent abîmées par des éclats de marbre ou d'une autre pierre de couleur claire qui tombèrent en pluie du ciel sans que l'on puisse en distinguer la source. Certains des guerriers les moins bien protégés furent gravement blessés de cette manière sans précédent. Personne ne fut tué, heureusement, par la grâce de notre seigneur Orlanth... (SED 87).

**Commentaire de Requiat :** vous remarquerez les références faites à la situation de la tempête au-dessus de la partie nord du lac. Notez aussi la pluie d'éclats de pierre. Le fait que ce Seigneur du Vent expérimenté n'ait pu avoir aucune influence sur la tempête au-dessus du lac est assez surprenant et prouve l'inefficacité intrinsèque du dieu Orlanth.

### Deuxième Extrait (ligne 120-156)

**Commentaire de Requiat :** l'extrait qui suit est tiré de la fin d'une des pires batailles décrites dans le récit de Neasha. Elle racontait dans ce chapitre comment elle eut à affronter une pieuvre géante. Le groupe ne sortit pas indemne de cette rencontre. Il y a dans le récit plusieurs autres batailles qui sont relatées. Comme il s'agit toujours de la même histoire de sang et de sueur, je n'ai pas jugé bon de les inclure.

...Même hisser la voile devenait difficile, mais le bon sire Darnous et ses suivants se montrèrent à la hauteur de la tâche, en dépit du fait que le chevalier ait la main et le bras gauche en piteux état à cause des ventouses de la pieuvre et de la faiblesse de notre foi qui ne nous permettait plus d'administrer de nouveaux soins. Mais après un peu de repos, nous étions d'attaque pour une ultime journée de chasse. Nous avons essayé l'encre nauséabonde sur nos yeux, repoussé en arrière nos casques cabossés, prêts à affronter une nouvelle incursion au coeur des nuées stygiennes. Les cieux continuaient à nous assaillir avec des pluies de pierres et de vers répugnants dont certains étaient assez grands pour faire plusieurs fois le tour de notre taille.

Maudite soit la chance que ces pleutres de pêcheurs ne cessèrent pas de louer qui fit que cette dernière traque ne nous rapporta pas de gibier. Nous fîmes route vers le sud le cocur gros des regrets de n'avoir pu offrir les trophées et les récompenses que leur lutte avait méritées aux braves partis rejoindre leurs dieux... (SED 86)

*Commentaire de Requiât : remarquez le passage qui décrit le retour du bateau dans la tempête et les chutes d'objets. Notez dans quelle direction va le bateau quand la journée de chasse s'achève : le sud. A ce moment là de son expédition, Neasha était arrivée à la conclusion que les monstres les plus intéressants se trouvaient, d'après ses observations, au nord du lac, quand le temps y est mauvais. En tant que Seigneur Runique du Dieu Barbare de la Tempête, elle n'hésita pas une seconde à jeter ses hommes et son navire au coeur de la tempête enragée. L'expédition conduite par Neasha est arrivée sur les bords du lac pendant la Saison de la Mer. A cette époque de l'année, le temps est plutôt doux et les précipitations légères sur la Passe du Dragon. Cela ne semble pas être le cas du Lac de Tombeciel.*

### Troisième Extrait (lignes 240-246)

*Commentaire de Requiât : cette journée entière de combat contre une horrible créature commença par la description de phénomènes météo intéressants qui viennent accéditer ma thèse.*

... Ces imbéciles de trolls étaient partout ce matin, terrorisés alors que leurs prêtres se lançaient dans de hâtifs rituels. Alors qu'habituellement, ils ronflent à cette heure de la journée, il se produisait un tel drame que cela parvint à les galvaniser suffisamment pour agir. L'orage lugubre était au-dessus de la ville, obscurcissant le soleil, et l'habituelle pluie de tripaille puante se déversait sur les grossières cabanes trolls. Plusieurs bâtiments furent aplatis ou ensevelis sous des masses d'anguilles verdâtres entremêlées, ce qui déclencha l'hilarité chez mes guerriers. De temps à autre un éclair semait le trouble chez la grouillante multitude des trollinets rassemblée sur les docks. Louez le Seigneur des Tempêtes, hur lai-je ! Nous savions que cette journée serait une grande journée et nous nous jetâmes dans les vents furieux, nos cocurs gonflés du désir de combattre le puissant Thog-don... (SED 89)

*Commentaire de Requiât : une fois encore, le bateau de Neasha pénétra au coeur de l'orage, qui cette fois avait éclaté sur le nord-ouest du lac et avait fini par s'éloigner de Crabeville après un temps indéterminé qui dut être assez court. Les chasseurs ne trouvèrent pas Thog-don, mais ils tombèrent sur une créature sans doute aussi féroce. Remarquez avec quelle constance sont décrits de violents orages les jours où l'expédition croise la route de monstres. Notez aussi la nature des débris divers qui tombent du ciel. A la fois les orages et les chutes de débris sont le signe qu'un large passage s'est ouvert entre les mondes.*

### Quatrième Extrait (lignes 444-449)

*Commentaire de Requiât : il s'agit d'un passage décrivant une journée «infructueuse», c'est à dire sans que le moindre monstre un tant soit peu extraordinaire soit rencontré. Les descriptions de ces journées calmes sont de plus en plus nombreuses vers la fin du récit et à l'état du temps, correspond l'absence de proies intéressantes.*

... J'étais terriblement déçue par notre journée de chasse, même si le temps s'est montré plus clément. La pluie ne s'est pas interrompue mais aucun orage n'a éclaté, ni le tonnerre, ni le moindre éclair. Les autres nuisances, comme les pluies d'insectes, ne se produisaient pas non plus, pourtant un chasseur apprend à dédaigner ces choses quand la chasse commence... (SED 90)

## Guide de Gnarshk l'Unijambiste

*Même si les trolls, ténébreuse race maudite et arriérée entre toutes, ne peuvent pas être considérés comme une source d'information fiable, le culte d'Angan Angar est réputé, dans une certaine mesure, pour son honnêteté et son comportement sensé. Si on le compare aux autres religions trolls, le culte d'Angan Angar est particulièrement pondéré et digne de confiance. En conservant ceci à l'esprit, j'ai étudié un document troll relatif au Lac de Tombeciel. C'est le soi-disant Guide du prêtre d'Angan Angar, Gnarshk l'Unijambiste. Ce troll, à la fois prêtre et pêcheur, vivait à une époque où le lac connut un regain d'intérêt auprès des étrangers. Il rédigea un petit opuscule plutôt bouillonn qui fut ensuite vendu dans son temple sous le titre «le Guide de l'Unijambiste du Lac de Tombeciel» aux marchands de passage, aux groupes de pêcheurs, aux visiteurs et autres humains de la région. Même si ce guide n'a pas connu un grand succès, certains passages méritent d'être lus. Vous voudrez bien pardonner, messire, la nature trollisque du document, en voulant bien vous souvenir que tous les documents en rapport avec la question qui vous intéresse ont été examinés. Comme de coutume, je n'ai ni coupé, ni modifié les extraits qui suivent. Vous pourrez remarquer que la traduction du Langage des Ténèbres en Santarite, effectuée il a des années de cela par les trolls eux-mêmes est loin d'être parfaite. Une telle inconscience est typique de ces trolls païens et ne mérite pas que l'on s'étende davantage dessus.*

### Premier Extrait (lignes 110-131)

*Commentaire de Requiât : dans cet extrait, où l'on parle de l'île que l'on voit fréquemment au nord du lac, l'Unijambiste nous raconte son premier voyage dans ce lieu plein de mystère. Cette île semble être extrêmement dangereuse et j'ai inclus cet extrait car il représente la meilleure source d'informations disponible au sujet de cette île.*

... Un peu, monsieur, je ne suis pas retourné sur l'île sans plein bateau de grands gaillards pour me aider et d'autres de flottage en ours ou en géant. Les tempêtes, là-bas vers les montagnes (note : la partie nord du lac), sont très dangereuses et il vaut mieux pas pour vous d'aller chercher des ennuis là-bas. Les marais sont pleins de pièges aussi. Pour la sécurité, éviter l'île et les marais, c'est ce que nous disons toujours, nous qui sommes sages, aux plus petits. Mais gros paniers avec piège à homards ont bien marché et je crois que tout le monde va utiliser idée la prochaine semaine. Capture de grenouilles nous avons fait en une nuit plus qu'en toute semaine complète d'avant. Toujours bien faire attention que les grenouilles ne sont pas espuffiées (note : chaotiques) avant de manger.

C'est votre choix qui décide pour le nord du lac. La pêche est très bonne là-bas mais deux bateaux perdus depuis deux semaines n'est pas bon du tout. Pour en finir avec sujet de l'île, nous disons que déjà deux fois, des gens sont allés là-bas et que l'île est partie jusqu'à ce que les poissons volants commencent à sauter haut (note : il s'agit d'une obscure référence à une méthode troll de décompte du temps), et l'île est revenue mais amis partis pour de bon... (SED 86)

### Deuxième Extrait (ligne 353-378)

*Commentaire de Requiât : dans une partie de son guide, l'Unijambiste ridiculise un groupe humains en quête de sensations, dont certains semblent être des érudits. Ils souhaitent se rendre sur le lac pour y trouver du gros gibier et l'embauchent comme guide. Remarquez qu'après avoir pris ses clients en grippe, il choisit d'aller vers le nord du lac. La curieuse créature qui est décrite comme un «demi-oiseau» de grande taille pourrait fort bien intéresser votre seigneurie, si l'on tient compte des nombreuses allusions faites à une telle créature dans les légendes et la rumeur publique (en particulier dans cette contrée barbare qu'est le sud de Kethaela).*

...Mais après qu'ils ont donné la deuxième pile de bols, je me dis que ça irait bien comme ça que pourvu qu'ils ne sont pas des très bons guerriers, on fera comme ils décident. Je me suis dit que c'est possible qu'ils tombent du bateau quand on ne verra plus la taverne, aussi, je hume le vent et je fais une ou deux prières et je dirige le bateau vers le nord pour leur trouver des ennuis.

Mais ce type, qui a plein d'idées sur comment attraper les bêtes, il n'est pas savoureux. Quand nous attrapons ce gros demi-oiseau, il invente plein de raisons pour que nous, trolls, on ne peut pas le manger. Après, Ö33go jette des planches-vaches à lui dans l'eau, et il devient moins déplaisant (note : «*planche-vache*» est sans doute une traduction d'un mot troll désignant les livres reliés en cuir) et nous faisons grande fête avec beaucoup de rakhsh dont on parlera pendant les suivantes semaines (note : «*rakhsh*» est un mot troll de la région intraduisible, qui est en rapport avec l'ingestion de nourriture. Il inclut à la fois le plaisir et d'autres concepts plus étranges). Baratineur est très content de récupérer demi-tête de oiseau que nous lui donnons car nous avons de la désolation pour lui après grand festin. Très dommage que Ö33go a enlevé drôle de demi-cerveille et coeur tout d'abord, mais c'est comme les humains appellent la faute à pas de chance...(SED 93)

## Résumé du Résultat des Recherches

En considérant mon appréciation des documents, dont vous avez pu lire des extraits dans les pages qui précèdent, je ne puis vous offrir qu'un conseil très simple, mais soigneusement pesé : le temps qu'il fait sur le lac doit retenir toute votre attention. Quand certains phénomènes météorologiques, définis ci-dessous, se produisent, il y a une probabilité de 73 sur 100 que votre expédition rencontre des phénomènes magiques néfastes et des créatures extrêmement dangereuses. Quand, au contraire, ces phénomènes sont en suspens, la probabilité de telles rencontres tombent à 29 sur 100. En se tenant à ce principe, il est possible de mener une expédition sur le lac avec un niveau de risque acceptable.

Le phénomène particulier auquel vos éclaireurs devront être attentifs, est l'apparition de gros nuages d'orage noirs au-dessus de la partie nord du lac qui débouchent sur un orage de Classe Sept ou plus (en utilisant le Codex Météorologique de Jar-Deeshna). Ces orages sont en général accompagnés de vents violents, d'éclairs et de trombes d'eau, ainsi que de pluies de choses aussi étranges que des vers ou des copeaux de métal. Tout ceci en rend l'identification aisée. Mes recherches m'ont permis d'établir une corrélation ayant un Rang Significatif de 73.13 (Modalités du Temple 98.11) entre ces orages et l'observation de monstres dangereux tels que Megaserpentes maritimus (serpent de mer) ou d'entités plus inexplicables telles que ce «*Requin Brun*» apocryphe.

Remarquez la grande fréquence des orages sur le Lac de Tombeciel (43,41 présences sur 100 cas). Mais seulement ceux d'une grande violence et ceux qui sont sur la partie nord du lac doivent retenir votre attention. Vous pouvez être assuré qu'une surveillance scrupuleuse des

phénomènes décrits vous épargnera, à vous et à vos hommes, d'indignes et inutiles fatigues pendant votre expédition.

## Fondement Théorique de l'Analyse

Messire, la théorie qui sous-tend mes conseils est simple. La faune monstrueuse qui infeste cette zone magique connue comme le Lac de Tombeciel trouve sa source bien au-dessus du niveau des nuages et des orages qui couvrent le lac. Grâce à l'utilisation des méthodes les plus poussées en matière de divination numérolologique, j'ai pu déterminer l'origine de cette source à 719 glm Solaires (Modalités de Mesurage du Temple 98.113).

Dans ma théorie, les nuages agissent comme un rideau ou un obstacle qui s'interpose entre notre monde et une ouverture mystérieuse donnant sur le plan des dieux, une ouverture qui se trouve être située au-dessus de la partie nord du lac. L'imprécision des données disponibles empêche une localisation plus précise.

Quand les nuages sont les plus épais et que les orages éclatent, cette déchirure s'ouvre plus largement et laisse tomber sur notre monde d'énormes monstres ainsi que d'autres puissances encore plus mystérieuses, créant ainsi des conditions présentant les pires dangers même pour ceux ayant la stature des plus grands guerriers.

Si vous voulez bien pardonner une spéculation, messire, je pense qu'au-delà de cette ouverture se trouve un lieu sacré pour les dieux, un endroit où règne trop de puissance pour que notre indigne regard de mortels puisse s'y poser. C'est pourquoi il y a en permanence des nuages et des tempêtes, écartant ce savoir de nos yeux. Les trombes d'eau, les pluies anormales, les monstres aquatiques, et toutes les autres merveilles ne sont que d'infimes manifestations de la magie de cet endroit.

Mes recherches prouvent que les orages les plus puissants (Indice 7 et plus du Codex Météorologique de Jar-Deeshna) se forment périodiquement au-dessus de la partie nord du lac. Il ne paraît pas y avoir de lien entre ces tempêtes et le climat de la Passe du Dragon. De même, aucun phénomène local, même l'apparition de dragonewts ou les raids de broos, ne peuvent en rendre compte. Cela vient à l'appui de la théorie selon laquelle il s'agirait d'événements se produisant dans un autre monde qui détermineraient ces phénomènes. La fréquence moyenne est d'une fois tous les 17 jours.

Comme il a déjà été mentionné, la rencontre de monstres, ainsi que tous les autres événements dramatiques, se produisent rigoureusement au moment où les gros orages se manifestent au nord. Les créatures et les objets bizarres suivent l'ouverture du trou entre les mondes comme la fumée suit le feu.

J'ajouterai, pour votre tranquillité d'esprit que ma théorie reliant le temps sur le lac à l'observation des monstres est totalement corroborée par l'utilisation du Codex Solaire de Yak-Teel, une technique numérolologique inventée par le grand prêtre Yak-Teel.

RuneQuest est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill, publié en français par Oriflam.

Copyright 1985 par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Trollpak par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Troll Gods par Chaosium Inc, tous droits réservés.

Édités par Avalon Hill Company

Trollpak et Troll Gods sont édités conjointement en français sous le titre Trolls  
par Oriflam, 132 rue de Marly, 57 950 Montigny les Metz, tous droits réservés.

Imprimé en Union Européenne

*Avec six enseignes, il y a sûrement un Restaurant Pnedubec près de chez vous !*

Nous servons des Nains et des Elfes !

**Vous nous trouverez...**

**Crabeville**



Vallée  
des fleurs

Rivière  
Troll



**Adari**



Rivière  
Adari

**Uité  
de Plomb**

Solitaire

Alda-Chur

Route de Pavis

**Puitnoir**

Sentier  
du puits  
de Bitume



Maintenant, deux  
restaurants pour  
mieux vous satisfaire.

**Bois Trolls**



**Pavis**



**Notre fondateur**

**Information**

Nos clients désirant faire  
une bonne java sont invités  
à se rendre dans notre taverne,  
derrière l'angle de la rue,  
chez Sourcils d'Ombre.  
C'est géant !

Nous organisons  
également visites guidées  
et expéditions de chasse  
à des prix raisonnables !



## Les Restaurants Puedubec et Tripes Chantantes

*«le meilleur de la cuisine troll»*

*Ouvert du crépuscule à l'aube*

La direction des restaurants Puedubec se réserve le droit de refuser l'entrée à quiconque. Les non-trolls doivent être accompagnés par des trolls. La direction ne peut être tenue pour responsable des décès et blessures se produisant dans l'enceinte du restaurant.  
Surveillez vos manières mais ne vous laissez pas marcher sur les pieds!

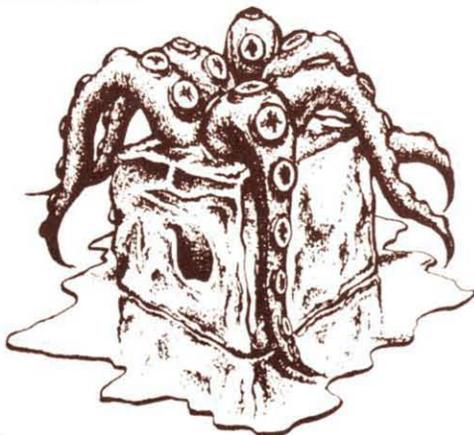
Les prix sont en bolgs pour les Trolls.  
Les autres doivent payer en clacks. On ne rend pas la monnaie aux non-trolls.

Entrées : toutes nos entrées sont servies avec leur accompagnement de légumes et de la bière humaine sur une planchette de bois pouvant être consommée. La direction offre gracieusement des cures-dents en os d'Elfes à la fin du repas.

### **Tentacules de Vomieuve**

Cuites et servies glacées pour les palais les plus fins. Servie avec son bloc de glace et une garniture de pieds de coureurs.

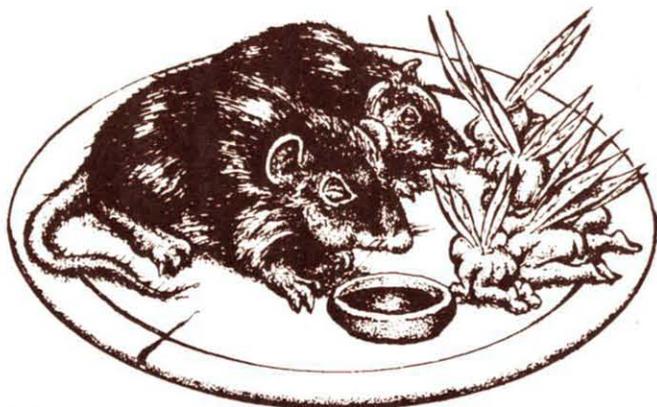
Prix: 70b.



### **Bétail Humain en Gelée**

En provenance directe des Morocanths. Servit avec sa garniture de racine épicée et de mains de coureur (nous trouvons ça aussi bon que nature !).

Prix: 25b.



### **Marcottes Panées**

Servies avec une généreuse portion de rats et accompagnées d'amanites phalloïdes. Assaisonnement au choix.

Prix: 40b.

### **Cuisseau de Nain**

Mariné dans l'alcool de bois le plus fin et servi avec une sauce aux glands et un zeste de citron.

Prix: 90b.

### **Poitrine d'Elfe**

Arrivage régulier en provenance directe des Ombres Dansantes chassés par nos soins. Servi avec un beurre d'impala. Assaisonnement au choix.

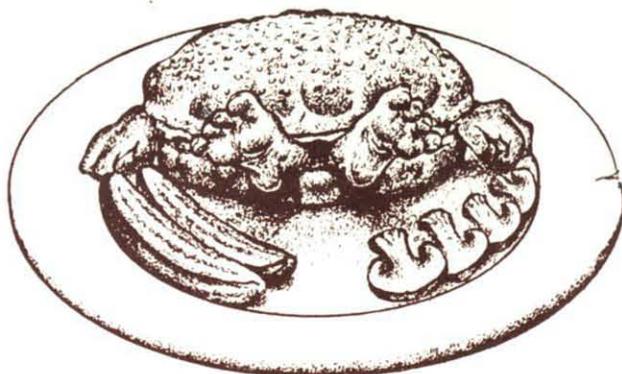
Prix 120b.



**Notre Trollinet Burger**

Réputé dans toute la région. Servi avec de l'aneth et des champignons.

Prix: 12b (fromage: supplément de 6b).



**Spécialité de la Maison !**

Venez avec des Amis !

Bétail vivant au choix, servi dans la cour.

Mordez dedans et régalez-vous!

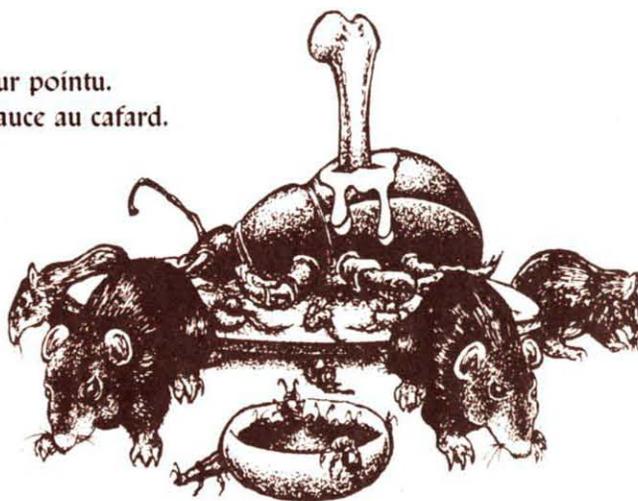
Prix variants en fonction de l'approvisionnement.

**Scarabée Domestique Vivant**

Cloué à votre assiette par un os de coureur pointu.

Accompagné de rats et d'une délicieuse sauce au cafard.

Prix: 30b.



**Tourte des Aînés!**

Un émincé de Nain et d'Elfe avec des champignons et des amanites en tranche, couvert d'un semis de scarabées pétrifiés, le tout dans une délicieuse pâte.

Prix: 17b.

**Boissons**

|                     |    |
|---------------------|----|
| Cercueil.....       | 15 |
| Bière.....          | 21 |
| Din.....            | 30 |
| Djinn.....          | 36 |
| Kvass.....          | 3  |
| Bière humaine.....  | 4  |
| Sang d'elfe.....    | 60 |
| Alcool de bois..... | 20 |
| Gâterie !.....      | 45 |
| Lait de brique..... | 24 |
| Din de serpent..... | 36 |
| Hoom*.....          | 18 |

**Accompagnements**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Tranche de scarabée.....                 | 4  |
| Rat.....                                 | 10 |
| Fromage de tête.....                     | 4  |
| Okra.....                                | 6  |
| Pain aux aisselles.....                  | 8  |
| Oeufs frits au chocolat.....             | 36 |
| Glace au brocoli.....                    | 9  |
| Banane bouillie.....                     | 12 |
| Pommes de loup.....                      | 3  |
| Jambonneau.....                          | 14 |
| Sandwich au pâté de foie et au miel..... | 5  |

\* le hoom est un mélange de jus de viande et d'alcool, un repas complet à lui tout seul.

# RuneQuest

## Trolls

*Nous sommes en 1622 S.T.*

*Les premiers échos de la Guerre des Héros retentissent et une ère de changement commence pour Glorantha. Les Uz, plus connus par les humains sous le nom de trolls, les maîtres de la nuit, les seigneurs des terres désolées de Glorantha, sont restés cachés pendant des siècles. Aujourd'hui, ils reviennent au grand jour.*

*Dans leur fureur, les Uz les plus audacieux ont fait appel aux étranges dieux des ténèbres. On murmure que même les divinités les plus sinistres, comme Annilla, la redoutable déesse de la Lune Bleue, ont gagné des adeptes.*

*Les trolls tiennent enfin leur vengeance sur les humains qui les ont massacrés sans répit depuis que le monde avait changé. Un accord est-il envisageable avec la plus impitoyable mais aussi la plus intelligente race de Glorantha ? Seuls des hommes endurcis oseront s'enfoncer dans leurs cavernes pour découvrir leur étrange et fascinante civilisation, à moins qu'ils ne finissent sur le menu d'un restaurant quelconque...*

Trolls est une vaste encyclopédie regroupant tout ce que les humains savent des trolls et de leur culture. Tous les aspects des uz sont examinés, de leurs pratiques militaires à leur redoutable tube digestif en passant par leurs divinités les plus obscures. Vous saurez tout sur leur glorieuse histoire et les épreuves qu'ils ont du traverser pour être enfin reconnus comme l'une des plus grandes races de Glorantha. Après la lecture de ce supplément, vous ne pourrez plus considérer les trolls comme de simples monstres mais bien des êtres complexes que des maîtres et des joueurs imaginatifs pourront interpréter de façon crédible.

Ce supplément contient également une vaste carte en couleurs détaillant l'une des régions trolls les plus importantes de Glorantha : Dagori Inkarth.

Enfin, au prix de nombreuses vies, nous sommes en mesure de vous offrir le menu d'un des restaurants trolls les plus connus : la chaîne Puedubec. Osez-vous y jeter un coup d'oeil pour y apprendre ce que les trolls considèrent comme des plats raffinés ?

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-79-5

Prix : 219 F.