BROOS

LE MAGAZINE DE L'INITIE N°5 30 F

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles _____ Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet _____ Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonnier _____ Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora _____ Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23
77100 **MEAUX** - CELLULES GRISES,
67, rue du Faubourg-St-Nicolas _____ Tél. 64.33.51.58
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin _____ Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière _____ Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
89000 **AUXERRE** - MAILLET ET FILS, 10, rue du Temple _____ Tél. 86.52.87.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie _____ Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud _____ Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte _____ Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, 1, rue Kléber _____ Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven _____ Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE,
24, rue Vital Carles _____ Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron _____ Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre _____ Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot _____ Tél. 93.38.91.47
73000 **CHAMBERY** - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin _____ Tél. 79.33.76.54
49300 **CHOLET** - JEUX REVES, 10, rue du Commerce _____ Tél. 41.58.77.88
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN,
3, rue Blatin _____ Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste _____ Tél. 80.30.51.17
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38, rue de la Boucherie _____ Tél. 27.98.99.88
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat _____ Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames _____ Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE,
92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD,
Place du Général-de-Gaulle _____ Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie _____ Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay _____ Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anacharsis _____ Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts _____ Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE,
33, rue de l'Aiguillerie _____ Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie _____ Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau _____ Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo _____ Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands _____ Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet _____ Tél. 38.53.23.62
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent _____ Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils _____ Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon _____ Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération _____ Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République _____ Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange _____ Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse _____ Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille _____ Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille _____ Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance _____ Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand _____ Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier _____ Tél. 75.43.49.02
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU,
Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang _____ Tél. 74.96.55.84

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren _____ Tél. 02.734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence _____ Tél. en cours
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR,
P.QUE H2J 2L4 _____ Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS,
1, rue de la Servette _____ Tél. 19.41.22.734.25.76
USA - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST
Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level _____ Tel. 212.265.7449

XUup release

SOMMAIRE

Numéro 5 Décembre 1989

RUBRIQUES REGULIERES

Clairvoyance

Les Monteurs de Sangliers 4
Moi, j'aime le sanglier
Les associations de malfaiteurs 8
Caramba, ma bourse!

Mindblast

Les cristaux 14
Ils reviennent et...
Le sorcier 16
Comme dans Dungeon Master

Chroniques gloranthiennes

La Voix des Vents
Le quotidien de Glorantha
Les quatrains d'Orlanth 19
Que les vents soient avec vous!

CAMPAGNES ET SCENARIOS

Le culte de la Déesse Rouge 20
Le sourire de la grande citrouille
Yuthuppa 26
Sous un ciel rouge sang
Scénario: Le Manoir 34
Re-retour vers le futur
Carte de Yuthuppa
Delendae, le retour

LES EURMALIENNES

La bave du Krashtkid 41
Basses Vengeances et Hautes Eloges
Les finesses de la cuisine troll 25
Histoire d'un demi-sel

EDITORIAL

Quoi, un nouveau numéro de Broos ? Pincez-moi, je rêve. Eh non, vous ne rêvez pas. On est en retard, une fois de plus, mais ça en valait la peine. Une maquette améliorée, un tirage à cinq cents exemplaires, en offset s'il vous plait! Bon alors cette fois-ci, plein de bonnes choses à vous mettre sous la dent: les voleurs, un nouveau système de sorcellerie et plein de choses sur l'empire lunar. Une nouvelle rubrique, les Eurmaliennes, fourre-tout de news, de critiques et de nouvelles. En plus, la Voix des Vents, le quotidien de Glorantha, vous fournira une source d'inspiration pour vos scénarios. Pour plus de renseignements, jetez-donc un coup d'oeil à la bave du krashtkid, à la fin de ce numéro. En ce qui concerne Broos, vous pouvez désormais vous abonner en adhérant à l'association, pour 150 francs pour l'année en cours. Je vais me répéter en vous demandant de nous envoyer vos articles. Nous manquons cruellement de dessins, alors prenez contact avec nous par l'intermédiaire de l'association. Pour les anciens numéros, faîtes des commandes groupées et soyez patients, car nous faisons des rééditions à intervalles réguliers. Bon, alors on espère que ce numéro vous plaira et que vous ne baverez pas trop avant la sortie du prochain numéro. En attendant, réjouissez-vous, car des rumeurs insistantes font état de la prochaine sortie de Heroquest!

BROOS est un magazine publié par l'association indépendante BROOS, régie par la loi du 1er Juillet 1901. Président: Fabrice Lamidey, Secrétaire: Guillaume Fournier, Trésorier: Frédéric Weil. Maquette: Fabrice Lamidey, rélisée sur Atari Méga ST2 avec Calamus. Directeur artistique: Guillaume Fournier. Secrétaires de rédaction: G. Fournier et F. Lamidey. Pour toute correspondance: Association BROOS, chez Mr Guillaume Fournier, 25 Avenue de Verdun, 91370 Verrières-le-Buisson. Runequest est un jeu Chaosium/Avalon Hill publié en français par ORIFLAM. Certaines données de ce numéro sont tirées de divers suppléments américains publiés par Chaosium Inc. Certains articles articles ont été réalisés à partir d'articles ou d'entretiens avec Greg Stafford. La maquette de la couverture et son logo ont gracieusement été réalisés par Jean-Marie Noël. Secrétaires de rédaction: Guillaume Fournier et Fabrice Lamidey, Ont également participé à ce numéro: Rémi Bachelet, Amélie et Léonidas Vespérini et 864 autres personnes qu'il serait trop long de citer (mais on pense à vous!).

Les monteurs de sangliers

La meilleure défense, c'est l'attaque

Dans un coin sombre et isolé de la Passe du Dragon vit une race de créatures hybrides et malsaines, universellement craints et détestés: les monteurs de sangliers. Lorsqu'on consulte la liste des batailles qui ont eues lieu dans la Passe, on constate qu'il ne s'est pas passé une année sans qu'une région n'ait eue à souffrir de raids dévastateurs des monteurs de sangliers. Et pourtant il est quasiment impossible de trouver des renseignements sur cette race dont les agissements ont de si grandes répercussions sur la vie des habitants de la Passe du Dragon. Réparons donc cette injustice et découvrons cette race si pittoresque et son culte si primesautier.

Origine

Durant les Grandes Ténèbres, les races mortelles durent s'adapter pour survivre, certains peuples furent aidés par des dieux comme Malkion ou Waha. Les dieux eux-mêmes durent lutter pour survivre et beaucoup en furent à jamais changés. Maran est une de ces divinités qui changea radicalement, afin de ne pas périr pendant les Guerres du Chaos. Elle était la douce soeur d'Ernalda, et toutes deux répandaient les bienfaits de la terre nourricière sur le monde. Seule Ernalda prit des amants, et sa trop grande générosité fut à l'origine de la rivalité entre Orlanth et Yelm, qui débuta la Guerre des Dieux. Lors de ces guerres, Maran utilisa ses charmes afin d'obtenir de ses courtisans toujours plus de pouvoir. Elle utilisa le mauvais côté de la terre pour étendre sa puissance et devint si terrible qu'elle ajouta le suffixe Gor à son nom. C'est lors de cette période trouble qu'elle vint à rencontrer un des premiers minotaures, nommé Gouger, descendant du puissant Taureau des Tempêtes. Elle s'unit à lui en échange de services et de leur union naquit une insignifiante divinité que les survivants de la Passe du Dragon n'allaient pas tarder à connaître sous le nom de Défense Sanglante. Ce dieu comprit dès sa naissance qu'il ne pourrait survivre seul, ses parents l'ayant quasiment abandonné à son triste sort. Aussi réunit-il autour de lui une bande de pillards trolls et humains qui préféraient s'attaquer aux habitants de la Passe plutôt que d'aller combattre le chaos. La Défense Sanglante les fit s'accoupler au cours d'une difficile cérémonie afin de créer une race capable de vivre décemment dans le désordre ambiant. L'entreprise fut, contre toute attente, un succès. Succès relatif, car la race humanoïde ainsi créée regroupait les pires caractéristiques de deux races. Elle se révéla néanmoins apte à survivre grâce au dressage des sangliers géants qu'ils utilisèrent et continuent d'utiliser comme montures. Ils furent presque tous détruits lors des Grandes Ténèbres, ayant hérité du fanatisme anti-chaos de leur père, pour le moins suicidaire à cette époque. Depuis l'Aube des Temps, ils ont repris du poil de la bête et ont même réussi à survivre à la Guerre de la Mort-Dragon en restant cachés au plus profond de leur forêt. Ils sont désormais solidement implantés dans la Passe, comme un puissant cancer.

Physique

Ces créatures humanoïdes d'une laideur proverbiale ressemblent à ce qu'elles sont: un croisement de troll et d'homme. Des trolls ils ont hérité en partie de leurs dents, de leur force et de leur taille. Par contre, ils sont encore plus ignobles, développant un goût pour le sang frais et la torture à faire vomir leur répugnants ancêtres. Des hommes ils ont conservés la bonne vue et l'immunité au fer. Ils sont d'une crasse repoussante, ont le corps plutôt velu et sont pourvus de petits yeux noirs et vicieux, leur permettant de bien voir la nuit en extérieur. Il se nourissent exclusivement de viande crue, de préférence vivante, et boivent du sang aussi souvent que possible.

Psychologie

Leur mode de pensée est entièrement dicté par leur culte, qu'ils sont heureusement les seuls à suivre, mais pratiquent avec un fanatisme à faire pleurer de jalousie un Taureau des Tempêtes. Ce culte glorifie le combat, les effusions de sang et la torture. Ils considèrent toutes les races comme des proies potentielles. Ils ne connaissent que la loi du plus fort, n'accordent aucune importance à la vie des autres et considèrent qu'ils sont les seuls vrais survivants des Guerres du Chaos. Ils méprisent tous les autres êtres vivants.

Mode de vie

Ce sont des chasseurs itinérents, effectuant des raids de plusieurs lieues. Même s'ils s'éloignent souvent de l'Autel d'Ivoire, ils ne manquent pas d'y retourner régulièrement. Ils chassent en petits groupes, appelés meutes et attaquent toute créature à vue. Ils cherchent à faire le plus de prisonniers possible afin de passer le temps le soir à la veillée et offrir les plus "beaux" à l'Autel d'Ivoire en sacrifice à leur dieu. Une meute compte en moyenne une vingtaine d'individus des deux sexes, où mâles et femelles sont sur un pied d'égalité face au chef, en général une Dent de Guerre (voir Culte). Tous les biens sont mis en commun à part les armes, armures et montures qui sont sont jalousement gardées. Malgré une vie essentiellement communautaire, les monteurs de sangliers sont extrêmement individualistes, cherchant toujours à prouver qu'ils sont les meilleurs. Le mariage n'existe pas et l'amour est "libre". Une femelle enceinte retourne dès qu'elle le peut à l'Autel d'Ivoire. Elle pourra accoucher et s'occuper de son enfant en toute tranquilité. Les monteurs de sangliers n'ayant pas un instinct maternel très développé, les jeunes doivent apprendre précocément à se débrouiller par eux-mêmes, et seuls les plus robustes survivent. Ils affectionnent particulièrement les trophés gagnés au combat (crânes, casques, etc.) dont ils se parent et dont leurs montures sont couvertes. Ils n'ont pour tous habits que leurs armures et ne se séparent jamais de leurs armes. Ils cherchent sans cesse à améliorer leur équipement de guerre, soit en récupérant sur les cadavres, soit plus rarement en achetant. Tous manient la lance et affectionnent les armes qui occasionnent les dégâts les plus ignobles: masses, fléaux, épieux barbelés, etc... Leur tactique de combat est simple: ils s'approchent le plus près possible de leur proie et chargent par surprise en beuglant leurs cris de guerre. La seule véritable chance de survie est de leur offrir des êtres intelligents. S'ils sont de bonne humeur, ils vous offriront le verre de l'amitié et passeront leur chemin en emportant les prisonniers. Il est possible de les engager comme mercenaires, à condition d'y mettre le prix en argent (en général 1 lunar par point de pourcentage à la lance, par monteur et par jour) et en sang (une créature intelligente de taille moyenne par monteur par saison). C'est ce que firent les lunars en sacrifiant un régiment de la milice impériale, afin de s'assurer leur concours lors de la conquête des plaines de Prax. Il leur arrive parfois de se rendre pacifiquement dans les grands marchés, afin de dilapider leur

fortune pour acquérir esclaves, armes et armures. C'est leur seule occasion de dépenser leur argent, leur société ne connaissant pas le commerce. Lors de ces descentes en ville, plusieurs meutes se regroupent afin de s'assurer que personne ne leur refuse l'accès aux étals (un monteur de sanglier seul est certain de se faire lapider, personne de pouvant laisser passer l'occasion de débarasser la surface de Glorantha d'un tel être). Chaque jour sacré de la Défense sanglante (Gel de la Mort Ténèbreuse), plusieurs dizaines à plusieurs centaines de meutes forment une meute le temps d'un gigantesque raid dévastateur, véritable catastrophe pour les régions touchées. Ces raids sont la hantise des paysans de la passe du Dragon et de ses alentours, car ils en sont les premières victimes. Jusqu'à ce jour, des dizaines d'expéditions punitives ont été organisées par les différents peuples de la région, mais aucune, malgré le succès relatifs de certaines, n'a jamais réussi à atteindre l'Autel d'Ivoire, où réside le principal des forces des Monteurs de Sangliers.

Culte

Le culte de la Défense Sanglante est ouvert uniquement aux Monteurs de Sangliers. Tous sont initiés une fois adultes. L'initiation fait d'ailleurs office de cérémonie de passage à l'age adulte, aux environ de 10-15 ans. Chaque monteur respecte scrupuleusement les consignes des Dents de Guerre, qui sont considérés comme les chefs spirituels, politiques et militaires. Le plus puissant des Dents de Guerre, élu à vie, reçoit le titre de Mâchoire Sanglante et a le privilège de s'asseoir sur le Trône d'Ivoire au centre de l'Autel d'Ivoire, d'où il règne sur tous ses frères. Ses désirs font force de loi et il est seul à pouvoir dialoguer avec la Défense Sanglante lui-même. Il existe un seul temple de la Défense Sanglante, l'Autel d'Ivoire. C'est également le seul lieu sacré du culte puisque c'est là qu'elle régna sur ses enfants jusqu'à l'Aube, avant de s'y enterrer afin de veiller tranquillement sur son peuple, bien à l'abri. La Défense Sanglante est représenté comme un gigantesque Monteur de Sanglier pourvu de défenses démesurées. Il en existe une statue sur pied en ivoire, au sommet de l'Autel d'Ivoire. Les runes du culte sont la Mort, la Mauvaise Terre et la Bête.

Initiation

Restrictions: être un monteur de sanglier, autrement habituelles.
Talents - Attaque Lance, Chevaucher, Scruter et Pister.
Note: les initiés acquièrent la compétence de Dépeçage sanglant.
Magie spirituelle: Vivelame, démoralisation, soins, fanatisme, mobilité, protection.
Seigneurs runiques: les Dents de Guerre
Restrictions: les Dents de Guerre sont également des prêtres. Un candidat doit posséder 90% en Attaque à la lance et dans quatre autres compétences parmi: chevaucher, pister, scruter, une parade, torture, dépeçage sanglant.
Magie divine commune: excommunication, adorer la Défense sanglante, sauvegarde.
Magie divine spéciale: berserk, dent de douleur, hémophilie, enchantement de lien mortel, autel sanglant, peur.
Note: l'esprit allié des Dents de Guerre s'incarne dans leur sanglier. Seule la Mâchoire sanglante peut utiliser le sort Divination.
Culte associé: Maran Gor procure Créer fissure

Magie spéciale de la Défense sanglante:
Dent de douleur 2 points
A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable
Ce sort doit être lancé sur une arme. Toutes les blessures causées par cette arme et pénétrant l'armure incapaciteront la partie du corps touchée, en plus des dégâts normaux. La victime peut se remettre de cette incapacitation en réussissant un jet sous CONx2, une fois par round. Si plusieurs blessures ont été infligées, un seul jet de CON suffit à se libérer.
Hémophilie 2 points
A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable
Les dégâts infligés par les armes sur lesquelles est lancé ce sort ne peuvent être guéries ou régénérées magiquement, mais uniquement naturellement. Un sort de Soins cautérisera de telles blessures, mais ne les guérira pas. Les premiers soins sont également inefficaces, mais permettent d'arrêter les hémorragies.
Apaiser la Terre 1 point Rituel de cérémonie, réutilisable
Ce rituel est utilisé lors des sacrifices dédiés à la Défense Sanglante. Il peut prendre trois formes. On donne des céréales à la Défense (habituellement en nourissant les cochons), pour nourrir et fortifier la terre et par là même le culte. Le sacrifice de sang (de préférence un sacrifice humain) apaise la terre, protégeant le culte de sa fureur et permettant de garder les sangliers sous contrôle. Lorsque

des objets magiques, autres trésors de grandes valeurs ou plus de six prisonniers intelligents sont sacrifiés grâce à ce sort, et que le jet de cérémonie est au moins une réussite spéciale, la Terre est satisfaite, et la monture du sacrificateur voit une de ses caractéristiques augmenter de un point, au choix du monteur. Aucune caractéristique ne peut être augmentée au-delà du maximum racial.

Enchantement de Lien Mortel
1 point
Sort rituel, réutilisable
Ce sort est lié au talent particulier de Dépeçage Sanglant. Reportez-vous à la description de ce talent.

Talents spéciaux de la Défense sanglante

Torture (5%) Manipulation
Cette compétence est accessible à tous, mais une minorité est assez corrompue pour l'utiliser. Elle permet à l'utilisateur de faire souffrir le plus possible sa victime sans la tuer. Un jet réussi signifie que la victime sera psychologiquement marquée à vie sans être physiquement handicapée, même si des séquelles seront visibles. En revanche, un échec laisse des séquelles handicapantes et une maladresse entraîne la mort de la victime. Une réussite critique ne laisse aucune trace physique. Cette compétence peut, et c'est souvent le cas, être utilisée afin d'extorquer des renseignements. Cependant, les monteurs de sangliers l'utilisent plutôt pour assouvir leurs instincts que d'aucun qualifieraient de sadiques. Afin de savoir si la victime parle, il faut avoir préalablement réussi un jet de torture. On compare alors sur la table de résistance le cinquième du pourcentage de torture du bourreau (arrondi inférieur) au pouvoir de la victime:
Jet réussi: la victime parle et dit la vérité.
Jet manqué: la victime parle mais n'est pas obligée de dire la vérité.
Maladresse: la victime meurt sans avoir parlé.
Note: le bourreau ne doit pas savoir s'il a réussi ou non et ne peut donc savoir si sa victime dit ou non la vérité.

Dépeçage sanglant (0%) Manipulation
Le but de ce talent est de donner la

mort de la façon la plus traumatisante et la plus douloureuse pour que l'esprit de la victime soit emprisonné dans une partie de son corps. Ce talent peut être combiné au sort divin d'Enchantement de lien mortel. Lorsqu'il est combiné à ce sort divin, un point de POU doit être sacrifié. L'esprit de la victime est emprisonné dans sa queue (ou dans sa main si elle est humanoïde). Le lanceur du sort peut utiliser les points de magie de la victime pour lancer des sorts et même lancer les sorts que connaît la victime. Cette magie n'est accessible qu'au monteur ayant réalisé l'enchantement et celui-ci est brisé si la partie du corps est enterrée de façon rituelle et décente ou si elle est détruite. On ne peut utiliser le talent de cérémonie pour augmenter ses chances de réussir ce talent.

Caractéristiques des monteurs de sangliers
FOR: 2D6+6
CON: 2D6+6
TAI: 2D6+6
INT: 2D6+6
POU: 3D6
DEX: 3D6
APP: 1D6 Mvmt:3 PdV:13
Fatigue: 26 PM: 10-11
RA DEX:3
Localisation: humanoïde
Armes: Lance 2M, Att. 30%, Par. 25%, Fléau 1M Att. 25%, Par. 20%
La lance montée est identique à la lance à deux mains. Les monteurs ont appris à frapper efficacement avec leurs lances à deux mains depuis le dos de leurs montures. Ils ont toujours une paire de lances, au cas où l'une d'elle serait brisée lors de la charge.
Compétences:
Dissimuler: 40+6, Ecouter 15+6, Chevaucher 70+0, Scruter 15+6, Chercher 40+6, Pister 40+6.
Langues: langue des monteurs 30+1, Theyalan 15+1.
Armure: tout ce qu'ils trouvent, en général du cuir ou du bezetain.

Les sangliers
Ce sont de très gros sangliers sauvages, de la taille de buffles et exclusivement carnivores. Ils sont entraînés pour combattre avec leur maître sur le dos. Moins rapides que des chevaux, leur vitesse n'est cependant pas réduite en forêt ou en terrain accidenté. Ils sont extrêmement lunatiques et adorent leur maître au-delà de toute compréhension.
FOR: 4D6+12
CON: 2D6+12
TAI: 4D6+18
INT: 4
POU: 3D6
DEX: 1D6 Mvmt: 8 PdV: 26
Fatigue: 45 PM 10-11 RA DEX: 4
Localisations: quadrupède
Armure: 4 points de peau
Arme: Défenses RA 7, Att. 50%, 2D6+3D6; Piétiner RA 7, Att. 75%, 6D6
Compétence: pister 75%

Mathias Tarkowsky

Les Voleurs

Travailler, c'est trop dur...

Ça y est, je touchais au but. Mon contact m'avais prévenu, l'homme que j'allais rencontrer n'étais pas ordinaire. Pour ça, non! Il portait des vêtements de soie lunars, extrêmement voyants, des pantalons bouffants rouge et or, un petit juste-au-corps argent et bleu, enfin un grand feutre qui lui cachait une grande partie du visage. Il portait au côté une superbe rapière finement ciselée, dont la lame était nue. Pour un maître voleur, on aurait pu s'attendre à plus de discrétion!

En m'approchant de sa table, je m'aperçus qu'il jouait avec un petit animal de couleur étrange. A quelques pas, je réalisais qu'il s'agissait d'un rat, teint en rose. Alors que l'homme ne semblait aucunement prêter attention à ma prudente approche, il sauta littéralement sur moi, lançant sa mascotte en direction de mon visage. Le rat arriva à quelques centimètres de mon nez avant même que je puisse réagir. J'étais comme hypnotisé par le rongeur, qui se mit à ouvrir la bouche en articulant. Stupéfait, je l'écoutais me parler: "Alors, blanc bec, tes reflexes laissent à désirer, sais-tu". Son marchand était parfait. L'homme partit alors d'un rire qui laissait percer comme des notes de folie, qui éclatait dans mon crâne comme des bulles de savon. Redressant la tête pour examiner ce maître voleur, je fus arrêté par une voie mélodieuse, qui m'interdit de continuer mon mouvement. Il me demanda alors de le suivre, pour "tester mon rire".

Il n'y avait pas à dire, une première rencontre avec un prêtre d'Eurmal était toujours surprenante. Et dire qu'il allait être mon maître pendant trois ans.

L'article "Les mercenaires dans la Passe du Dragon", paru dans Tatou numéro 2 détaillait une petite partie du nouveau système de création de personnages. Après cette partie "militaire", nous abordons aujourd'hui le développement de l'expérience "malhonnête" que peut acquérir un personnage avant de devenir un aventurier.
Comme le dit Férulion, Sage Gris, "Les voleurs sont parfois des aventuriers, mais les aventuriers sot toujours des voleurs".

Les différents types d'associations de malfaiteurs dans la Passe du Dragon

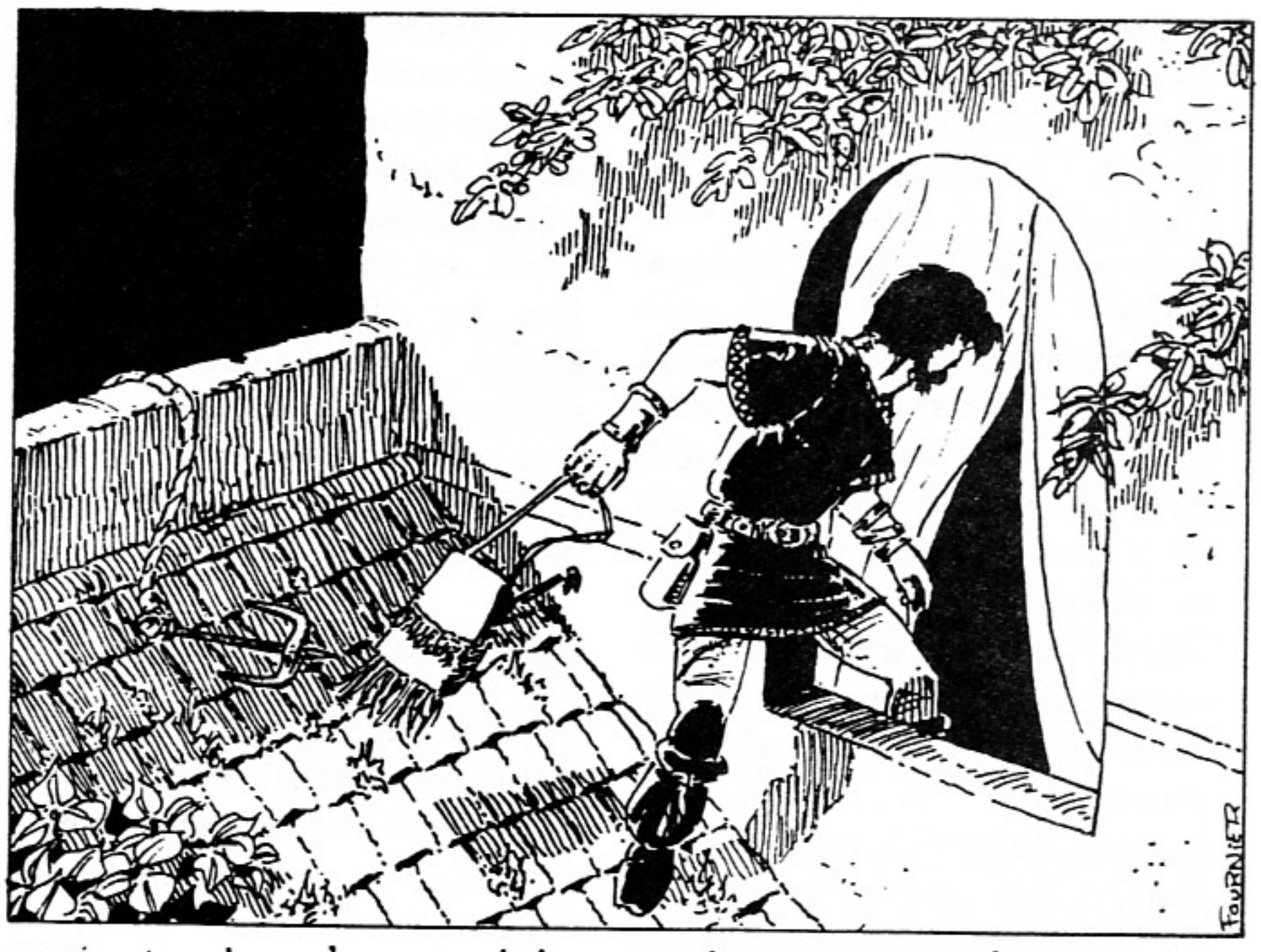
Acquérir un passé de voleur, malgré l'utilité des talents qui s'y rapportent, n'est pas chose aisée. Cela exige généralement de se mettre en marge de la société, d'abandonner ses attaches familiales et locales, et de vivre une vie relativement précaire.
La guilde de voleurs est l'institution qui permet d'acquérir ces talents si utiles, tout en gardant un mode de vie décent. Cependant, dans la Passe du Dragon, les guildes n'existent pas, à cause du niveau d'évolution des sociétés de cette région. En revanche, d'autres types d'associations ont vu le jour. La principale est centrée autour du culte d'un dieu voleur, mais il en existe d'autres, axées sur l'adoration d'un puissant esprit ou sur une école dirigée par des maîtres voleurs.

Après chaque description d'une organisation malhonnête, on donnera un exemple précis afin de mieux cerner la forme de celle-ci en termes de jeu. Cet exemple incluera également les données complétant le système d'expérience préliminaire mis au point dans le premier numéro de Tatou. Ces exemples peuvent servir de base à tout autre association de même type.

Les cultes de voleurs

Les cultes de dieux voleurs sont les types d'associations les plus courants dans la Passe du Dragon. La nature des sociétés humaines est telle qu'il existe toujours une frange de la population en-dehors des lois et coutûmes imposées. En général, les individus égoïstes et autres anti-sociaux éprouvent le besoin de se cacher. Certains dieux de Glorantha possèdent un comportement similaire. Ils se cachent car ils dérangent et ont dérangés les autres dieux. Ils ont alors développé des talents et surtout une forme de magie leur permettant de se soustraire aux lois. En échange de l'adoration des individus anti-sociaux, les dieux "voleurs" offrent les talents et les sorts qui permettent toutes ces activités condamnables.
Un culte de dieu voleur offre donc à ses adeptes un enseignement de compétences très utiles, de sorts appropriés aux actions malhonnêtes et surtout une "nouvelle famille"

permettant paradoxalement une certaine intégration dans la sociétés par le biais des actes mythologiques du dieu.
Etre adorateur d'un culte voleur, c'est peut-être se mettre au ban de la société, mais s'est surtout être un individu aux talents et sorts souvent très meurtriers.



LANBRIL

Lanbril peut être considéré comme le plus important culte voleur de la Passe du Dragon. Sa structure est en fait très proche de celle d'une guilde de voleurs. Histoire
Lanbril est un fils de Grand-Père Mortel. Il fut donc considéré comme inférieur par les autres dieux. Enragé, il voulu alors faire la preuve de son excellence. Mais celle-ci était une chose personnelle, différente. Il cultiva le Désordre et l'Illusion puis se mit à voler les sorts runiques des autres dieux et en inventa afin d'échapper aux poursuites.
Durant les Ténèbres, il apprit à ses adeptes à compter d'abord sur eux-mêmes. Pendant les temps historiques, les voleurs et autres rebuts de la société suivirent sa voie, parasitant les communautés humaines.

Organisation
L'organisation du culte est très importante. Les voleurs de Lanbril sont organisés en "anneaux" distincts, dont les membres se regroupent autour d'une prêtre runique. Celui-ci dirige les opérations, sélectionne les nouveaux membres de l'anneau, s'occupe des relations des membres de l'anneau, professe ses talents et donne des sorts divins aux initiés.
Plusieurs anneaux regroupés forment une "famille". Certaines existent depuis plusieurs siècles. Il arrive qu'un prêtre dirige une famille. On l'appelle alors un "parrain". Selon les lieux, les familles peuvent être très structurées ou, au contraire, ne guère représenter plus qu'une association servant à protéger les intérêts des membres de Lanbril au coup par coup. Lanbril n'a pas de temple fixe. Ceux-ci sont constamment déplacés et leur emplacement est tenu secret par le prêtre et les initiés.
Les jours sacrés ne sont pas non plus fixes et changent selon la volonté du parrain.

Localisation
On trouve des anneaux de Lanbril dans tous les villages et toutes les villes d'importance moyenne de la Passe du Dragon. Leur taille et leur nombre est très variable selon les lieux.

Pavis
Pavis possède trois anneaux et une famille. Le plus important est celui des "Seigneurs du Trou". On raconte qu'il existe des connexions entre cet anneau et un mystérieux personnage connu sous le nom du "Rat", ainsi qu'avec l'intelligence lunar.
Les deux autres anneaux sont plus restreints. Les "Hommes d'Harli" sont spécialisés dans les cambriolages des caves, alors que les "Gamins de Knobby" préfèrent s'orienter vers les petits larcins commis par des gangs d'enfants.

Corflu
Un seul anneau a pu s'installer dans cette ville. Arrivé avec l'empire lunar, son parrain semble n'être qu'une marionette aux mains de l'envahisseur. Il sert de racketteur officieux pour les lunars.

Les oasis
Il existe très peu de voleurs organisés au sein des oasis de Prax. Ceci s'explique par le petit nombre de biens possédés par les habitants de ces oasis. Les seuls voleurs existant sont ceux qui réussissent à s'intégrer au sein d'un caravane et à en dérober quelque marchandise.
Néanmoins, il existe un petit anneau à la Porte du Cor, dont la plupart des membres sont des nomades praxiens bannis. On les appelle les Ruffians.
La cité des barbares possède deux anneaux très ouverts, qui accueillent nombre d'aventuriers.

Sartar
Mais c'est surtout dans Sartar que Lanbril trouve de nombreux adeptes. Plusieurs familles se sont constituées à la suite des invasions lunars. De nombreux résistants ayant du se cacher sont devenu de fait des voleurs. Abandonnant, une

génération plus tard, les voies d'Orlanth, ils ont compris que seul Lanbril pouvait leur offrir les moyens de survivre dans la clandestinité.
Trois grandes familles se partagent Sartar:
Les "tarshites": cette famille est originaire de Tarsh et était constituée à l'origine des premiers réfugiés tarshites. Installée dans le nord, elle est la plus anti-lunars. Leurs cibles de choix sont les résidences des colons lunars. Le parrain est un individu très secret, qui choisit personnellement tous les nouveaux membres de sa famille. Les tarshites dirigent 3 anneaux dans Jonville, leur quartier général. Ils ont également 2 anneaux dans la Cité des Neiges, Trembleur de Terre, Alda-Chur et Solitaire (Alone) et 1 anneau à Adari, Bagnot, l'étape Sombre et au Poste Nord.

Les "venteux" détiennent un quasi-monopole sur le vieux Sartar. Boldhome est leur capitale. Ils sont nationalistes et n'hésiteront pas à aider les orlanthi en danger. Leur spécialité sont le racket et le cambriolage (ils sont très souvent opposés aux marchands issaries). Assez ouverts, ils admettent facilement de nouveaux membres. Ils possèdent des anneaux dans toutes les villes du vieux Sartar et n'hésitent pas à s'associer aux voleurs orlanthi indépendants pour porter un coup aux lunars.

Le sud de Sartar et quelques villes du nord du Pays Saint sont contrôlées par une famille très particulière. C'est la "familia". Elle est très fermée et seule la naissance donne droit à l'appartenance. Son parrain est un individu solitaire, très froid, menant la famille d'une main de fer. Malgré ses 70 ans, il est encore capable de se battre à la rapière et de crocheter bon nombre de serrures. Sa voie le rend célèbre au sein de la familia. Il parle d'un voie étouffée, un peu aphone, avec un fort accent du sud du Pays Saint. Blanche-Murailles est la place forte de la familia, avec trois anneaux très performants.
Enfin, on peut noter que presque tous les villages possèdent un anneau de Lanbril, souvent composé de trois à dix individus. Ils sont complètement indépendants et la notion de famille n'existe que lors de la préparation d'un gros coup.

Recrutement et enseignement
Mis à part au sein de la familia, il est assez facile de devenir un voleur de Lanbril. Pour le jeune personnage désireux de s'écarter du droit chemin, il suffit souvent de fréquenter les tavernes louches et taudis de sa ville ou les coins les plus mal fâmés de son village. Il sera remarqué sur un jet réussi de POUx5. Il pourra alors passer un test d'entrée. Le recruteur de l'anneau discutera anodinement avec le candidat, lui permettant de mesurer rapidement l'aptitude du personnage. Si celui-ci réussit un jet d'APPx4, il sera jugé digne de devenir membre de l'anneau et donc membre de Lanbril. S'il est accepté, on lui demandera de se plier à la discipline de l'anneau et d'accepter les missions qui lui seront confiées. En échange, il pourra apprendre les talents offerts par le chef de l'anneau. Pour devenir initié de Lanbril, il faut avoir été membre de l'anneau durant 5 ans et maîtriser un talent de voleur (90% ou plus).
Les initiés forment le noyau de l'anneau et dirigent certaines opérations (ils reçoivent en contrepartie les bénéfices d'une opération réussie). Ils peuvent apprendre les talents enseignés par le culte plus certains talents spéciaux (comme par exemple les talents d'alchimistes concernant les poisons) et surtout avoir accès aux sorts divins de Lanbril (à utilisation unique bien sûr).
Les talents enseignés diffèrent selon les anneaux. La liste suivante donne une idée générale des talents accessibles.

Déplacement silencieux, Se cacher, Dissimuler mécanismes, Ecouter, Scruter, Pister, Chercher, Passe-passe, grimper, sauter, baratin, Attaque et parade Dague, Attaque et Parade Epée courte, Esquive.

Talents spécifiques de Lanbril

Survie en cité (Connaissance, base=05%)
C'est la perception de la réalité d'une ville, la connaissance de ses cultures, du système gouvernemental, etc... (les citadins ajoutent 25% à ce talent).

Feindre la Mort (Agilité, base=10%)
C'est un talent exotique et rare qui permet de se mettre dans une posture proche de celle de la mort. Une maladresse attirera la vue d'une personne qui cherche. Seuls les initiés de Lanbril ont droit de dépasser 25% dans de talent.

Se libérer (manipulation, base=0%)
C'est la capacité à se défaire de n'importe quel type de liens. Deux jets sont nécessaires: un lorsque les liens sont mis sur le voleur, et un lorsqu'il tente de se libérer. Seuls les initiés ont le droits de posséder plus de 25% dans ce talent.

Les talents d'alchimistes des initiés de Lanbril seront détaillés avec les guildes d'Alchimistes (un jour peut-être, NdR).

Un anneau de Lanbril: les Mains Bleues

Basées à Swenville, les Mains Bleues forment un anneau de Lanbril appartenant à la famille des Venteux. Ce nom vient du fait que les membres de cet anneau se frottent les mains dans une poudre légèrement bleutée censée porter chance. Cet anneau va servir d'exemple prati-

que pour les joueurs ayant choisi une spécialisation de voleurs. Il peut être considéré comme modèle pour les autres anneaux de Lanbril.
Il se compose d'un prêtre runique (le Boss), de deux seigneurs runiques (les grandes Mains Bleues, ou Maîtres Voleurs), de 15 initiés et de 100 à 120 membres. Il est spécialisé dans le vol à la tire, le cambriolage et la contrebande.
Le Boss, Irigion le Discret, n'est pas réellement impliqué contre les lunars. Ses cibles privilégiées sont plutôt les marchands d'Issaries et d'Etyries, qu'il considère comme des exploiteurs. Il s'entiche d'une certaine générosité, redistribuant 10% de ses gains aux pauvres de Swenville. Il ne supporte pas la familia, dont ils tient les membres pour fanatiques fous furieux. Enfin, la poudre bleue qu'il détient et qu'il a hérité du boss précédent (assassiné par un marchand Issaries) n'est pas magique, mais a des effets psychologiques certains sur les voleurs.

Recrutement
POUx5 pour être remarqué
APPx4 pour être testé (il est bien sûr préférable de jouer ce test)
Un échec oblige le personnage à s'addresser à un autre anneau.

Une fois engagé, le personnage obtiendra:
PdeVx3 par ans (après 15 ans) à distribuer dans les talents suivants (4 talents minimum par an):

Talents enseignés par le Boss
Déplacement silencieux
Se cacher
Ecouter
Scruter
Passe-Passe
Survie en Cité
Imitation
Argot
Attaque Rapière
Parade Main Gauche
Esquive

Talents enseignés par les deux seigneurs runiques
Passe-Passe
Camouflage
Grimper
Baratin
Attaque et Parade Epée courte
Feindre la Mort

Chaque initié enseigne un des talents ci-dessus (au choix du maître de jeu). Il est noter que certains talents sont limités à 25% (hors base et modificateurs) pour les membres laïques.

Deux années d'apprentissage donnent droit à 1 point de magie spirituelle, à répartir dans les sorts suivants:

Confusion
Protection
Séduction
Contremagie
Silence
Miroir
Mobilité
Soins
Disruption

Pour devenir initié, il faut avoir été membre laïque durant au moins cinq ans et posséder un talent de voleur à 90% ou plus. Une fois initié, on accède à la magie divine (à une utilisation): tous les sorts communs à un ou deux points plus un sort spécial du culte.

Magie divine spéciale de Lanbril
Résistance à la Divination 1 point
Cumulable, non réutilisable

Ce sort efface l'histoire des activités (de douze individus maximum) associées à un objet matériel défini, dans une période de douze heures. Il permet de ne pas être découvert lors d'une tentative de Divination, de quelque sorte qu'elle soit. Chaque point supplémentaire double la durée d'immunité.

Irigion connaît un sort spécial du culte:
OUBLI 3 points
80 mètres, passif, temporaire

Ce sort force la victime à oublier les évènements ayant eu lieu dans une période de 10 rounds avant le lancer du sort. La perte de mémoire n'intervient cependant que cinq minutes après le lancer.

EURMAL

Eurmal est un dieu très spécial. Il est tout à la fois le Farceur, le Bouffon, le Malfrat, le Change-Forme, le Voleur, le Séducteur, le Destructeur, le Truand, le Glouton, le Donneur de Feu et le Sage.
Il est totalement déraisonnable, mais joue cependant un rôle capital dans la mythologie gloranthienne. C'est en effet lui qui a volé à Hu-

makt l'Epée de Mort, pour la donner à Orlanth qui s'en servit pour tuer Yelm. C'est ainsi qu'il commit le Premier Vol et précipita la fin de l'Age d'Or, pour inaugurer les Ténèbres. Il fut enfin un membre important des Sept Porteurs de Lumières. Il devint de ce fait associé au panthéon orlanthi.

Dans la Passe du Dragon, Eurmal est un dieu mineur mais respecté pour son importance mythologique. Les membres de ce culte sont souvent à la recherche de la plus grande liberté possible, ou sont des marginaux sans espoir de réintégration.

Ces individus ne sont soumis à aucune loi. Ils sont totalement libres de leurs actions, et sont les seuls à avoir le droit de refuser de comparaître lors d'un procès. Mais, étant par définition hors-la-loi, aucune action des individus les concernant n'est soumise à la loi. Il n'existe rien qui puisse empêcher la population d'un village de lapider ou d'expulser un membre du culte d'Eurmal.

Organisation

Il n'y a aucune organisation ressemblant de près ou de loin à une guilde. Le nombre de temples dédiés à Eurmal est très faible et les adeptes de ce dieu sont eux-mêmes peu nombreux.

Eurmal est vénéré sous deux formes dans la Passe du Dragon: le Bouffon et le Voleur. Nous développerons donc l'aspect Voleur, permettant de créer des personnages voleurs proches de la "folie" eurmalienne.

Les voleurs d'Eurmal sont, en règle générale, des individualistes fantasques et fantaisistes. Ils aiment par-dessus tout les vols commis avec brio et classe. Ils volent d'abord pour le plaisir de voler. Ce sont souvent des kleptomanes maladifs. Ils sont amis des Bouffons et adorent mettre dans leurs actes une certaine dose de grandiloquence qui les immortalisera. Certains adoptent des sentiments de générosité et volent les riches pour donner aux pauvres. Ils sont souvent solitaires et "nomades". Ce sont les gentlemen cambrioleurs de la Passe du Dragon. Localisation

Il existe 10 maîtres voleurs d'Eurmal. La majorité réside en Sartar et surtout au Pays Saint. Ils fréquentent le plus souvent les villes de Boldhome, Nochet et Refuge. Ils sont cependant très mobiles et il est difficile de les localiser. Ils s'aventurent rarement en Prax et, lorsqu'ils le font, s'intègrent dans les compagnies d'artistes. Trois de ces maîtres sont originaires de l'Empire Lunar et préfèrent opérer dans Tarsh.

Recrutement et enseignement

Pour trouver un prêtre d'Eurmal Voleur, il faut réussir un jet de POUx1 puis un jet de POU+APP en pourcentage pour être accepté comme disciple.

Les maîtres voleurs d'Eurmal ne vont jamais à la recherche d'élèves et préfèrent trouver par chance un individu qu'ils considèreront un peu comme leur fils spirituel. Un prêtre d'Eurmal n'acceptera jamais plus de trois élèves à la fois.

En ce qui concerne lès talents, on ne peut généraliser. Chaque prêtre enseigne certaines compétences en fonction de sa personnalité, de sa volonté et de ses propres talents. Ils diffèrent néanmoins souvent des talents communs.

Deux exemples totalement différents sont exposés ci-dessous.

KII au Rat Rose et aux Vêtements colorés.

Ce personnage très particulier exige avant tout qu'on l'appelle par son nom complet. Seuls ses élèves sont autorisés à l'appeler KII ou le Rat Rose. Cette "personne" est originaire de Glamour, la capitale de l'empire Lunar. Après une jeunesse très tourmentée, il est devenu prêtre d'Eurmal à 19 ans, ce qui peut expliquer son état mental actuel. Installé à Jonville, il opère souvent dans les villes de Tarsh. Un seul mot pourrait le qualifier: FOU. C'est un psychopathe mégalomane et schizophrène. Il est pourtant considéré par certains comme l'un des trois meilleurs voleurs de la Passe du Dragon.Il se considère lui-même comme le meilleur (seul Eurmal est plus fort que lui!) et, pour le prouver, commet des vols d'une incroyable audace. on dit même qu'il aurait dérobé une pierre de lune à une prêtresse de la déesse rouge, ou encore un poil de la Chauve-souris pourpre. Il s'habille de façon extravagante et pour un peu on le verrait porter des pantalons à pattes d'éléphants et des chemises de soie à jabot. Il porte avec lui un petit animal familier, un rat peint en rose, qu'il considère comme la réincarnation intermittente d'Eurmal. De temps en temps, il se prend pour le justicier masqué et distribue tous ses gains aux mendiants ou les jette aux égoûts, qu'il estime être une des demeures d'Eurmal.

Ses élèves deviennent généralement aussi fous que leur maître, et s'en font la plupart du temps un devoir. De plus, personne n'a jamais pu déterminer le sexe de KII, et ce dernier adore entretenir l'ambiguité, se prenant pour un androgyne.

Une fois acceptés les élèves distribuent Pdevx3 dans les talents suivants (au moins quatre talents par an):

Déplacement silencieux
Esquive
Bricolage
Evaluer
Grimper
Passe-passe
Con.Humains
Sauter
Chercher
Survie cité
Baratin
Ecouter
Eloquence(grandiloquence!)

Scruter
Parler Pélorian/Sartarite
Att/Par Rapière
Esquive
Imiter
Ventriloquisme

Imiter: voir le talent de Lanbril, mais il n'y a pas de limitation
Ventriloquisme (Connaissance, 0%) Ce talent permet de parler avec les muscles du diaphragme sans articuler totalement avec la bouche.

Chaque année passé avec KII donn ne 10% de chance de devenir psychopathe (cumulable). Le joueur devra choisir l'affliction et son intensité (mégalomanie, pyroman nie, etc...). KII n'est pas très porté sur la magie. Il préfère les actes matériels très voyants. On peut app prendre un point de magie spirit tuelle tous les trois ans, parmi les sorts suivants:
Séduction, Confusion, Ral lentissement, Miroir, Protection et Soins

Kii possède de nombreux sorts div vins, mais ne l'enseigne qu'aux élèves ayant commis un vol digne d'Eurmal. Les sorts enseignés sont:

Devenir (autre forme), Charisme, Dissimulation, Halluciner plus tous les sorts communs à un point.

BIRBON LE FOU

Il ne ressemble pas vraiment à Kii, et pourrait même être considéré comme son contraire. Il est origin naire d'une des villes de Péloria, au centre de l'Empire Lunar. Très jeun ne, il fut banni par son père, res spectable apothicaire. Birbon avait en effet utilisé les différents matériaux de la boutique comme maquillage. Il dut alors vivre dans la rue, puis fut recueilli par une troupe de musiciens et de comiques adorateurs d'Eurmal. Il comprit ab ors sa véritable identité: il était un Bouffon. Il quitta sa troupe pour partir à l'aventure et vécut près de

dix ans dans la Passe du Dragon, ou il devint le voleur bouffon. Ses vols ont toujours été caractérisés par une boufonnerie marquée. Ses actes son souvent gratuits et comiques. Auj jourd'hui, il ne vole plus, mais ador re jouer dans les troupes comiques. Etant le roi du déguisement, il est difficile à reconnaître, d'autant qu'il se cache pour échapper aux poursuites des autorités. Il est LE prêtre de l'aspect bouffon d'Eurmal dans la Passe du Dragon. Il a donné un véritable coup de fouet à cet asp pect du culte et est en passe de deven nir un des prêtres les plus respectés par les autres eurmaliens (ce qui est étonnant).
Ses élèves reçoivent Pdevx3 par an dans les talents suivants:
Scruter
Ecouter
Eloquence
Grimper
Chercher
Chanter
Lancer
Parler Pélorian
Parler marchand
Passe-passe

Se cacher
Mécanismes
Con. des humains
Jouer de la flute
Attaque arbalète moyenne
Attaque/parade poings et pieds
Attaque dague.

Talents spéciaux
Imiter
Déguisement
Jouer la comédie

Déguisement (Base 05%): talent de manipulation Ce talent permet de se déguiser en ce que l'on veut, tant que la silhouette reste d'aspect humanoïde. Plus le niveau du talent est élevé, plus le personnage pourra composer un déguisement difficile.
Jouer la comédie (Base 10%): talent de communication Cette compétence permet de jouer un rôle dans une pièce de théâtre. Le pourcentage indique la capacité à convaincre le public.
Magie
Birbon est un des prêtres d'Eurmal les plus puissant magiquement parlant. Il connaît de nombreux sorts et n'hésite pas à les enseigner pour répandre la magie du Bouffon. Avec Birbon le Fou, on acquiert un point de magie spirituelle par an et un point de magie divine tous les deux ans, à distribuer dans les sorts suivants:

Magie spirituelle: disruption, séduction, miroir, confusion, démoralisation, mortelame, soins, protection.
Magie divine: cacher, rire collectif, mentir, halluciner, absorption, bouclier, folie, toutes les illusions à 4 points, réflexion, tous les sorts com mmuns.

Voici déjà de bonnes bases pour développer les personnages voleurs dans la région de la Passe du Drag gon. La prochaine fois, nous vous ferons découvrir Robin des Montagnes et Kurgan l'impitoyable.

Frédéric Weil

Les cristaux

It's the magic...

Que sont les cristaux d'antant devenus? En effet, depuis la parution de la version III (Avalon Hill) de RQ, les seuls objets magiques de Glorantha ont bel et bien disparu. Ce n'est pas que je sois un fanatique des objets magiques, mais je pense qu'il est temps de rétablir l'ordre des choses (ceci pour poursuivre le chapitre: 'Broos, errata quasi-officiel de RQIII; d'ailleurs, peut-être devrions-nous demander à être payés...)

Cristal, késako?

Bonne question, et je me remercie de me l'être posée (applaudissements). Vous vous doutez bien que si Humakt a volé la Mort, c'est qu'il avait l'intention de s'en servir. D'ailleurs, il ne s'en est pas privé. De la même façon que les os des dieux morts ont donné le bronze à Glorantha, leur sang a formé les cristaux. Cette propriété peu commune leur confère deux particularités tout aussi rares: l'indesctructabilité (eh oui, ce mot fait 18 lettres: rires) et l'immunisation aux effets des interventions divines. Pratiquement, ce sont des gemmes de couleurs variables, de taille variable, qui permettent de stocker des points de magie (en général). Il existe deux types de cristaux: les cristaux "vides" et les cristaux "pleins".

Les cristaux vides

Ils forment plus des deux tiers des cristaux. Ils ne possèdent aucun pouvoir particulier si ce n'est celui d'être un réservoir à points de magie. Ils peuvent également être utilisés pour garder un esprit. Leurs propriétés sont limitées: leur capacité maximum en points de magie est déterminée par 2D6+3 (5-15) (hors capacité d'éventuels esprits). Le propriétaire d'un tel cristal peut stocker ses points de magie dans celui-ci, jusqu'à la limite fixée. Il peut réutiliser ces points à tout moment, mais une seule fois bien sûr. Ceci signifie que le cristal ne régénère en aucune façon les points de magie qu'il contient. De plus, ceux-ci sont utilisables lors du lancement de sorts, mais ne compte jamais comme résistance magique (j'espère que vous suivez, parceque jusque là c'est simple). Pour lier un esprit dans le cristal, on suit la procédure habituelle, sachant que l'esprit, une fois lié, ne peut entreprendre aucune action de sa propre initiative, tant que l'utilsateur contrôle un nombre raisonnable d'esprits. Les points de magie de l'esprit sont accessibles au possesseur, et ceux-ci se régénèrent normalement. Ces deux utilisations sont mutuellement exclusives (pour les personnes dont l'intelligence est inférieure ou égale à 5, ceci signifie que l'on utilise le cristal SOIT pour y mettre un esprit, SOIT pour y stocker des points de magie). Mettre un esprit dans un cristal contenant des PMs aura pour conséquence immédiate la perte définitive de ces points. Lors de la mort d'un personnage possédeant un cristal contenant un esprit, ce dernier est immédiatement libéré et retourne sur le plan des esprits.

Les cristaux pleins

Chacun de ces cristaux possède certaines propriétés qui lui sont naturellement inhérentes, héritées des dieux. Ils sont donc un POU. Il est donc nécessaire d'"harmoniser" ces cristaux avant de pouvoir les utiliser. Harmoniser un cristal plein revient à vaincre le POU de celui-ci avec les points de magie de l'utilisateur. Le processus prend une semaine de concentration. Mais attention, ceci peut se révéler dangereux. Après cette semaine, on résoud le jet de PM contre POU. En cas d'échec, l'utilisateur perd un certain nombre de points de POUvoir (et non de magie, petits malins). Allez, je suis bon, je vous donne la table:

Table de Perte de points de POUvoir

D100	POU perdu définitivement
01-60	1 point (ça va encore)
61-90	2 points (c'est irritant)
91-00	3 points (ça fait du bien par où ça passe!)

Table des propriétés des cristaux

D100	Type
01	Cristal combiné. Tirer deux fois et appliquer les résultats*
02	Cristal à supplément de POU. Retirer et ajouter 1D6 de POU(+)
03-05	Cristal de grande guérison, 1D8 de POU
06-08	Cristal de sensibilité, 1D8 de POU
09-11	Cristal de double pouvoir, 1D8 de POU
12-14	Cristal d'augmentation de puissance, 1D8 de POU
15-16	Cristal d'amélioration de sorts, 1D4 de POU
17-18	Cristal de renforcement de sorts, 1D4 de POU
19-20	Cristal de résistance aux sorts, 1D4 de POU
21-22	Cristal de soutien spirituel, 1D4 de POU
23-24	Cristal de sort, 1D4 de POU
25-30	Inutilisable
31-00	Cristal de stockage de points de magie/de lien d'esprit, 2D6+3 de pouvoir.

* tirer un D100 et diviser par 4, en arrondissant supérieur. Un cristal plein ne peut être combiné à un cristal vide. + Ce D6 supplémentaire peut être ajouté aux points de magie stockables dans un cristal vide.

De plus, en cas de réussite, vous avez droit à une croix d'expérience en pouvoir. Une fois harmonisé, le cristal se met à luir faiblement. Pour mettre fin tout de suite à vos illusions, précisons qu'on ne peut être en harmonie qu'avec un seul cristal à la fois.

And now, the big show...

Le POU d'un cristal plein ne peut en général pas être utilisé par le personnage qui l'a harmonisé. En fait, chaque cristal possède une certaine fonction qui n'est utile qu'en conjonction avec les capacités de l'utilisateur. On ne connaît cette fonction qu'une fois le cristal harmonisé. Allez, encore une petite table pour déterminer les fonctions des cristaux.

Types de Cristaux

Combinaison-Tirer deux fois et combiner. Ajouter les POUs pour obtenir le POU final à utiliser lors de l'harmonisation, mais traiter les deux séparément pour chaque propriété.

POU supplémentaire-vous avez compris? Tant pis!

Grande guérison-ce cristal permet de doublet les effets des sorts de soins lancés PAR l'utilisateur harmonisé. Un cristal double au maximum autant de points de sorts qu'il a de POU (un cristal de un point de POU ne double que le premier point de Soins).

Sensibilité-Ce cristal permet de lancer gratuitement (sans dépense de point de magie) les sorts de détection à un point et de ne dépenser qu'un point de magie pour les sorts de détection à 2 points. L'utilisateur doit connaître le sort qu'il désire lancer. L'utilisateur peut utiliser cette propriété un nombre de fois par jour égal au POU du cristal.

Double pouvoir-les points de magie de ce cristal peuvent être utilisé pour lancer les sorts connus par l'utilisateur. Le cristal permet d'utiliser le double de ses points de POU comme points de magie, chaque jour. Il récupère les points de magie independamment du personnage, a la vitesse normale de recuperation (un quart du POU toutes les 6 heures). Si les points de magie du cristal tombent à zéro, celui-ci est irremediablement detruit.

Augmentation de puissance-ce cristal permet de doubler l'efficacité des sorts variables (sauf Soins) lancés par l'utilisateur harmonisé. Le maximum reste celui du sort (un vivelame 3 devient un vivel lame 4 et non 6). Amélioration des sorts-augmente les points de magie (virtuellement) de l'utilisateur de un point par point de POU du cristal lors du jet de PM contre PM dans les sorts d'attaque. On ne peut utiliser les PM pour se défendre ou pour lancer des sorts.

Renforcement des Sorts-pour chaque point de sort utilisé, le cristal ajoute un point au sort (jusqu'à la limite de son POU). Il est utile pour passer les défenses magiques. Les PM du cristal ne baissent pas.

Résistance aux sorts-c'est l'opposé du cristal d'augmentation de puisssance. Il ajoute son POU à la défense magique du personnage, hors combat spirituel. Aucune autre utilisation n'est permise.

Soutien spirituel-identique au précédent, mais deux points de POU du cristal correspondent à un point de défense supplémentaire en combat spirituel.

Stockage de sorts-chaque point compte comme un point d'INT libre pour pouvoir mémoriser des sorts. Il faut une journée pour mettre un point de sort dans un tel cristal.

Gâtés-extérieurement identiques en tous points aux précédents, ils sont teintés de chaos. Certains peuvent être impossibles à harmoniser, d'autres peuvent être des cristaux de réduction du POU, ou se reveler impossible à abandonner une fois harmonisé. Le chaos, c'est ça!

Fabrice Lamidey

Le sorcier (1)

Renaissance des runes

Oétudiant du noble Art de la sorcellerie, voilà que s'ouvre à toi un nouveau monde. Sache d'abord écarter de ton esprit ces dieux multiples et paranoïaques qui environnèrent ton enfance et considère-les enfin pour ce qu'ils sont: quelques démons supérieurs à l'ambition démesurée. Un Dieu et un seul existe qui créa les Runes et tous ce qui vie sur Glorantha et dans son panthéon. Un seul Etre omnipotent qui laisse évoluer maintenant son extraordinaire création. Laisse geindre les "croyants", laisse les prier leurs divinités impuissantes, le Créateur dans sa sagesse ne réclame aucune dévotion, aucun don, aucune prière, car il nous à fait libre de notre destinée. Il nous à fait don des Runes afin que ceux qui le méritent détiennent la puissance.

Maintenant va t'apparaître le grand secret que tu attends, celui que croient connaître chamans et prêtres qui se targuent de maîtriser les Runes. Ils n'en perçoivent en fait que la partie émergée d'un iceberg, un mirage, un leurre. Nous, adeptes, sommes les seul à en avoir compris toute la puissance. Car vois-tu jeune apprenti, le grand secret du sorcier, c'est qu'il parle le langage des Runes. Là réside son pouvoir. Le Très Puissant nous a donné à tous les Runes, mais nous, sorciers, avons découvert qu'Il nous faisait don, ainsi, de la langue de l'univers. Avec ses vibrations il créa l'éther et Glorantha, en mariant les Runes il créa les Verbes et les mots, et ces mots formant des phrases étaient source de toute puissance. Là se trouve notre grand secret, dans le juste mariage des Runes entre elles, dans ce long travail au bout duquel naîtra la Conjonction, cet alliance délicate qui décrira très précisément ses effets sur le monde physique.

Des grands principes

Regarde, étudiant, comme il est facile d'imiter ce sort de soin dont les chamans sont si fier.

L'effet recherché d'abord, est à définir précisement en langue commune: rétablir l'harmonie de la matière de l'homme. Au début était le Verbe, et c'est donc lui que nous placerons en premier. La Rune d' Harmonie unie à elle même, forme le verbe qui désigne l' Harmonie, et la vibration qui provoque sa puissance se prononce Harmonius.

Il importe maintenant de désigner la matière sur laquelle agira la conjonction celle-ci est la matière de l'homme pour un être humain. On associera donc au Verbe les mots Matière, représenté par la Rune de la Terre, et l'Homme qui désigne à qui appartient cette matière. Notre conjonction est maintenant complète. Et la formule ainsi créée accomplira son devoir lorqu'elle sera prononcée à haute et intelligible voix, et sans defaillir. Harmonius Matéria Humanum. (Un point de magie rendra alors un point de vie à l'homme blessé.)

Le créateur dans sa grande bonté, nous a donné le contrôle de notre pouvoir et il te suffira d'ajouter autant de points de magie que nécessaire pour doubler les effets du sort et deux points de magie redonneront alors deux points de vie au membre blessé. De même si ton expérience toute neuve d'une conjonction te rends sa réussite trop difficile, rien de plus simple mon fils que d'allonger le temps d'incantation. En doublant ainsi le temps qu'il te faut pour la lancer par un rituel adéquat, tu doublera de même tes chances de réussite. Il en est de même pour la distance à laquelle tu désire agir ou l'aire d'effet de ta conjonction. Ainsi en divisant par deux tes chances de réussite tu augmentera d'autant la portée de ta conjonction et si le temps ne t'es point compté en ajoutant un rituel doublant le temps d'incantation tu retrouveras alors des chances de réussite normales.

Nous sommes les propres maître de notre magie, et c'est cela qui fait notre force.

Du verbe

Voici enfin révélé o étudiant des arcanes ce qui constituera la base et le pouvoir de tes conjonctions (voir encart 1).

De la création des conjontions

Le Sorcier, jeune apprenti, est avant tout créateur en son Art. Et c'est notre devoir d'imiter en cela le tout puissant, et d'affronter les dangers d'une telle création. Car ce n'est pas sans risque que s'entreprend ce long travail. Voici donc la voie de la création que tu devras suivre sans cesse. D'abord, donc, en vil langage tu rédigeras l'effet que tu désire provoquer. Là tu chercheras dans les Runes celles qui te semblent les plus appropriées à décrire ta conjonction en utilisant les Verbes Runiques. Alors tu entameras le long et patient travail qui consiste à intégrer chaque Rune à ta conjonction, Il ne te faudras pas moins d' une saison d'étude par Rune composant la conjonction, pour accomplir le délicat mariage de chacune. Si ta connaissance des Runes est suffisante tu pourras alors passer à la suivante. Sans cela un autre saison te sera encore nécessaire. Alors seulement à la fin de cette longue recherche tu consacreras la nouvelle conjonction par une cérémonie pendant laquelle tu prononcera la nouvelle et étonnante formule, personne ne peut t'en assurer les effets avant que tu ne l'ai essayé. La vie d'un sorcier mon fils n'est pas de tout repos. Voici pour te guider dans ton travail et évaluer les risque que tu encoures, une table à laquelle tu réduiras ta conjonction.

Prends garde de ne mal utiliser cette table et pour chaque unité de matière que tu espèreras manipuler tu augmenteras d'autant la difficulté, pour chaque unité de matière que tu t'astreindras à utiliser comme catalyseur tu diminueras la difficulté d'autant. Ainsi tu

ENCART 1: VERBES et TERMES COMPOSANTS LES CONJONCTIONS

VERBES	RUNES		TRADUCTION
Aller	Mouvement	Mouvement	Vade
Allumer/Embraser	Fertilité	Feu	Icendo
Animer	Mouvement	Stase	Motum
Appreandre	Domination	Esprit	Difici
Apparaitre	Illusion	Illusion	Fictum
Arrêter	Stase	Mouvement	Statum
Augmenter	Mouvement	Infini	Auctum
Blesser/Briser/rompre	Désordre	Harmonie	Ruptum/Fractum
Conserver	Stase	Vie	Conservae
Communiquer	Communication	Communication	Communicare
Comprendre	Harmonie	Esprit	Intellego
Consacrer	Harmonie	Infini	Sanctum
Créer	Mouvement	Vie	Creo/Genitum
Creuser	Mouvement	Terre	Fossum
Chercher Demander	Fertilité	Vérité	Quaero
Défendre	Chance	Destin	Defensum
Détecter	Lumière	Obscurité	Cerno
Deviner	Vérité	Destin	Prospicere
Détruire	Mouvement	Mort	Deletum/ Consumare
Diminuer	Mouvement	Obscurité	Minutem
Dire	Mouvement	Vérité	Dictum
Diriger/Projeter	Mouvement	Mouvement	Rego
Disperser/Dissiper	Mouvement	Désordre	Dispersum
Diviser	Mort	Stase	Divisum
Dominer	Maîtrise	Maîtrise	Dominum/ Domitum
Drainer	Maîtrise	Mouvement	Subtilis
Ecrire	Stase	Vérité	Scriptum
éteindre	Mort	Feu	Exstinctum
Favoriser	Chance	Chance	Feveo
Fermer/Finir	Stase	Mouvement	Clausum
Fertiliser	Fertilité	Fertilité	Fertilitae
Grimper	Mouvement	Plante	Haltare
Identifier	Vérité	Obscurité	Identum
Lever	Fertilité	Mouvement	Sublatum
Lire	Fertilité	Vérité	Lectum
Mêler	Harmonie	Désordre	Mixtum
Modeler	Harmonie	Matière	Ordonae
Nager	Mouvement	Eau	Aquacine
Ouvrir	Air	Mouvement	Apertum
Préserver	Stase	Fatalité	Sanctum
Prendre	Domination	Fertilité	Captum
Régénérer	Harmonie	Fertilité	Régénérarum
Renvoyer	Mouvement	Maîtrise	Versum
Bouger/Transporter	Mouvement	Mouvement	Vectum
Tuer	Mouvement	Mort	Mates
Voler	Mouvement	Air	Aeris
TEMPS			
Passé	Stase	Destin	Ante
Présent	Vie	Destin	Actualis
Futur	Mouvement	Destin	Post
Lieu	Stase	Stase	Domum/domus
Sur			Supra
ADVERBES			
Bien			Bene
Vivement			Acriter
Rapidement			Celeriter
Violemment			Vehementer
SENS			
Vue	Lumière	Vérité	Visualis
Ouïe	Harmonie	Air	Acousis
Goût	Esprit	Matière	Gustat
Odorat	Mouvement	Air	Odorum
Toucher	Vérité	Matière	Tactilus

tenteras avec assurance de jeter la conjonction que tu auras créée, mais n'oublie pas jeune étudiant qu'une maladresse, une mauvaise union entre deux Runes, une conjonction mal décrite, ou un pouvoir bien supérieur à celui que tu peux prétendre pourrait se retourner contre toi de fort méchante façon. Il me souvient de ce jeune étourdi qui croyant par céo magicum pyro, créer des feu par magie ne réussit qu'a faire naître la lumière pour avoir oublié la Chaleur aux côtés de la Rune du Feu. Créo Magicum Pyro Calorum eut bien sûr un effet plus conforme à ses désirs. Enfin je mets en garde le fol qui tenterait ce que le créateur seul pourrait réussir et si ta chance d'après ma table est trop infime, attends donc mon ami quelques années avant d'essayer ta conjonction car les risques sont énormes et ta vie ne pèserait pas lourd face à un echec.

Il te reste enfin à connaitre ta maîtrise dans cette nouvelle conjonction, pour cela tu ajouteras à ta maîtrise en magie tes connaissance des Runes divisées par leur nombre dans la conjonction.

Patrick Lopez et
Fabrice Lamidey

ENCART 2: ELABORATION DES CONJONCTIONS

PORTEE	DUREE	CONCENTRATION			
Sois même	40	Temporaire	40	Actif	20
Touché	20	Instantanée	-20	Mixte	0
regard	0	Permanente	-40	Passif	-20
Distance	-20				

TYPE CONJONCTION		AGIT SUR...		SUPPLEMENT/UNITE	
Créer	-40	Sens	20	Taille 1	-10
Détruire	-60	Gaz	0	/M3 ou Taille 1	-10
Transformer	-20	Liquides	-10	/M3 ou Taille 1	-10
Controler	0	Energie	-20	/M3 ou Taille 1	-15
Percevoir	20	Bois	-20	/M3 ou Taille 1	-10
Réparer	60	Terre	-20	/M3 ou Taille 1	-10
l'équilibre		Pierre	-30	/M3 ou Taille 1	-15
		Métaux	-40	/Kg	-20
INCONVENIENTS					
Mét.Pier. Précieux		-60		g	-60
Animal		-40		/1	-40
Racial		20			
Etre vivant		-50		/1	-50
Cérémonie		20			
Esprits		-40		/1	-40
Effet aléatoire		20			
Force		-40		/1	-20
Catalyseur		Special			
Constitution		-40		/1	-30
Résistance poss.		20			
Taille		-40		/1	-30
Intelligence		-50		/1	-50
Pouvoir		-30		/1	-10
AVANTAG				/1	-20
Charisme		-40		/1	-40
Vie		-30		/1	-10
Fatigue		-10		/1	-10
Mort		-60		/1	-60

Les Quatrains

Et la prose devint vers...

N'avez-vous pas toujours rêvé de pouvoir hurler les poèmes d'Orlanth à vos partenaires adeptes de Yelm, ébahis. Mais quelle déception en voyant les traductions officielles: ah que ça rime même pas! Bon alors les voilà, ça rime et tout et tout, et en plus la Supplique aux vents alliés est en alexandrins (allez-y, comptez, bande d'incrédules). Alors maintenant, les maîtres de jeu pourront exiger que vous les appreniez par coeur. Et gare aux esprits de représailles...

Quatrain à un prêtre de Yelm

O Soleil voyageur, Onde jaloux
Approche un fils des vents et joue
Pose moi une question, deux si tu le peux
De l' or tu pourras gagner à ce jeu.

Injonction au chaos

Infame caricature de vie,
Humeur visqueuse je crie,
Tourne ta face et fuis.
Toi, ordure de la nuit,
Sans pitié je te tuerai.
Prosterne toi, face de geai,
Rampe enfin, excrément,
Devant moi et les Vents.

Supplique aux Vents alliés

Hurler aux Vents je l' ose
Fils de l' Air oies ma prose
Réponds au tonnerre de ma voix
Et que les vents soient avec toi.

Le souffle est en nous, le Typhon mon ami.
L' éther soudain devient brise ou tonnerre ici.
Réponds à ma détresse, mon appel au secours,
Si belle à tes yeux est ma cause, céant accours.

Paie ta lourde dette même s' il t' en coute la vie,
Si tu attends paiement à ton tour mon ami.
Or donc, donne librement sans briser l' amitié,
Dans l' urgence gentilhomme réponds aux Vents alliés.

Donne, engage toi et sans limite recevra,
De gloire et d' éloges juste paiement tu auras.

Les Vents au secours de la Terre

O, suave Dame de la Terre
Regarde moi, Fils de l' Air,
Je suis venu, moi, le conquérent
Onque ne résiste à mes assauts ardents
Je suis tiens, Fille d' Albatre
Quelles Ténèbres dois je combattre

Patrick Lopez

La Déesse rouge

Aux hommes, la lune rouge...

Il était temps que le principal culte de Génertéla soit décrit. Voilà qui est fait, en respectant le format habituel des cultes des Dieux de Glorantha.

MYTHE ET HISTOIRE

Avant le temps

Avant le temps, la lune rouge était une déesse mineure, liée à Annilla, la lune bleue, principale divinité adorée dans l'empire Artmali. On connaît peu de choses sur les actions qu'elle accomplit à ce moment là. Lorsque l'empire des Artmali à la peau bleue fut renversé durant la guerre des dieux, la lune rouge fut dévorée par le chaos. Cette mort a saisi de nombreux dieux de cet âge; ils furent anihilés sans espoir de résurrection et même leur nom fut oublié. Pourtant certaines parties de la Déesse Rouge furent dispersées de par le monde, faisant d'elle une chose ni morte ni vivante, et on dit qu'alors les morceaux éparpillés de son corps furent pris dans la toile d'Arachné Solara, dont l'autre nom est Temps.

Depuis le Temps

La déesse rouge resta oubliée jusqu'à ce que les Sept Mères aient retrouvé les morceaux dispersés de son corps et accompli le long et périlleux rituel de renaissance de la déesse. Elle fut réincarnée en 1220 ST, année qui devint l'année zéro du cycle zéro du calendrier lunar. C'est durant ce cycle qu'eurent lieu les étapes capitales de son ascension au ciel. En voici une chronologie rapide:

1220 ST 0/0: naissance de la Déesse Rouge. Première victoire.

1232 ST 0/12: premiere bataille du chaos.

1235 ST 0/15: "libération" des cités de la Tripolis.

1245 ST 0/25: Bataille de Château bleu. L'existence de la Déesse est reconnue parmi les dieux.

1247 ST 0/27 : Apothéose de la Déesse et apparition de la lune.

Vie apres la mort

Les prêtres lunar preferent parler de "vie aprés la vie". L'âme d'un adorateur sincère de la Déesse sera toujours réincarnée, mais le culte enseigne aux plus puissants parmi les initiés les voies qui permettent de ne pas mourir et de devenir un esprit servant de la lune rouge. Il est à noter qu'à l'image de leur Déesse morte et ressuscitée, les cultes lunaires bénéficient de rituels de résurrection puissants. Il est fréquent que les initiés importants qui meurent de mort violente soient ramenés à la vie par le culte. Les rituels funéraires: hors des frontières de la Ligne Brillante, le corps de l'initié est conservé jusqu'à la pleine lune et enterré ou immergé suivant un rite qui renouvelle la mort et la résurrection de la Déesse elle-même.

Runes associees

Les runes principales du culte peuvent varier d'un endroit à l'autre. La rune de la pleine lune est inscrite deux fois sur le fronton des temples, pour rappeler que c'est la rune maîtresse de culte et que la Déesse est la source de cette rune. En général deux runes de pouvoir lui sont associées, formant une paire antagoniste; par exemple Mort/Fertilité ou Chance/Destin.

Les prêtres rappellent toujours que c'est le propre de la Déesse que de rassembler des pouvoirs normalement opposés. A ce sujet, un fragment des "enseignements théosophiques" est cité dans ce numero.

NATURE DU CULTE

Raison d'etre

La Déesse a compris que les guerres entre les dieux avaient causé la destruction du Créateur du monde, qu'il avait été tué car les différentes parties de son corps se combattaient entre elles. Grâce à l'illumination, la Déesse Rouge sait que le monde ne pourra retrouver son équilibre originel que si les fragments du corps du Créateur sont de nouveau en harmonie. Cette harmonie sera atteinte lorsque l'Empire aura recouvert la terre entière et que tout ses habitants auront été illuminés. Les maîtres- mots dans l'empire sont donc purification et unification.

Position sociopolitique et pouvoir

Malgré son petit nombre de réels initiés, le culte de la Déesse Rouge est le groupe de l'empire qui détient le plus de pouvoir du fait de la structure théocratique de cet empire et du rôle social du culte. La Déesse Rouge a jeté les bases organisationnelles de l'empire et ce, à travers son fils, l'empereur rouge, en respectant les enseignements philosophiques, religieux et moraux de la Déesse. Il a pour cela placé le culte, c'est à dire les individus connaissant cet enseignement, au centre de l'empire. Il en resulte que le culte sert de

fondation et de clef de voute à l'empire, il est sa base religieuse et éthique et le pilier politique de l'état. Par conséquent il prodigue l'enseignement des mystères de la Déesse, mais il est aussi le dispensateur de la morale nécessaire à la vie quotidienne et le gardien sans faille de ses secrets. Le culte de la Déesse Rouge est à la tête de l'état par l'intermédiaire de son attribut appelé la couronne à trois pointes qui est le symbole du pouvoir de l'empereur rouge. L'empereur rouge est nommé "la voix de la Déesse", c'est lui qui dirige l'empire et ses institutions. Le poids du culte se fait sentir au niveau administratif et politique. En effet, il possède une organisation parallèle à l'administration lunar; chaque homme ayant un pouvoir politique et administratif important appartient à la hiérarchie du culte où il se voit "épaulé" par un conseiller spirituel. Le culte laisse vivre chaque type de culture de l'empire tant qu'il ne met pas en péril les valeurs supérieures de la Déesse et qu'il reste dans la norme idéologique. Il en resulte souvent une société à deux étages; le premier résultant de la culture d'origine de l'individu et le second étant celui de l'empire. Pour conclure on peut dire que la force du culte vient du fait qu'il est à la fois le guide et le censeur du pouvoir politique. L'empire est une sorte de "théocratie éclairée", ménageant et tolérant les particularismes, qui ajoutent à sa richesse, mais condamnant les déviances.

Amis et ennemis

La Déesse n'a pas d'ennemi. Ceux qui s'opposent à la paix de l'empire le font à cause de leur ignorance. La Déesse les soignera, leur enseignera la voie de l'illumination et alors ils verront la vérité. Parmi les dieux rebelles à son enseignement, citons Orlanth, Roi des Tempêtes et chef des porteurs de lumière. Les alliés naturels de la Déesse sont ses enfants, qui ont trouvé la voie de la sagesse grâce à elle, ainsi que les Sept Mères, qui lui ont permis de renaître.

ORGANISATION

Relations intercultes

Elles sont de deux types:

- D'une part les cultes directement issus de la lune (héros de l'empire, inspirations de la Déesse, etc.) sont placés sous la haute direction de l'empereur. Cette obéissance n'est pas imposée, elle est simplement d'origine mystique (la Déesse Rouge englobe tout). Ces cultes sont décrits dans BROOS n 4.

- D'autre part, les cultes plus anciens que qui ont bien voulu se soumettre à sa supériorité. Ce sont les cultes solaires de la culture Dara Hapiennne, les cultes des villes, des rivières et certains dieux voleurs. Dans ce cas, l'accord avec ces cultes est régulièrement renouvelé lors d'une cérémonie annuelle. Le meilleur exemple de ce type de rapport est le projet de "mariage" avec Pavis et une initiée de la Déesse qui scellerait l'accord entre la lune rouge et la ville de Pavis. Annoncé depuis 1616, la cérémonie ne s'est pas faite, Pavis lui-même s'y étant pour l'instant refusé. Le culte aurait pu l'y obliger, mais il préfère le respecter et conserver un allié éventuel.

A l' interieur du culte

Vu le petit nombre d'initiés, la hiérarchie du culte est assez simple et surtout très souple afin de permettre à chaque individualité de s'exprimer. Les jeunes initiés sont d'abord adeptes des premiers mystères; ils doivent approfondir leur connaissance du monde (ils ont été libérés de tout préjugé par l'illumination). Ils sont aussi chargés de responsabilités administratives ou sont envoyés aux frontières comme missionnaires. Les adeptes des mystères profonds sont en quelque sorte les prêtres du culte. Le type de pouvoir qu'ils exercent peut être spirituel, temporel ou clandestin suivant l'Aspect. Les examinateurs sont en charge de décider des individus qui peuvent occuper les positions de responsabilité à l'intérieur même du culte. Toutefois il faut noter qu'il n'y a pas de hiérarchie au point de vue des temples. Les temples de la Déesse sont tous égaux entre eux et tous les initiés y officient sur un pied d'égalité quelle que soit leur place dans le culte

Lieux sacres et sanctuaires

Le premier des sanctuaires de la Déesse est Torang, la ville ou elle fut réincarnée par les Sept Mères. Torang possède le sanctuaire même ou fut accomplie cette invocation qui est nommé "Premier temple de la lune". Bien qu'il ne soit pas le plus important de ses temples, il est toujours cité avant les autres. Les eaux du lac Oronin, d'ou émerga le Chateau bleu sont également objet de veneration. Glamour, qui est la première inspiration de la Déesse est aussi nommée "nombril du monde" car l'empire est ammené à regner sur le monde entier et Glamour est sa capitale. De plus, tous les endroits ou la Déesse a été lorsqu'elle vivait sur terre, les sièges ou elle s'est assise, les lits ou elle a dormi, sont considérés comme des reliques. Presque toutes les grandes familles de l'empire en possèdent au moins une.

Jours sacres et jours tres saints

Le jour très saint est le jour sauvage de la semaine du mouvement, saison de la mer. C'est le jour ou la Déesse saisit une partie du sol et s'envola en l'emportant au ciel, laissant derrière elle le Cratère à coté duquel se trouve Glamour. Un autre jour sacré du culte, l'anniversaire de la naissance de la Déesse est le jour de l'infini, semaine du désordre, saison ténèbreuse.

INITIATION

Devenir initie

Il n'y a pas de restriction de race; même une créature du chaos peut poser sa candidature. Un candidat à l'initiation doit être prêtre d'un autre culte lunar ou alors être initié d'un de ces cultes et maitriser (90%) les compétences de cérémonie, enchantement et invocation. Il doit être illuminé (voir l'encadré à ce sujet dans ce numéro). Le candidat est soumis à un questionnaire serré sur le culte et sa volonté d'y adhérer. Ce qui peut être simulé par un jet de (INT+POU)% pour les non-joueurs

et par un jet ET un questionnaire pour un joueur (bonus de plus ou moins 30% suivant les reponses données).

Obligations des inities

Ils doivent consacrer 10% de leurs revenus et de leur temps au culte, assister aux cérémonies des jours sacrés et à celle du jour très saint (sacrifice de tous les points de magie possédés sauf un). Comme les initiés de tous les cultes ils doivent passer le temps sacré en prière. Ils doivent également respecter les lois du culte. Ces initiés sont également appelés "initiés des premiers mystères".

Avantages

De par le fait qu'ils sont illuminés, les initiés de la lune rouge sont respectés et ecoutés dans tout l'empire. Ils sont logés et nourris si besoin est. En dehors de l'empire, les cultes anti-chaos tentent de les supprimer. Il forment les noyaux durs des légions de magiciens des armées de l'empire.

Sorts et competences

La compétence la plus remarquable que peut apprendre l'initié est, bien entendu, la magie lunaire. C'est en fait un ensemble de compétences: amplification, combinaison, distance et prolongation. Elles permettent de manipuler la magie spirituelle de la même facon que la sorcellerie. Ce point de règles est traité en détail à la page 116 des "Dieux de Glorantha", il n'est donc pas nécessaire de le reprendre ici. De plus, les initiés bénéficient d'un traitement de faveur dans le culte dont ils sont initiés. Parmi le culte de la Déesse Rouge, ils ont accès à la connaissance des premiers mystères de la lune, qui ne sont revélés qu'à un nombre restreint de mortels. Certains des initiés des premiers mystères choisissent de maîtriser un des attributs de la Déesse. Ils sont très peu nombreux, jamais plus d'un initié sur cent.

LES ATTRIBUTS DE LA DEESSE

Rôle

Le culte de la Déesse Rouge n'adoube pas de seigneurs des runes, pas plus qu'il ne sacre des prêtres. Cependant, il est possible à un initié d'accéder aux mystères les plus profonds des attributs de la Déesse. Ces attributs, qu'on appelle également Aspects sont au nombre de sept et chacun est associé à une phase de la lune. Ce sont la lune bleue, l'oeil, la lune blanche, la chauve-souris pourpre, la couronne à trois pointes, les jeunes élémentaires et la Main vide. Ils ont tous connaissance du mystère des Sept lunes, qui est un des secrets les mieux gardés du culte.

Devenir initie des mystères

Un initié des mystères occupe une position clé dans l'empire, il ne peut être parvenu à cette position que parce qu'il possède des talents extraordinaires. Le candidat aux mystères profonds passe devant un jury composé d'un examinateur, d'un membre de l'attribut où il veut entrer et d'un siège vide. On dit que le siège vide represente celle des sept Mères nommée "Celle qui attend" et que sa decision est deéerminante. Dans le cas où le candidat veut devenir examinateur, un des membres du jury doit appartenir à l'ordre de la couronne (Empereur Rouge). La procedure d'initiation est très variable, on ne peut donc pas la simuler par un jet de dés (ou alors, jeté avant même la naissance du personnage). Il est arrivé qu'un fou ramassé dans les rues de Glamour soit directement nommé initié des mystères profonds. La cérémonie d'intronisation se déroule en partie sur la surface de la lune et le candidat doit y répondre à l'énigme de Nysalor correspondant à l'attribut qu'il veut intégrer.

Devoirs

Les initiés des mystères profonds n'ont pas de devoirs et n'ont à répondre de leurs actions que devant la Déesse elle-même (excepté les examinateurs, placés sous l'autorité directe de l'empereur). Il ne peut y avoir plus de quelques douzaines d'initiés pour chaque attribut dans tout l'empire. Un initié d'un attribut doit choisir d'abandonner tout ce qu'il faisait auparavant et ne peut plus se consacrer qu'a la Déesse. Il ne peut être prêtre ou initié d'un autre culte qu'à titre honorifique.

Avantages

Les initiés sont éminemment respectés dans tout l'empire, mais leur noms ne sont connus que des personnages les plus haut placés dans la hiérarchie mystique. Officiellement, seuls les examinateurs existent.

Les attributs de la Lune bleue

Les statues représentant la Déesse sous cet attribut ont la même forme générale que les statues troll. La Déesse tient dans la Main gauche une boule, sa Main droite est fermée. L'énigme à résoudre pour intégrer cet attribut est de trouver quelle est la rune de la Lune Bleue (celle-ci étant, symboliquement, contenue dans la main droite). Ceux qui accèdent à cet attribut sont souvent des trolls initiés du culte de Jakaleel et sont à l'origine des sorts de folie du culte. Cet attribut permet aussi de connaître les moments où la lune bleue tombe du dôme céleste à travers le trou de Magasta. La lune bleue permet l'invocation des lunes du culte, dont vous trouverez les caractèristiques exactes dans Tatou n 3. L'Abultan, qui est la police secrète Lunar a trouvé naissance grâce à cet Aspect, car la lune bleue s'exprime dans tout ce qui est caché ou secret.

Le troisième œil

Les examinateurs sont les conseillers de l'empereur rouge et écrivent une histoire de l'empire dont seul l'empereur peut lire l'integralité. Le secret de cet attribut est la véritable histoire de la Déesse et de ce qu'elle fit avant son démembrement. Ils sont placés directement sous son autorité et jugent les candidats voulant être promus dans le culte et dans l'administration. Ils ont également en charge la collecte des impôts de l'Empire. Ils ont de nombreux liens avec le culte d'Irripi Ontor. La principale qualité dont ils doivent faire preuve est l'impartialité, ce qui leur attire les moqueries des rêveurs. Les examinateurs sont, à eux seuls, aussi nombreux que les membres de tous les autres attributs réunis. Les statues de la Déesse sous cet Aspect la représentent avec un troisième oeil

au milieu du front. L'énigme à laquelle il faut repondre pour intégrer cet attribut est une question très compliquée et mal definie, à laquelle il faut repondre par oui ou par non (ou "vrai ou faux", par exemple).

La Lune blanche

Cet attribut de la Déesse est sans doute le moins bien accepté parmi ces pairs, son existence est un secret bien gardé. Les initiés de la lune blanche sont parfois décrits comme "ceux de la troisième lune". Les statues de la Déesse sous cet Aspect sont sculptées dans une roche d'un blanc laiteux, par exemple une variété semi-transparente d'albâtre. "La lune blanche est la lune de paix" affirme une prophétie et cet attribut est en relation avec le culte de Teelo Norri, qui a en charge le denier des pauvres. L'enigme posée aux aspirants à cet Aspect présente un dilemme: entre deux bonnes actions possible, il faut trouver la meilleure.

La chauve-souris pourpre

Autrefois, ce n'était qu'une immense créature ailée, mais elle fut touchée par le chaos qui fit irruption dans le monde lorsque les dieux s'affrontèrent. Au lieu de trouver la mort, elle subit d'horribles mutations et se mit à luire d'une lumière rougeâtre. Lors d'une de ces terribles quêtes, la Déesse dompta ce monstre et revint dans l'empire qui était sur le point d'être anéanti par ses ennemis. Elle les massacra tous, non sans les avoir rendu fous auparavant. Les statues représentant la Déesse sous cet attribut la decrivent comme ayant huits bras/tentacules. Les initiés de cet Aspect dirigent le sous-culte de la chauve-souris pourpre et doivent se charger de la faire nourrir. C'est à eux qu'on attribue toutes les utilisations directes du chaos, ainsi que le pouvoir de la Ligne Brillante. Ils sont souvent des créatures chaotiques avant même d'intégrer cet attribut et on dit que les activités de ses membres sont placées sous haute surveillance par l'empereur.

La couronne à trois pointes

Cet Aspect est l'insigne de l'empereur rouge lui-même et les places à l'interieur de cet attribut sont très convoitées dans la haute noblesse de l'empire. Pour les tourner en dérision, on les appelle les en-arks, d'apres les initiales de "l'Empire Nous Appartient". Les pouvoirs que détiennent ces initiés sont considérables. Il n'en a jamais existé plus de sept dans tout l'empire. C'est eux qui sont responsables de toutes les décisions impériales, à court et à long terme. Seuls les initiés des mystères profonds échappent à leur pouvoir. Les statues montrant la Déesse sous cet attribut sont en fait des représentations de l'empereur rouge lui-même. Cet attribut enseigne que la Déesse est androgyne, mâle et femelle à la fois.

Les jeunes elementaires

L'histoire des jeunes élémentaires se trouve dans Tatou n 2. Sous cet attribut, la Déesse est entourée des quatres jeunes élémentaires qui se trouvent à ses pieds. Les initiés de cet attribut sont les chercheurs et les découvreurs du culte. Le culte dont ils sont les plus proche est celui de Nysalor, l'illuminé. Les danseuses appellées soeurs de l'inspiration sont en fait des initiées de cet Aspect de la Déesse.

La main vide

Cet Aspect de la Déesse est celui qui est spécialisé dans l'intreprétation des rêves apportés par la lune. C'est à lui qu'on attribue souvent la décadence de l'empire, car les rêveurs ne se plient à aucune règle et se moquent même parfois de l'empereur rouge en personne. On a souvent du mal à faire la différence entre un initié de la Main vide et un des drogués qu'on ramasse dans les bas quartiers des villes lunar. Les statues de la Déesse sous cet attribut la représentent avec la main ouverte et levée devant elle. On dit que l'énigme a résoudre pour entrer dans cet attribut est: "Qu'y a t'il dans la main de la Déesse?". Cet Aspect est également lié au culte peu répandu de Celle qui attend et rassemble les prophètes et devins capables d'entrer en transe.

Cultes derives

Les cultes dérivés de celui de la Déesse sont en fait tous les autres cultes lunar à l'exception du très ancien culte troll d'Anilla. Ces cultes sont détaillés dans le n 4 de BROOS.

Cultes associes

Voir la rubrique précedente. Les sorts de magie divine utilisables grâce aux cultes associés à celui de la Déesse sont:

- Lien mental (d'Etyries). - Commander lune, excommunication, attaque mentale, régénérer un membre, épée de verité (de certaines des Sept Mères). D'autres sorts peuvent être disponibles grâce aux temples locaux et aux propriétés de la magie de groupe.

DIVERS

Le mystère des sept lunes

Ce secret est parmi les premiers qui sont enseignés au nouvel initié des mystères. Il revèle que si la lune est toujours pleine à l'intérieur de la ligne brillante c'est grâce aux 7 attributs de la déesse. Car il existe en réalité sept lunes, une pour chaque Aspect et, chaque jour c'est la lune d'un des Aspects qui apparait, tandis que les autres restent dissimulés. La lune qui apparaît est toujours celle de l'attribut qui est au sommet de sa puissance. De ce fait, si la magie de la Déesse est toujours à son plein pouvoir à l'intérieur de l'empire, les attributs, eux sont toujours soumis au cycle de croissance et de décroissance. Ainsi le "principe d'équilibre" qui est une loi absolue de la Déesse est respectée.

Le principe d'equilibre

Ce principe s'exprime sous la forme d'une longue litanie où deux recitants entonnent un chant disant "Il est un Temps pour la loi/ Il est un temps pour le chaos/ Il est un temps pour naître/ Il est un temps pour mourir". La litanie se poursuit, les recitants formant un couple de paires opposées. La fin de la litanie est appellée la danse de l'unification et les légendes de la lune blanche affirment que si un jour cette danse est dansée en entier, ce jour verra l'unification du monde et de la renaissance du Créateur.

Rêves de la nuit rouge

La présence continuelle de la pleine lune dans le ciel fait qu'il n'existe pas réellement de nuit dans l'empire. Les rues des villes lunars sont animées d'un bruit continuel, de jour comme de nuit. Ainsi les étrangers a l'empire sont souvent incapables de trouver le sommeil. De plus, une des voies par lesquelles s'exprime la Déesse est celle des rêves qui donnent l'inspiration ou parfois des images prophétiques au rêveur. Ceux qui ont pêché contre la Déesse sont souvent ravagés par de terribles cauchemars et ils peuvent se reconnaître à leurs yeux cernés. Les initiés de l'Aspect de la Main vide utilisent des drogues afin de se maintenir éveillés le plus longtemps possible; ils vivent ainsi "ni eveillés, ni dormants" et peuvent entrer facilement (parfois involontairement) en transe. Les onirologues de la Main vide distinguent trois types de rêves: les rêves bleus qui parlent du passé et des vie antérieures, les rêves rouges qui portent sur le monde présent et les rêves blancs qui décrivent le monde à venir.

Comment aller sur la lune?

La lune est en réalité une parcelle de terre dont la déesse s'est enveloppée lors de son apothéose. De nombreux débats ont cours quand à la forme véritable de la lune. Quoi qu'il en soit, on sait que les plus grands parmis les lunars peuvent se rendre sur la surface même de la lune. Trois chemins s'offrent alors a eux: - Le pont d'argent qui relie directement Glamour, au bord du Cratère, à la lune. Le pont fait plusieurs kilomètres de long, mais ceux qui posent le pied dessus sont pris par un enchantement et ils en parcourent toute la longueur en quelques minutes, mais aussi parfois en plusieurs jours. - Les bateaux-lune, poussés par les vents lunaires peuvent monter jusqu'à l'astre pourpre. Il leur faut alors "remonter au vent". - Il est également possible d'accéder à la lune par le plan des héros. Un tel voyage relève de la quête heroique.

Les moulins à prière

Un moulin à prières se présente sous la forme d'une pièce circulaire fixée par un pivot à un piquet ou à un mât planté en terre. Sous l'action des vents lunaires, la roue tourne continuellement en émettant un bruit de crécelle ou de clochettes, ou encore une sorte de long gémissement. Le plus souvent, la roue est en argent pur sur lequel sont gravées des prières à la Déesse. Les plus grands temples lunars sont entourés de centaines de moulins à prières. Ainsi on peut toujours savoir si on approche d'un temple et même avoir une idée de son importance à leur bruit. En dehors de l'empire, les moulins à prières sont rares, ils ralentissent quand la lune décroit et ils s'arrêtent de tourner les jours de lune morte. Les trolls du plateau de la lune bleue mettent périodiquement des petits rongeurs dans leur moulins et les y laissent jusqu'à ce que la faim, les grincements et le mouvement continuel du moulin les aient rendus fous. La "torture du moulin" existerait également et on dit que Sheng Seleris, grand ennemi de l'empire est enfermé dans un immense moulin situé sur la face cachée de la lune.

EFFET DES PHASES DE LA LUNE SUR LES COMPETENCES

Lune noire ou mourante

Pas de cumul, seuls les sorts à un point sont accessibles

Croissant de lune

On peut cumuler jusqu'a 2 sorts. Sorts jusqu'a 2 points maximum.

Demi lune

Pas de limitation

Pleine lune

Pas de limitation. La durée des sorts temporaires est doublée.

Tableau des attributs et de la phase de la lune qui leur correspond

Phase de la lune / Attribut

Lune noire (nouvelle lune) / lune bleue
Premier croissant / le troisième oeil
Mi-venue (premier quartier) / lune blanche
Pleine lune / chauve-souris pourpre
Mi-partie (dernier quartier) / la couronne à trois pointes
Dernier croissant / les jeunes élémentaires
Lune mourante / la Main vide

Extrait des "prophéties de Mor-Hee-Saune"

Sept années j'ai vecu dans le palais dissolu de l'ouest,
Jouant a des jeux étranges avec les filles de l'île
Maintenant je suis de retour
Au pays du jeune, et du fort, et du sage
Frères et sœurs de la forêt bleue
O enfants de la Nuit, que d'entre vous se joindra à la chasse
Voici qu'arrive la nuit avec ses légions pourpres.
Retirez vous maintenant dans vos toiles et dans vos rêves.
Demain nous entrons dans la ville de ma naissance.
Je veux être prêt.

Ces manuscrits, composés à l'aide d'un procédé analogue à celui de l'écriture automatique sont dûs à un jeune, drogué et alcoolique, tiré des bas-fonds de Glamour et promu initié de la Main vide du jour au lendemain. Il apparut qu'il connaissait DEJA tous les secrets du culte. Il fut le meilleur prophète de son temps et reste le rêveur de référence. Il mouru tragiquement d'une surdose, abandonné de ses amis et dans une cité étrangère. »

Références: Si vous voulez en savoir plus sur le culte de la Déesse Rouge, les principales références en francais sont les pages 113 a 121 des Dieux de Glorantha.

Les references americaines (by G.Stafford) sont aussi nombreuses qu'introuvables. Citons quand même: Le culte des sept Mères de "Cults of Prax", les cultes de la chauve-souris pourpre et de Nysalor de "Cults of terror".

Frederic Weil & Rémi Bachelet

La cuisine troll

Récit d'un hors-d'oeuvre échappé

Lorsqu'il m'a proposé de participer au banquet de noce, j'étais pas contre, j'ai toujours aimé la bonne chère (ce qu'elle a la langue rapeuse celle-là). Lorsqu'il m'a dit de l'accompagner parcequ'il faisait son marché, j'étais toujours d'accord, c'est le meilleur moyen d'être sur la fraîcheur de ce que vous allez manger (non, pas entre les doigts de pieds!). Mais quand j'ai compris que je faisais partie des courses, je n'était plus, mais alors plus du tout, d'accord. Comparez la course d'un nain avec celle d'un troll, et vous comprendrez pourquoi je figurais en bonne place sur le menu de noce servi à l'occasion du mariage de Bama Zak, Seigneur Troll et fils de chef (hi, hi, ce qu'elle me chatouille!).

Qui ne c'est émerveillé devant la complexité des préparations culinaires trolls. Je suis en mesure de vous dire le secret: les ingrédients participent activement à leur apprêt. Imaginez une salade se lavant toute seule, un poireau s'épluchant lui même ou un cochonnet se farcissant de pommes et vous aussi, vous pourrez faire des pièces compliquées à l'instar de l'elfe farci aux nains, farcis eux même aux hobbits gavés d'elfes des champignons (non, pas toutes en même temps!!). Néanmoins, cette méthode ne va pas sans échec et jusqu'à ce jour, les pièces à rôtir n'ont jamais voulu s'embrocher toutes seules. A l'inverse, les plats nécessitant marinades et sauces au vin emportent un vif succès et une entière collaboration des composants. Ceci explique le grand nombre de plats en sauce de la cuisine Troll (pas dans les narines tout de même!)

Pour ma part, je constituais une des "Diverses Bestioles en Croque-au-sel" du milieu de repas. Ma qualité de nain albinos, qui m'a d'ailleurs sauvée ainsi que l'on verra plus loin, me destinant à figurer comme bestioles. On me pria donc de m'enfoncer dans un tas de sel gemme jusqu'à suffisante imprégnation, en m'y retournant régulièrement ajouta-t-on.

J'eus donc tout loisir pour assister à la confection du plat que traditionnellement le gendre offre à la mère de la mariée, j'ai nommé le ragoût de vômieuvre, encore appelé "Le Ragoût des Belles Mères". On dira ce que l'on voudra, mais les Trolls ont le sens de l'humour. La question est : la glande à poison a-t-elle ou n'a-t-elle pas été enlevée ?

Peu à peu, la chaleur des feux augmentant et l'état des marinés avançant, l'ambiance des cuisines se mit au diapason de celle de la salle du banquet. Ça riait, braillait, et chantait à qui mieux mieux sauf pour quelques trollinets lorsqu'une partie improvisée de Trollball eut lieu entre les marmitons. Le chef cuistot eu vite fait de rappeler ses aides à l'ordre en croquant la balle (aïe, v'la la blanche qui arrive, celle à la grande langue!). Que vous dire sur la course poursuite qui eut lieu pour récupérer quelques marcottes qui refusaient d'aller s'asseoir sur le plat, sinon que le chef changea son menu pour servir une Purée Verte aux Croutons Frits.

Lorsque le gâte-sauce chargé de nous récupérer dans notre sel arriva, je béni mes séjours dans les galeries minières ainsi que ma particularité. Blanc sur blanc, je pus échapper au plat de service.

C'est pendant le délicat dressage de la pièce montée, un nain diabétique enrobé de sucre filé, tenant divers fruits et patisseries, que je pus sortir discrètement. En rampant sous les tables, utilisant marmites et terrines comme écrans, je pus atteindre la porte qu'en ce jour de fête personne ne gardait, et m'enfuir dans les bois salvateurs.

J'ai conscience que peu de hors-d'oeuvre troll ont eu ma chance. Etre entré dans une cuisine troll et pouvoir ensuite le raconter compense largement fait que maintenant, on m'appelle le Nain aux Chèvres. Non, pas tout le troupeau, retenez le, coupez leur la langue, au secours, Au Secours, hi hi, ha ha, AU SECOURS, ouille ouille, haaaaaaa !!!!!!!

Véronique Lopez

Yuthuppa

Suivez la lumière

Theocrisas amena doucement la gondole vers le quai. En attachant la corde il distingua, dans l'eau trouble des canaux, un banc de poissons lumière, aux couleurs brillantes et chatoyantes. L'air délicat portait jusqu'à lui les douces senteurs des précieux bois d'Aldrya, proches du ponton sur lequel il avait grimpé. Le coeur battant, il leva les yeux vers les grandes terrasses circulaires s'élevant au centre de la cité. Il savait que là haut, sur l'Acropole Sacrée, près de la Torche d'Or de Yuthu, Hélena se languissait de son corps. Il ne parvenait toujours pas à comprendre comment son noble mari pouvait la délaisser, elle qui était l'égale d'Uléria dans la beauté comme dans les jeux amoureux.

LA FONDATION ET L'HISTOIRE DE YUTHUPPA

Lorsque naquit Yuthu, de l'union adultérine de Yelm et d'Oslir, déesse du fleuve, Polaris, dieu de l'étoile polaire, se proposa de parrainer ce jeune dieu à l'avenir brillant. Mais Ernalda ne l'entendait pas ainsi et, jalouse de cette naissance, refusa d'élever Yuthu. Il fut donc décidé que ce serait Polaris qui dispenserait au nouveau né les enseignements de la vie divine.

Gorgorma, la soeur terrible d'Ernalda prit la défense de celle-ci et menaça d'attenter à la vie de l'enfant. Mais l'enfant chéri de l'Oslir était protégé par son puissant parrain qui décida de l'élever sur une colline bordant l'Oslir où vivaient trois griffons impériaux. Ceux-ci acceptèrent de prendre en charge l'éducation de Yuthu. Pour protéger la vie de celui-ci, Oslir sortit de son cours et, à force de temps, creusa une myriade de canaux autour de la future ville, entourant ainsi Yuthu de ses bras protecteurs.

La ville fut enfin construite, et baptisée Yuthuppa en l'honneur de Yuthu. Trois grandes terrasses circulaires furent élevées à la gloire du disque solaire. Yuthu, aidé par les griffons, maîtrisa les secrets les plus profonds de la lumière et du feu. Après sa victoire, Yuthu décida de créer des emblèmes de lumière pour lutter contre toute agression de Gorgorma. Ce furent les premières Torches Sacrées. Depuis, le culte de Yuthu a découvert le secret des célèbres torches de Yuthuppa, qui restent allumées pendant une semaine, et que l'eau n'éteint pas.

Durant la guerre des dieux, Yuthu lutta farouchement contre les trolls. La ville fut prise plusieurs fois, mais l'Acropole ne tomba jamais aux mains des ténèbres. En 230 S.T., Yuthuppa fut delivrée des nomades pentiens lors de la bataille d'Argentium Thri'ile, par les forces yelmites qui fondèrent l'empire de Dara Happa. Yuthuppa connut durant le premier âge une ère de prosperité sans pareille.

Le second âge en revanche fut beaucoup moins favorable à Yuthuppa. Les Pentiens reprirent leurs raids, et réussirent plusieurs fois à faire tomber la cité. Mais, fait plus important, la tripolis tomba aux mains avides de pouvoir de l'empire des amis des Wyrms. Les cultes yelmites durent s'incliner devant la puissante magie draconique. Ce n'est qu'après la bataille de la Mort-Dragon, en 1100, qui vit la fin de cet empire, que Yuthuppa put respirer de nouveau (il est à noter que, par une de ces nombreuses ruses de l'histoire, ce sont les Yelmites qui ont été les principales victimes de la Bataille de la Mort-Dragon car ils avaient été le fer de lance de l'attaque contre les dragons).

Durant le troisième âge, Yuthuppa guérit ses blessures et retrouva la prosperité. Bien sur c'est l'avènement de l'empire lunar qui fut l'évènement le plus important pour Yuthuppa. Comme la tripolis au tout début, Yuthuppa accueillit favorablement la Déesse rouge. Ainsi, au XIIIème siècle, Yuthu sur les conseils de son frère, permit à la Déesse rouge de rentrer dans sa cité.

Yuthuppa devint alors une alliée du nouvel empire. Mais durant le premier décours, comme l'empereur essayait d'instaurer une véritable théocratie, les trois villes yelmites se révoltèrent; le soulèvement fut brisé en 1285 (1/38) par les armées lunars. Yuthuppa devint une ville de l'empire à part entière. L'empire reconnut quand même la prédominence des dieux du panthéon solaire, et les Yuthuppiens purent continuer à adorer leurs dieux flamboyants.

Yuthuppa fut durant le troisième décours le théâtre de la première bataille entre les nomades pentiens de Sheng Seleris et les Lunars en 1375 (3/20). La ville tomba aux mains des nomades qui ne la détruisirent pas, par respect envers Yelm. Ce n'est qu'au début du quatrième décours que Yuthuppa fut delivrée par Yara Aranis. La ville se remit lentement de ses blessures en accueillant les anciens nomades, désormais vaincus.

Durant les cinquième, sixième et septième décours, la ville retrouva un peu de sa gloire d'antan, mais au prix d'une population de plus en plus hétéroclite.

YUTHUPPA

30.672 habitants

0 400 800 1400 m

N

ROUTE D'ELZ AST

FORTERESSE DES CAPITAINES STELLAIRES

PORTE DU NORD

ANNEXE D'ULERIA

QUARTIER D'AZUR

TEMPLE DE LOKARNOS

QUARTIER D'AIRAIN

QUARTIER D'ARGENT

ARÈNES

CASERNE

PORT MILITAIRE

TEMPLE DE POLARIS

QUARTIER D'OR

ACROPOLE

QUARTIER PUBLIC

TEMPLE DE LOKARNOS

BIBLIOTHÈQUE

ÉCOLE

PLACE PUBLIQUE

PORTE EXALTÉE

PALAIS DU SULTAN

THERMES

HÔTEL DES IMPÔTS

AIRE DE JEU DE L'ANNEAU D'OR

ROUTE DE TORANG

PORT MARCHAND

QUARTIER DE BRONZE

ANNEXE D'ULERIA

ANNEXE D'ULERIA

QUARTIER DE CUIVRE

CHAPELLE DE LOKARNOS

GUILDE DE YUTHU

HOSPICE DE STELLA MARIS

TEMPLE D'HUMANT

BAZAR

FORTERESSE DES CAPITAINES STELLAIRES

PORTE DES MARCHANDS

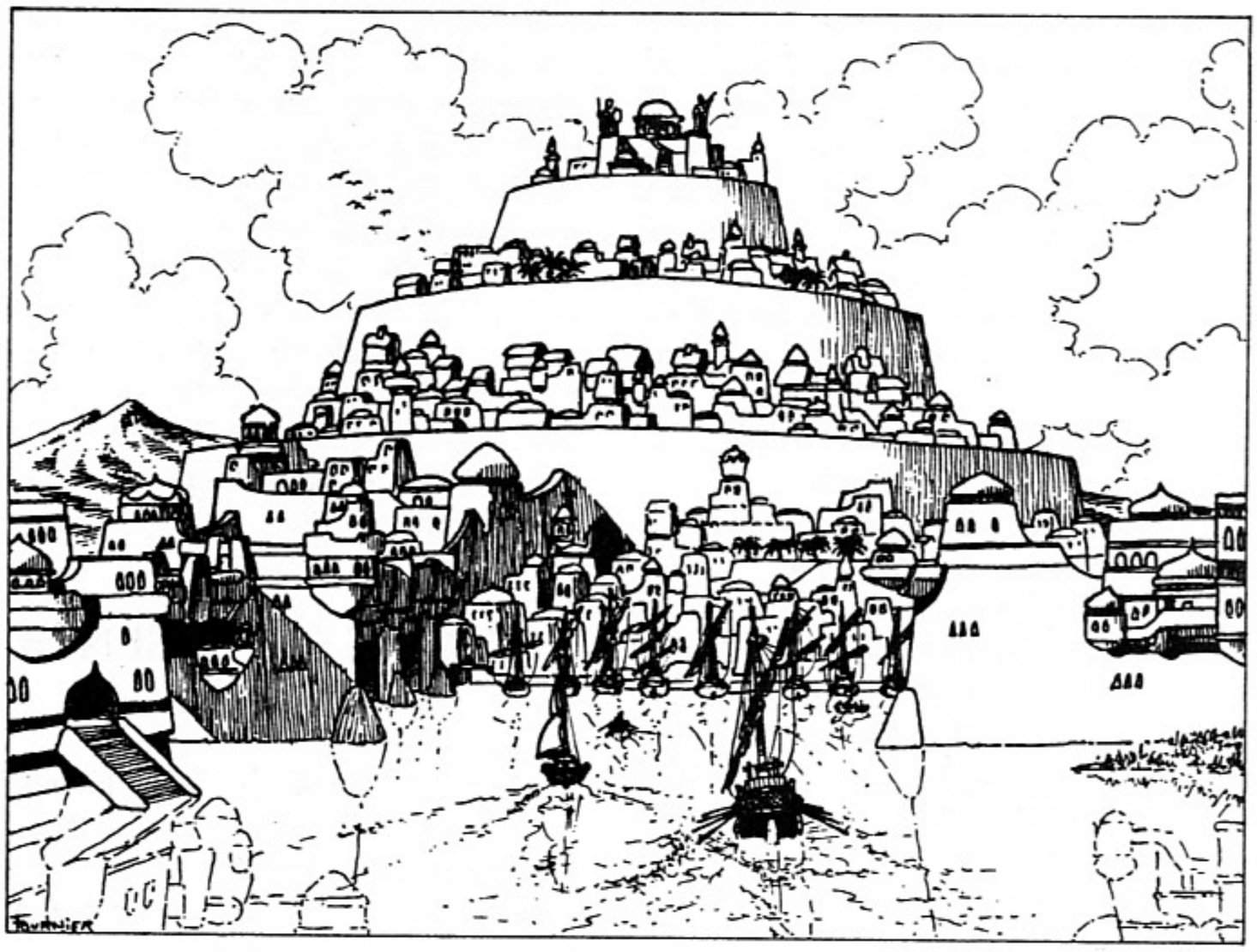
FORTERESSE DES CAPITAINES STELLAIRES

FLEUVE OSLIR

ROUTE D'ARGOTH

C. FOURNIER

VUE GENERALE



Yuthuppa est la troisième cité de la tripolis, la région la plus urbanisée de l'empire lunar. Ces trois grandes cités, Alkoth, Raibanth et Yuthuppa furent les glorieuses capitales de l'empire de Dara Happa. Elles forment actuellement le noyau urbain de la culture solaire.

Yuthuppa abrite environ trente mille âmes dans ses murs. C'est une ville importante au point de vue économique pour l'empire lunar, car c'est elle qui régule tous les échanges qui se font dans le nord de l'empire; c'est elle aussi qui accueille les marchandises venant des nomades de l'est ou des gardians du nord de Premier Béni. Son importance religieuse est de tout premier ordre car Yuthuppa est la ville où les cultes de la lumière et du feu sont les plus librement adorés. Les prêtres de Yelm possèdent le pouvoir politico-religieux et peuvent prendre leurs décisions sans demander conseil aux autorités religieuses de la Déesse rouge. Cette ville est donc considérée comme sacrée par les Yelmites et les Yelmalions de Glorantha, et sa puissance est symbolisée par le culte de Yuthu, le culte citadin de la ville qui permit la construction des Torches Sacrées.

ORGANISATION POLITIQUE ET ADMINISTRATIVE

Le gouvernement de Yuthuppa pourrait presque s'apparenter a une théocratie si les Lunars, paradoxalement, n'y avaient pas mis leur grain de sel. La ville est dirigée par le hiérophante, grand prêtre de Yelm et prêtre sacré de Yuthu, dont la noblesse remonte jusqu'à Yuthu lui-même. Il a entre ses mains le pouvoir de décision en ce qui concerne la ville. Il est aidé dans sa tâche par un conseil privé et un conseil public. Le conseil privé est composé de prêtres de Yelm l'Ancien, descendant tous des plus nobles familles de Yuthuppa, et appelés hiérodules. Le conseil public est beaucoup plus vaste. Il se compose ainsi:

- du grand prêtre de Yuthu; chef des affaires religieuses de la ville, il conduit les cérémonies sacrées, dirige la guilde des torches, procède aux intronisations des nouveaux prêtres de Yuthu, et surtout, s'occupe des relations avec les autres cultes. Il est le pivot des relations entre Lunars et Yelmites. L'actuel grand prêtre, Bhono, est très actif, et très populaire du fait de ses splendides cérémonies chantées, qui ont fortifié le moral des Yuthuppiens.
- du sultan de Premier Béni. Sa position au sein du conseil est honorifique, et il ne participe que de loin aux décisions quotidiennes du conseil car il est pleinement absorbé par les tâches de l'administration de son sultanat. Il faut noter que son manoir se trouve dans le quartier public, dans les bâtiments qui abritent son administration. Le sultant délègue volontier son pouvoir à son "conseiller religieux", c'est-à-dire à l'initié de la Déesse rouge chargé de le surveiller. Cela lui permet de s'en débarrasser, et un initié de la Déesse rouge (aspect des trois couronnes) étant quelqu'un de très puissant, celui-ci peut influencer le conseil.
- de l'optimate, qui représente les marchands, les artisans, les membres des guildes et accessoirement le reste de la cité. L'optimate actuel se veut très concerné par les problèmes de pauvreté et d'anarchisme rampant qui rongent la basse-ville. Il presse les autres membres de prendre des décisions en cette matière. Il est soutenu par tout le petit peuple et la clientèle des maisons nobles, mais il se heurte à l'hostilité du conseil privé.
- et enfin, du prêtre de Polaris, qui donne principalement des conseils quant à la vie religieuse et militaire de la cité. Le prêtre actuel craint une nouvelle invasion des Pentiens et par conséquent souhaite la mise en place d'une conscription généralisée. Le hiérophante s'appuye sur les deux conseils et doit les écouter l'un comme l'autre, mais c'est finalement lui qui détient le dernier mot. Il a à sa disposition un corps de serviteurs de la ville choisis parmi les prêtres et les initiés méritants de Yuthu. Ils sont généralement nobles mais beaucoup de Lunars occupent ces postes administratifs que dédaignent les jeunes nobles yelmites, tournés vers des plaisirs beaucoup plus égoïstes. Ainsi, même si la cité est dirigée par un Yelmite, elle est administrée par des Lunars.

Ces serviteurs de la ville sont chargés de récolter et de gérer les impôts de la ville, de tenir à jour les registres des naissances et des morts, de veiller à la crémation des morts après les sept jours de deuil traditionnels. Ils distribuent la nourriture une fois par saison à tous les pauvres et aux clients des maisons nobles. Ils contrôlent la vente, la fabrication et les prix des produits fabriqués par les guildes. Ils dirigent les scatophages (les nettoyeurs des canaux), protègent les

paons sacrés et soignent les jardins qui parsèment la ville. Enfin, ils s'occupent des affaires judiciaires. Ils sont divisés en corps, chacun s'occupant d'une des tâches énoncées ci-dessus. La majorité des serviteurs de la cité vivent dans les quartiers d'argent et d'airain, et ils travaillent dans le quartier public où il existe un batiment pour chaque tâche. Il y a donc un bâtiment des impôts, un bâtiment des rites funéraires, etc...
La police de la ville est assurée par la carmina pax, et dirigée par le sultan de Premier Béni. La carmina pax de Yuthuppa n'est pas trop corrompue et lutte farouchement contre les voleurs de la cité. Elle réprime également les émeutes des déshérités. Dernièrement, elle a violemment réprimé, dans les quartiers de bronze et public, une manifestation pour la lune blanche, la lune de paix.

ORGANISATION JURIDIQUE

Le système juridique de Yuthuppa est un mélange des systèmes yelmite et lunar. Les procès entre individus sont gérés conformément au modèle lunar. Chaque participant peut avoir un avocat et c'est un conseil de juges qui tranche l'affaire selon les lois lunars. Les avocats sont indépendants et à Yuthuppa les juges dépendent du conseil et non du sultan comme dans le reste de l'empire. En revanche, les crimes et les délits sont punis selon la tradition yelmite: pour un vol, une main coupée, un viol le sexe coupé, une attaque à main armée deux mains coupées, un meurtre la tête coupée.
Les délits (écraser un paon, déranger un jardin, uriner sur un bâtiment public) sont passibles d'une privation de la citoyenneté. Les Yelmites ont aussi une étiquette très sévère. A l'origine tout non-noble devait se prosterner devant un noble, et le noble pouvait tuer sur place toute personne manquant à cette obligation. Au fil des siècles, et sous l'influence lunar, cette pratique a été modifiée. Les roturiers n'ont plus qu'à se courber devant un noble, toute contrevenance à cette étiquette signifiant la perte de la citoyenneté (provisoire, ou permanente en cas de récidive). Yuthuppa est une ville qui a banni toute arme ou armure à l'intérieur de ses murs. Tout instrument guerrier doit être entreposé dans un dépôt, avec un système de consigne. Seuls les nobles yelmites et péloriens, ainsi que les militaires et la carmina pax, sont exempts de cet obligation. Tout manquement à cette loi signifie la perte de la citoyenneté et surtout l'exposition au pilori sur la place publique pendant une semaine. Le jour divin est férié, et personne ne doit travailler.

LES CULTES PRESENTS A YUTHUPPA

Yuthuppa est l'une des villes les plus religieuses de l'ancienne Dara Happa. Les dieux de la lumière et du feu y sont prédominants, sans pour autant éclipser la Déesse rouge.

LES DIEUX DU CIEL ET DU FEU

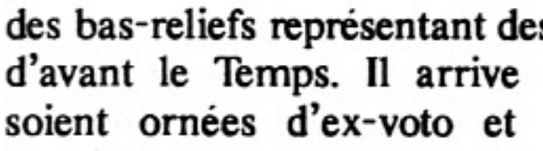
Yelm

Yelm est vénéré par la grande majorité des habitants de Yuthuppa. Son temple principal se trouve sur l'Acropole, dominant tous les autres. Des centaines de chapelles ont été construites dans toute la ville par de fervents adorateurs. Elles ont souvent la forme d'un petit temple circulaire orné de colonnes et de dômes avec des bas-reliefs représentant des scènes d'avant le Temps. Il arrive qu'elles soient ornées d'ex-voto et que de multiples offrandes soient déposées à l'intérieur de ces chapelles.

Yelmalio

Yelmalio est surtout adoré par les militaires et les mercenaires qui logent dans le quartier d'argent, près des casernes et du port militaire. Il y a deux temples de ce dieu dans la ville, un sur l'Acropole, l'autre dans la caserne des phalanges des Lances Célestes.

Polaris



Etant le protecteur de Yuthu, Polaris est assez largement adoré dans la ville. Ses fidèles honorent en lui le roi des cieux, le maître de l'harmonie céleste plutôt que le roi des armées célestes. Seuls les officiers révèrent ce dernier aspect du culte, surtout par le biais des quatre capitaines stellaires qui protègent la ville. Le temple de Polaris se trouve au milieu de l'Oslir, et forme la cinquième branche de l'étoile de la cité que représente la muraille.

Lokarnos

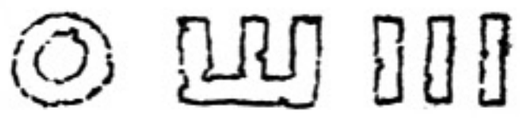
Lokarnos, dieu du commerce dans le panthéon yelmite, joue un rôle très important à Yuthuppa. Le culte règlemente une bonne partie des activités de la ville. Il est chargé de frapper la monnaie de Yuthuppa et même les roues d'or du sultanat. Il s'occupe aussi de la règlementation des guildes de commerçants et d'artisans présentes dans la ville.

Son temple se trouve dans le quartier d'azur et non sur l'Acropole, car ce dieu est d'origine roturière. Des chapelles sont présentes dans le bazar, et les transactions importantes s'effectuent dans ces chapelles. Un temple spécifique se trouve dans le quartier public, chargé de la frappe de la monnaie.

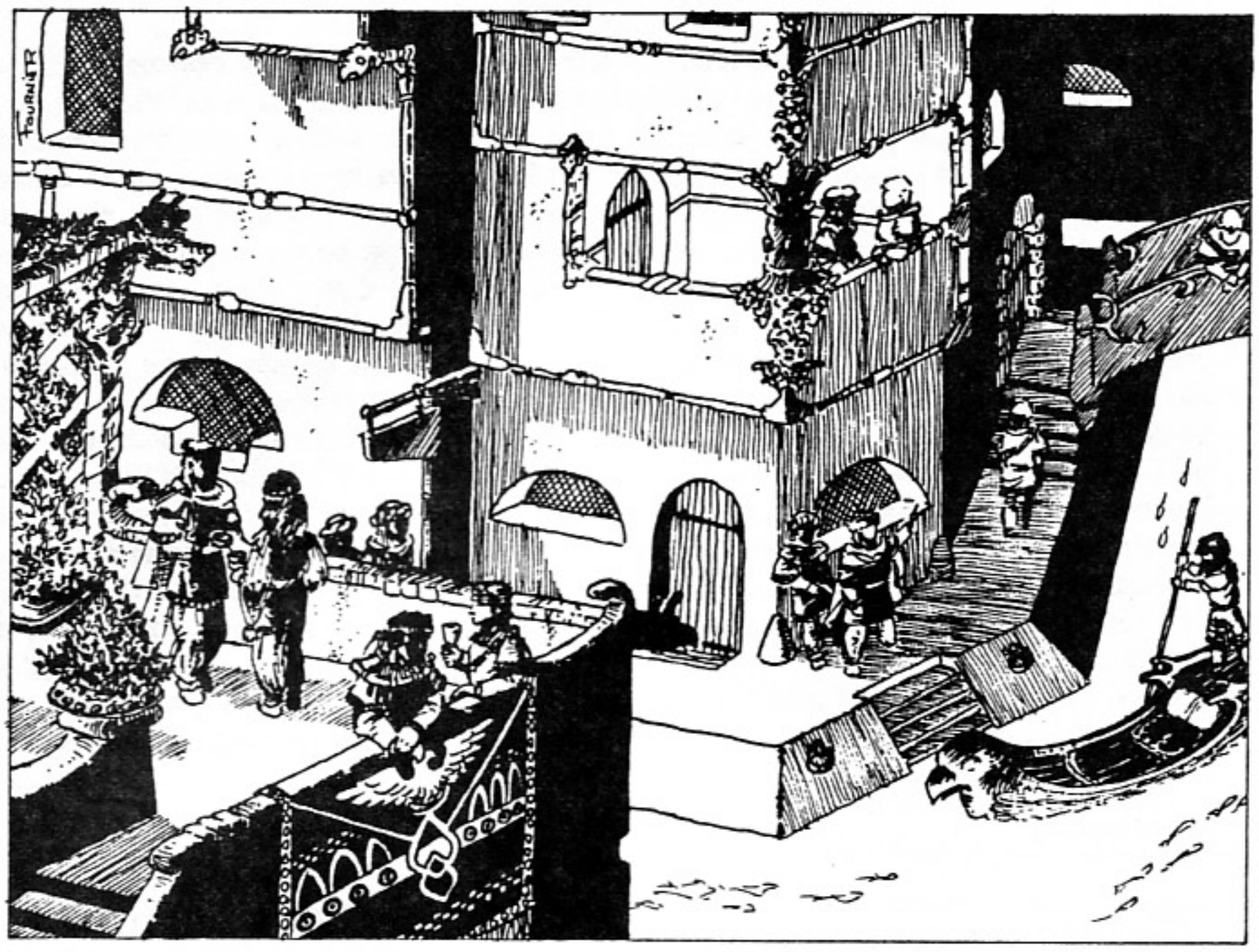
Dayzatar

Ce dieu n'est adoré que par les Yelmites les plus fanatiques. Il n'existe qu'un seul temple dédié à Dayzatar, sur l'Acropole, et il ressemble davantage à un monastère qu'à un temple ordinaire.

Yuthu



Dieu des torches, dieu de la cité.
Yuthu est un des trois petit fils jumeaux de Yelm, qui forment la tripolis de Dara Happa: Alkoth, Raibanth et Yuthuppa. Installé dans cette ville créée grâce à Polaris, Yuthu a réussit rapidement à maîtriser les pouvoirs du feu et de la lumière, sous la direction avisée de ses trois mentors griffons. Il s'est



servi de ses connaissances pour fabriquer son chef d'oeuvre: les Torches d'Or qui lui ont permis de lutter contre l'Oslir et ses autre adversaires. Son temple principal se trouve sur l'Acropole, et environ 150 chapelles sont éparpillées dans toute la ville.

Initiation

Restrictions: le candidat doit être citoyen de Yuthuppa (c'est-à-dire né dans la cité, inscrit sur les registres de la ville par son père ou son tuteur, lui-même citoyen, ou ayant vécu plus de cinq ans dans la ville), et il doit sacrifier un point de POU.

Note: la magie divine de Yuthu ne peut être utilisée que dans la ville, de même que celle des cultes associés.

Magie spirituelle: lumière, ignition, mur de lumière, réparation, longuevue.

Les initiés doivent sacrifier du Pouvoir une fois tous les trois ans pour acquérir le sort divin Torche Dorée. Si l'initié ne respecte pas cette règle, il perd son statut et ne peut donc plus acquérir de magie divine de Yuthu.

Prêtrise

Restrictions: le candidat doit être citoyen et fils de citoyen, et doit savoir parler et écrire le pélorien et la langue de feu à 90%. Devenir prêtre de Yuthu est plus une affaire politique qu'un véritable parcours religieux. Mais le candidat doit également avoir sacrifié au moins cinq fois pour le sort Torche Dorée.

Magie divine commune: excommunication, lien mental, sanctification, sauvegarde, adorer Yuthu, divination, extension.

Magie divine spéciale: harmonie de la cité (cf les dieux de Glorantha), Torche Dorée.

Torche Dorée

Toucher, durée spéciale, non cumulable, réutilisable

Ce sort permet de créer à partir d'une torche en or fabriquée par la guilde de Yuthu une flamme spéciale qui fera durer la torche pendant une semaine, lui donnant les effets et la portée d'une lanterne et rendant la flamme résistante à tout manque d'oxygène. Seule une dispersion de la magie pourra l'éteindre.

Culte associé: Yelm procure: commander griffons, combattre la maladie, et bouclier.

Dendara

Dendara est surtout adorée par les épouses yelmites de la cité. Son culte est très répandu dans les quartiers pauvres où elle protège les laissés-pour-compte. Son temple se trouve à l'intérieur de celui de Yelm. Chaque foyer possède un autel (souvent dans les appartements des femmes) où brûle continuellement une flamme, et où des offrandes sont offertes à la déesse généreuse. On dit que certaines femmes acharnées à faire valoir leur droit adorent en société secrète le culte terrible de Gorgorma.

Uléria

Uléria est l'une des déesses les plus populaires de la ville. Elle est adorée sous toutes ses formes. Son temple se trouve sur l'Acropole et des annexes ont été construites dans chaque quartier de la cité. Il faut noter que l'équipe gagnante des tournois d'anneau d'or peut profiter des avantages des temples d'Uléria pendant une saison. Cela est dû au rôle spécial des prostituées sacrées d'Uléria comme arbitres de ce jeu.

Yélorna

La déesse des étoiles est l'unique refuge pour les femmes qui refusent le système yelmite. Le culte est relativement faible mais maintient une cavalerie d'élite. Son temple se trouve sur l'Acropole.

LE PANTHEON LUNAR

La Déesse rouge

(Pour plus de détails, se reporter à l'article sur la Déesse rouge). Elle est adorée par une grande majorité de la population, mais très peu de ses fidèles sont initiés. Il y a environ deux cents initiés de la déesse, cent cinq appartenant au sous-culte des examinateurs. Les membres laïques se contentent de déposer des offrandes au pied des autels dispersés dans toute la ville et de suivre les cérémonies les jours sacrés. Son temple se trouve sur l'Acropole. Seuls les nobles yelmites les plus patriotes ne rendent pas hommage à cette femme devenue déesse pendant le Temps, et aux demi-pouvoirs de lumière.

Les sept mères

Seuls les sous-cultes de Deezola, Irripi Ontor, Teelo Nori, Yanafal Tarnils et Danfive Xaron sont pleinement adorés dans Yuthuppa. Deux cultes jouent un rôle important:

Irripi Ontor qui se charge de l'éducation des citoyens de la ville et Teelo Nori qui s'occupe des pauvres de façon efficace.

Etyries

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le culte d'Etyries n'entre pas en concurrence avec celui de Lokarnos. Les deux cultes marchent la main dans la main. Etyries remplit les même fonctions que Lokarnos dans la ville. Leurs temples sont mitoyens. Le culte d'Etyries de Yuthuppa possède un corps d'initiés spéciaux nommés les hérault de la flamme. Ils sont chargés des annonces officielles faites par le sultan de Premier Béni ou le hiérophante de Yuthuppa. Ils portent toujours une torche sacrée de Yuthuppa.

Hon Eel la danseuse

Hon-Eel n'est adorée à Yuthuppa que par les paysans venant y vendre leurs produits. Dans une cité aussi développée que Yuthuppa, une déesse du grain n'a pas sa place. Mais les Yuthuppiens n'oublient pas qu'elle est aussi la déesse de la danse. Son temple se trouve sur l'acropole.

Yara Aranis

Les Yuthuppiens ont très souvent subi les attaques des nomades pentiens, et même depuis leur défaite ils continuent à redouter de telles invasions. Ils adorent par conséquent la terrible déesse dévoreuse de cheval. Il faut noter que les Yuthuppiens d'origine pentienne (ils sont nombreux) adorent cette divinité pour s'en protéger et lui offrent des sacrifices propritiatoires de chevaux. Son temple se trouve sur l'Acropole et il n'est composé que de colonnes formant un cercle (cf couverture de "Gods of Glorantha" version américaine).

Les paons

Ces volatiles sont des oiseaux sacrés dans les cultes de la lumière. Ils peuvent se promener en liberté dans la ville et ne doivent sous aucun pretexte être derangés. Ainsi un paon qui fait la roue peut bloquer un pont pendant des dizaines de minutes sans qu'on ait le droit de le déranger. Lorsque c'est le cas, les Yuthuppiens, fatalistes, s'asseyent en attendant que ça passe.

Les héliocanthes

Appelés héliocanthes par les riches fils de lumière, mais simplement poissons-lumière par les plus pauvres, ces curieux poissons sont les fruits d'une quête de Yuthu: pour remercier Oslir de sa protection et de son amour, il saisit sa torche, son armure et son bouclier et quitta la cité pour s'enfoncer en enfer. Il revint blessé mais porteur d'une boule transparente contenant des milliers d'oeufs lumineux. Après un long rituel, la boule fut cassée au dessus de la rivière. Des millions de larves phosphorescentes s'éparpillèrent dans l'eau, scellant l'accord établi avec Oslir. C'est ainsi que les héliocanthes furent introduits à Yuthuppa. Les mâles de cette espèce émettent continuellement une lueur jaune-orangée qui vire vers le blanc à mesure que le poisson vieillit. Les femelles héliocanthe ne s'allument que durant la saison des amours (saison de la mer). Au début de la saison du feu, les eaux de Yuthuppa sont illuminées par des milliards de larves. Les jeunes atteignent la maturité peu avant la saison de l'obscurité. Les héliocanthes sont sacrés, et nul ne peut leur faire de mal; Et de toutes facon tout le monde dit qu'ils ont un goût immonde. Ils sont utilisés comme matière première dans la fabrication des torches sacrées. L'héliocanthe est aussi nommé "l'ami du scato" a cause de l'aide que sa lueur apporte aux scatophages. Une des utilisations commune des poissons-lumière est ce qu'on appelle "la torche du pauvre"; on capture un héliocanthe et on le promène dans un bocal fixé au bout d'une courte perche. Cette pratique est de plus en plus courante, mais elle est punie de la bastonade par les autorités religieuses.

Nysalor

Nysalor/Gbaji, le dieu de l'illumination n'est adoré que par les initiés de la Déesse rouge présents dans la ville. Il reste un dieu respecté, surtout par les citadins les plus mystiques.
Les autres divinités présentes sont:

LES DIEUX VOLEURS

Comme toute cité, Yuthuppa abrite en son sein des voleurs. Mais de par la force du culte de Yuthu et la rigueur des lois yelmites, les voleurs y sont plus rares qu'ailleurs. Ils sont pour la plupart cachés dans le quartier de cuivre ou le quartier de bronze. Deux dieux voleurs sont représentés, Lanbril et les Gratteurs d'or.

Donandar

Le dieu des musiciens et de la danse est présent dans la ville mais il n'est adoré que par les acteurs, car les danseurs lui préfèrent Hon-Eel ou la femme de Polaris. Son temple se trouve près de l'arène dans le quartier d'airain.

HUMAKT

Il existe quelques irréductibles Humakti à Yuthuppa. Ils sont très peu nombreux, et adorent le côté morbide de leur dieu. Ils ne sont que tolérés dans la ville, et les Yelmalions les persécutent. Leur temple, à demi clandestin, se trouve dans le quartier de cuivre, près du port.

LES DIEUX DU CHAOS

Seuls deux dieux du chaos ont réussi à "s'implanter" dans la ville. Ils sont très faibles et très vivement combattus. Mais de par leur nature extrêmement secrète, ils arrivent à faire quelques coups d'éclats: ainsi, l'oncle du sultan a été converti au culte de Krasht, et fut mis à mort en 1619 quand on le découvrit. Ces deux cultes sont ceux de Krasht et de Thanatar. La position des temples est bien sûr inconnue.

VOL AU DESSUS D'UN NID DE GRIFFONS

L'acropole

Monsieur, veuillez me suivre, me dit une servante vêtue d'habits que je n'avais jamais vu auparavant dans notre quartier pauvre. Ainsi, ce jour là je rejoignis ma demi soeur, prêtresse d'Uleria. Et, après tant d'années, la gorge nouée, je repense à ce lieu sublime...

L'Acropole est la plus belle et la plus haute terrasse de Yuthuppa. Elle surplombe la ville et tous les habitants peuvent distinguer les immenses statues qui la garde. Dans un cercle, on aperçoit tout d'abord l'imposante statue de Yelm, sise majestueusement sur son trône,

dorée à l'or fin et brillant de mille feux. Le jour comme la nuit, les rayons astraux s'y réfléchissent, diffusant leur lumière sur la ville. La statue tient dans sa main gauche une orbe de lapis-lazuli pailletée d'or, symbolisant le ciel et les étoiles. De sa main droite, elle brandit la traditionnelle lance yelmite. Derrière la statue de Yelm se tient celle, plus modeste, de Yuthu, élevant une coupe à bout de bras comme pour une incantation. Cette coupe renvoit l'éclat de la statue de Yelm, et on peut l'apercevoir à vingt kilomètres. Tout autour, on a rendu hommage à divers dieux associés tels Aldrya ou Yelmalio, et l'on a dressé leurs statues aux pieds de celles de Yelm et de Yuthu.

Jardins, fontaines et escaliers serpentent entre les temples, abritant toutes sortes d'oiseaux et notamment les paons sacrés de la culture yelmite. L'Acropole est le quartier des temples, et sa population est essentiellement composée de prêtres et de prêtresse yelmites et lunars, ainsi que d'étudiants. Les prêtresses lunars ont la particularité d'être chauves. Enfin, l'Acropole abrite un nid de griffons. Ces griffons jouent un rôle particulier dans la cité, dont ils sont les protecteurs et les gardiens. Ils assistent en personne à toute les cérémonies sacrées de Yuthu et de Yelm, et sont les arbitres officiels des jeux d'anneaux d'or et des jeux lunars se déroulant dans l'arène.

Le quartier d'or

Que n'aurais-je pas donné pour vivre dans le quartier d'or. Je me souviens de ce silence, de ce havre de tranquilité et de paix, et de la beauté de ces jardins

Le quartier d'or contient de grands manoirs disposés avec un ordre méticuleux. Toutes les rues sont rigoureusement assemblées. Tout est à sa place, sévère mais beau. Les manoirs possèdent leurs propres jardins, et leurs cours abritent des fontaines riantes et ombragées. La population du quartier d'or est composée uniquement de nobles yelmites. Les hommes sont richement habillés, dans des tons où dominent le bleu et l'or. Les femmes, quant à elles, portent de longues robes qui vont du cou aux chevilles. Ceci est dû en partie à la pudeur et au puritanisme yelmite.

Enfin, il règne dans le quartier d'or une ambiance de calme et de recueillement. Les nobles sont d'une extrême civilité, et passent leur temps à discuter art et philosophie, ou à organiser des fêtes et des cérémonies religieuses. Certains soirs, les plus décadants descendent parfois s'encanailler dans la basse ville. Mais la plupart d'entre eux vivent totalement reclus sur leur terrasse et sont le plus souvent ignorants de ce qui se passe dans les quartiers inférieurs.

Le quartier d'argent

Il était moins beau et plus bruyant, et beaucoup plus animé. Mais je sentais encore une richesse qui, sans égaler celle du quartier d'or, dépassait de loin la notre.

Le quartier d'argent comporte plusieurs styles d'habitations. En effet, la population se compose de différentes ethnies ainsi que de différents corps de métiers. Les nobles lunars y vivent sous les grands dômes des palaces à la pentienne, ou dans de belles maisons péloriennes, les domus, possédant atrium et péristyle, et dont le toit en pluvium permet de retenir l'eau de pluie.

Les nobles pentiens vivent selon leurs coutumes, habitant de grands palaces richement décorés. Leurs femmes ne sortent que rarement et masquent leur visage au moyen d'un voile. Les quelques riches marchands yelmites du quartier vivent un peu à la manière des Lunars. Ils gardent cependant la particularité d'être polis et plutôt calmes. Enfin, le quartier d'argent comporte de grands jardins fleuris, ouverts au public, ajoutant une touche de charme à un quartier aux demeures très variées.

Le port militaire

Ce port coupé du reste de la ville abrite les galères qui servent au transport de troupes ou escortent les navires marchands, ainsi que les baraquements et écuries militaires. C'est dans cette caserne que vivent les hoplites de Yuthu, les Lances Célestes.

Les canaux

La basse ville est au niveau du fleuve, parcourue par des canaux sillonnés de gondoles. C'est un lieu pittoresque et enchanteur, certaines maisons donnant directement sur l'eau. Mon quartier est ainsi, mais on ne peut pas toujours y apercevoir les merveilleux poissons-lumière de Yuthuppa, à cause des ordures que les pauvres jettent à l'eau.

Dans les quartiers de la basse ville, les maisons sont agglutinées les unes au autres, formant de petits groupes séparés par les canaux. Les rues sont souvent étroites, tortueuses dans les quartiers pauvres, enjambant les canaux par d'innombrables ponts en bois ou en pierre. Les gondoles, décorées selon la richesse de leur propriétaire, constituent un mode de déplacement rapide et bon marché, d'autant que certaines maisons ne sont accessibles que par les canaux. A la tombée de la nuit (pour autant que la nuit tombe sur Yuthuppa) les poissons-lumière confèrent à l'eau souvent sale et opaque des canaux une transparence lumineuse, un charme miroitant et indéfinissable, qui fait paraître la gaffe plus légère dans la main du gondolier; alors, des chants doux et paisibles s'élèvent dans l'ombre et glissent au long des canaux. Pour essayer de garder les canaux propres, un service de nettoyage a été mise en place: on nomme ses agents les scatophages, et se sont eux qui grattent, nettoient et assainissent les canaux; est-il besoin de préciser que les scatophages travaillent plus souvent dans les quartiers riches que dans les pauvres?

On raconte une légende à propos des canaux: il paraîtrait que de nombreuses maisons, il y a de cela très longtemps, auraient été englouties par le fleuve, et que l'on peut encore y trouver de grandes richesses. Nombreux sont les fous qui ont plongé dans l'espoir de trouver la fortune, mais de ceux qui sont remontés, nul n'a jamais rapporté quoi que ce soit.

Le quartier public

C'est là que ma femme et moi allons payer nos impôts chaque année. Il y règne en permanence une activité de fourmilière. La grande place est le théatre de la plupart des fêtes sacrées, et nous aimons bien nous y promener.

Le quartier public es le quartier des distractions et des transactions économiques et politiques. C'est ici que les impôts sont payés et rendus par la suite au sultan de Yuthuppa. On y voit beaucoup d'étudiants appartenant à toutes sortes de collèges. Une grande bibliothèque permet à ceux qui savent lire de se documenter.

Les personnes aisées peuvent se rendre aux thermes, bains publics où l'on se retrouve pour se détendre mais aussi pour discuter affaires. Les anciens se retrouvent sur le forum, petite place derrière le palais du sultan, où se déroulent de nombreux procès mineurs. Ils y restent des heures, écoutant simplement ou échangeant les derniers ragots de la ville. Comme dans toutes les villes, le quartier public comporte une grande place où ont lieu les festivités.

Quartier de bronze et quartier d'airain

J'ai joué à l'anneau d'or, c'était extraordinaire. Je n'avais jamais pris part à pareil jeu, tu comprends Kilania. C'était si bien... J'ai nous n'avons rien, là bas ils ont su trouver des amusements, ils savent mieux que nous comment vivre leur vie.

Ces quartiers sont assez simples et bruyants. On y entend souvent deux mégères hurler parce qu'elles ont pendus leurs habits au même endroit, ou parce qu'une des deux a été trop bruyante pendant la nuit. Les habitations sont des maisons à sept étages où différentes personnes de toutes origines se rencontrent. La fatigue engendrée par le manque de sommeil (voir "note sur le sommeil") rend les habitants volontier irritables. Au petit matin, les filles descendent des paniers contenant objets ou

victuailles dans les boutiques qui se trouvent au rez-de-chaussée.

Plus tard dans la journée, de nombreuses embarcations arrivent pour s'approvisionner. Là aussi, on ne ménage pas les hurlements et les insultes. Les canaux ne sont pas toujours très larges et peu de gondoles peuvent stationner au même endroit. On exige par conséquent des différentes embarcations qu'elles quittent les lieux assez rapidement. Les habitants de ce quartier sont très souvent des petits marchands ou des ouvriers travaillant dans le bazar, ou servant dans les manoirs des nobles. Ce sont généralement des clients des maisons nobles de Yuthuppa: ils servent une maison noble qui, en échange, leur offre protection et nourriture.

Ces quartiers sont surtout résidentiels et abritent les deux aires de jeux de la ville. La première est un stade rectangulaire qui sert de terrain pour le jeu sacré de l'anneau d'or, dont voici le principe: deux équipes s'affrontent, cherchant à faire passer dans un anneau d'or fixe une balle composée de fines lamelles de bronze et de cuivre. Les joueurs doivent frapper la balle avec leurs avant-bras et leurs cuisses, et portent à cette intention des vambraces et des cnémides. La balle ne doit pas toucher le sol, recouvert d'une poudre bleue représentant les attaques de l'Oslir. Le capitaine de l'équipe perdante est noyé rituellement dans les canaux de la ville. Il symbolise le traître qui s'est mis au service d'Oslir pendant la fondation de Yuthuppa.

La deuxième aire de jeu se situe dans le quartier d'airain. C'est une arène traditionnelle construite par les Lunars, où se déroule une fois par saison des courses de chars, des combats de gladiateurs et d'animaux. De nombreuses pièces de théâtre et d'opéras y sont données.

Le bazar

Tu sais, Kiliana on y trouve de tout. Toi tu l'ignores, mais moi j'ai vu. Les galères amènent de splendides tissus venus d'ailleurs, des porte-bonheur et beaucoup d'objets colorés et splendides. Tout est très coloré là-bas et si nous étions riches, nous pourrions décorer notre petite maison.

C'est le quartier des artisans, des marchands, et des vendeurs à la criée. C'est un lieu dynamique où chacun s'évertue à faire admettre son point de vue, souvent en tâchant de crier plus fort que son interlocuteur. On y trouve tous les aliments, alcools, vêtements, bijoux, parfums, tapis, torches, etc., que puisse rêver le cerveau malade d'un Issaries fanatique. Il y a des jours où certains marchands, bloqués chez eux par un paon sacré faisant la roue, font une très mauvaise journée. "L'oiseau sacré a daigné s'arrêter devant ma modeste demeure, quel honneur!" pensent-ils pieusement.

Le bazar est organisé en rues commerçantes regroupant des professions identiques. Il existe ainsi la rue des tailleurs, le pont des bouchers, etc. Chaque profession est organisée en guilde qui gère les intérêts des artisans et des commerçants. Ces guildes sont aussi chargées de fixer les prix, de mettre un frein aux concurrences déloyales, de s'occuper des morts et des crémations de leurs membres. La guilde la plus puissante est celle des fabriquants des Torches D'or, les torches sacrées de Yuthu. Ses membres font tous partie du culte, et

connaissent le secret de fabrication de ces torches liant la magie divine et les poissons-lumière.

Le quartier de cuivre

Sus au voleur, au voleur." Las, je suis revenu dans ma demeure qui, on ne sait comment, tenait encore debout. A mon arrivée, Hitania me dit Tu n'es qu'un bon à rien, on nous a volé notre repas d'aujourd'hui. Que vont manger les enfants, nous n'avons plus un lunar.

Le quartier de cuivre est le quartier des pauvres. Les habitations n'y sont guère plus que des ruines branlantes et noires de crasse. Les voleurs y abondent et les mendiants, sales et déguenillés, gémissent jour et nuit. Ici on dort peu, voire pas du tout. On invoque des dieux inexistants, on crie au vol sans pourtant rien posséder. C'est un quartier misérable, où les gens vivent dans la misère et la tristesse. Les enfants commencent à voler très jeunes, ne savent pas très bien parler, et encore moins lire. Les adultes les abandonnent à eux-mêmes dans la journée, pour aller cultiver les champs environnant la ville.

C'est le quartier le moins éclairé, en partie à cause des déchets que les pauvres jettent dans l'eau. La saleté y est telle que les scatophages n'osent pas s'y présenter pour faire leur travail. Noir, sale, triste et désespéré, ce quartier est à l'image de ses occupants, qui sont les laissés-pour-compte de la société bien qu'ils fournissent la majeure partie de la main d'oeuvre de la ville. Seule l'arrivée des Lunars a permis à certains de ces malheureux de s'échapper vers des quartiers plus prospères. D'autres, moins favorisés, se sont regroupés en mouvements secrets et très violents prônant la destruction de l'impitoyable ordre yelmite. Ils sont appelés les noctanars par les autorités et sont pourchassés par la carmina pax. D'autres enfin adorent plus ou moins secrètement le culte de la lune blanche, la lune de la paix, et n'hésitent pas à manifester sous la conduite de prophètes fous.

Le quartier d'azur

C'est un très beau site dont la beauté peut même écoeurer par l'accumulation de richesses parfois inutiles. Je suis pourtant certain que nous dormirions bien si nous pouvions vivre là-bas. Mais nous sommes ici, Hitania, et je n'en peux plus de voir briller l'or partout sauf chez nous.

Le quartier d'azur, essentiellement résidentiel, est celui des marchands les plus riches, des noblesses de robes ou des serviteurs de l'état qui ont réussi. Il se compose de riches manoirs ou palaces qui tâchent de copier la magnificence tranquille des terrasses dorées. Mais bien souvent les habitations sont trop lourdement décorées et l'accumulation de richesses pousse au ridicule. Les habitants de ce quartier sont souvent des arrivistes, hautains envers les citadins moins riches, et mènent une vie très mondaine. Ils n'hésitent pas à se lancer dans des orgies qui durent des nuits entières, et où l'on utilise diverses drogues normalement réservées aux prêtres. Ils sont friands des plaisirs offerts par le culte d'Uléria. Les prêtres de Yelm les considèrent comme un véritable danger pour la ville, autrement plus insidieux que les manifestations des habitants des autres quartiers.

– Chérie je m'en vais...

– Mais pourquoi pars tu, où vas tu. Tu oublies tes trois enfants, ils ont besoin de toi.

– Il faut que je parte. J'ai pu visiter toute la ville, tous les quartiers, des plus riches aux plus pauvres. Nous sommes pauvres, si pauvres... Crois tu qu'eux, en haut ne peuvent pas dormir. Oh que si. Ils ont des potions pour cela, et elles coutent très cher. Ici je ne dors plus, je ne vis plus... Il règne dans dans cette ville une espèce de folie, une décadence. En haut il vivent dans la richesse, en bas nous vivons dans la pauvreté et la crasse, parmi les voleurs. Je suis désolé Hitania, je pars. Si tu veux, viens avec moi.

– Non, je suis trop vieille.

– Alors reste. Adieu, moi je préfère une vie austère dans la nature à une vie civilisée décadente. Je m'en vais au plateau de la faim.

Ainsi, notre conteur s'en est allé, laissant sa femme en pleurs dans la basse-ville de Yuthuppa, la cité folle... C'est toujours les meilleurs qui partent les premiers...

Note sur le sommeil Yuthuppa est une ville continuellement éclairée: par la lumière de la Déesse rouge, par la Torche d'Or de Yuthu, par les poissons-lumière et les torches dorées. La nuit y est donc quasiment absente. Ce qui ne va pas sans poser de graves problèmes de sommeil aux citadins. Les volets, largement utilisés, se révèlent insuffisants. Les Yuthuppiens ont trouvé depuis longtemps un bon moyen de dormir. Ils se confectionnent une potion de sommeil à partir des plumes d'un oiseau noir lié aux ténèbres que l'on peut chasser dans une forêt au nord de la ville. Une infusion de ces plumes permet de trouver un sommeil réparateur. Naturellement cette potion coûte assez cher, et se trouve donc réservée à une élite.

Cet oiseau noir avait pour ancêtre un des nombreux oiseaux qui composaient la cour de Yelmalio. Lorsque les trolls et l'obscurité arrivèrent sur le monde de la surface, il eut si peur qu'il fit sur son dieu. Yelmalio, courroucé par sa couardise, le chassa et le maudit. L'oiseau alors se réfugia dans les ténèbres et les servit. Après l'aube, alors que le jour commmença à succéder à la nuit, l'oiseau comprit la teneur de sa malédiction. La nuit, il doit servir les adorateurs de la lumière en les aidant à oublier la beauté des rayons du soleil. Ses plumes ont le pouvoir de faire dormir, ce que les habitants de Yuthuppa ne connaissaient pas avant les grandes ténèbres. Depuis, l'oiseau est chassé et on le plume systématiquement, pour permettre à certains de pouvoir trouver le repos. La lumière perpétuelle qui règne dans Yuthuppa a fait dire à un Yelmalion de Prax en pèlerinage que cette cité était un tableau de l'Age d'Or, mais elle lui a fait crier après une semaine de visite qu'elle était portée par la folie des vents de lumière.

E Pluribus Unum

Fresques (1)

Le manoir oublié

Dans cette campagne, "Fresques", les joueurs vont incarner les membres ou les amis d'une très ancienne famille noble yelmite, vivant dans un immense manoir sur la terrasse d'or de Yuthuppa. Cette famille connait un déclin ininterrompu depuis l'arrivée des Lunars. Les PJs vont peut-être en découvrir les raisons et essayer d'y remédier. Ils devront pour cela commencer par redécouvrir leur "manoir oublié", qui fait l'objet du premier scénario de cette campagne.

LES PERSONNAGES

Cette campagne s'adresse avant tout à des joueurs et maîtres expérimentés et ayant une bonne connaissance de Glorantha, et plus particulièrement de l'empire lunar. Elle est étudiée pour être jouée par au plus quatre personnages et de préférence trois. Les PJs sont jeunes (entre 15 et 21 ans) et ont reçu une éducation tournée vers les arts et les lettres, leur permettant de faire face aux périls feutrés des cours et réceptions du sultan de Premier Béni ou des hiérophantes de Yuthuppa. Ils vivent dans un immense manoir laissé à l'abandon depuis près de cinq cents ans. Ils ne connaissent qu'environ 20% de sa superficie totale. Leur famille s'enferme lentement dans une pauvreté cachée par des fêtes trop coûteuses pour le trésor familial. Le père des PJs est mort durant la guerre contre les barbares orlanthi du sud. La mère, seule, tente de faire survivre ses enfants mais la tristesse l'a fait tomber gravement malade. Les clients de la famille habitant la basse-ville montent de moins en moins souvent rendre hommage à leur patron. Les PJs ne sont plus que très rarement invités dans les fêtes des autres nobles yelmites et seule l'ancienneté de leur nom leur permet de figurer en bonne place lors des cérémonies religieuses.

Les talents des personnages seront partiellement imposés. Deux des joueurs peuvent incarner le fils héritier de la famille, et sa soeur, moins impliquée dans la survie de la famille. Un troisième peut tenir le rôle d'un ami fidèle des précédents. Il devra impérativement être noble, mais son origine peut être pélorienne, donc lunar, pour diversifier le groupe. D'autres PJs peuvent être des clients réguliers, vivant dans le quartier d'airain.

Tous sont initiés de Yuthu. Les hommes sont également initiés de Yelm, les femmes peuvent être initiées d'un autre culte présent à Yuthuppa. Voici trois personnages convenant parfaitement à cette campagne:

KALAHAS PYRHELIOS

17 ans, homme, héritier en nom de la famille Initié de Yelm le jeune et de Yuthu Ecolier de Yelm le sage et d'Irripi Ontor

Expérimenté (entre 75 et 90%) dans: con. de Glorantha, des mythes, des hommes (spécialité histoire), artisanat de l'or, éloquence, parler langue de feu, sauter, grimper, lancer.
Confirmé (entre 30 et 60%) en: parler marchand, lire/écrire Pélorian, langue de feu, lance Att/Par, arc Att, équitation.
Débutant (0 à 30%) en: chanter, danser, peinture, poésies

TANIKA PYRHÉLIOS

18 ans, femme, soeur ainée de Kalahas Initiée de Deezola, membre du culte de la déesse rouge (10% en illumination), initiée de Yuthu Elle rêve de devenir une danseuse sacrée du temple de la déesse rouge.

Expérimentée en: danse, chant, peinture, poésie, connaissance des mythes.
Confirmée en: lire/écrire Pélorian, premiers soins, estimer, parler marchand, con. de Glorantha, baratin*
Débutante en: parler langue de feu, lire/écrire langue de feu, sauter, grimper, lancer.

*en comparant les caractéristiques données pour Kalahas et Tanika, on voit que les femmes sont baratineuses là où les hommes sont éloquents; il va de soi que les thèses sexistes de notre camarade n'engage que lui (NdlR).

IRIGNUS LE BLOND

19 ans, homme, ami de Kalahas, qu'il a rencontré sur les bancs de l'école noble pélorienne (sa famille venant de Glamour). Initié d'Irripi Ontor et de Yuthu. A un penchant de plus en plus prononcé pour Tanika.

Expérimenté en: toutes connaissances.
Confirmé en: talents de communication et en armes.
Débutant en: talents de perception et d'agilité.

SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

C'est le début de la saison du feu 1621 (7/50). Les PJs continuent à vivre une vie normale. Ils errent de fêtes en cérémonies religieuses, se voyant de plus en plus délaissés par les autres nobles de Yuthuppa et du Quartier d'or. A présent, on murmure que le hiérophante réclamerait leur manoir pour y installer une école sacrée de Hiérogrammates (scribes sacrés de Yelm utilisant les pictogrammes de la langue de feu). Il serait prêt à placer les héritiers dans les Lances célestes, ou au temple d'Uléria (!). Certains nobles (au nom moins ancien) n'hésitent pas à envisager la chute de

la famille vers la basse-ville.

La mère des PJs, minée par le chagrin et les rumeurs, tombe gravement malade. Sur son lit de douleur, elle parlera aux PJs rassemblés d'un ancien trésor familial caché dans les parties abandonnées du manoir. Ce trésor pourrait rendre aux Pyrhélios leur grandeur oubliée. Elle leur demandera de se mettre à la recherche de ce trésor.

Les PJs vont alors explorer ce manoir, et découvrir en fait un véritable labyrinthe peuplé d'une faune et d'une flore extraordinaire.

Après avoir résolu le problème de ces habitants clandestins, ils découvriront une pièce des plus étranges. Elle est composée de 7 murs, tous (sauf un) recouverts de fresques époustouflantes de beauté. Elles sont immenses, écrasantes, et d'une qualité rarement égalée. Chaque fresque représente un évènement important d'un décours lunar. Le septième mur est vide, froid. Peut-être sans s'en rendre compte, les PJs viennent de découvrir les trésors dont parlait leur mère. Car ces fresques sont magiques.

La première fresque a été peinte au tout début de l'empire lunar par le chef de famille, grand prêtre de Yelm, expert dans les secrets de la magie divine et de la quête héroïque. Il comprit que l'apogée de la déesse rouge allait entraîner un déclin de sa famille. Il composa alors dans un endroit reclu du manoir un lieu d'enchantement très puissant, lié à la magie divine, et une fresque fut réalisée. Cette fresque est en quelque sorte réelle, car ses observateurs sont entraînés à l'intérieur de la fresque et y vivent l'histoire qui y est figurée. La fresque a capturé un petit morceau du Temps pour l'enfermer à tout jamais. Elle est une porte vers une petite parcelle du plan des héros. L'artiste magicien mourut et la famille entra dans sa lente décadence, ne conservant de lui que le souvenir d'un trésor caché au fin fond du manoir.

Mais à chaque fin de décours, un ou plusieurs membres de la famille se lancent sur la piste de ce trésor oublié, découvrent la fresque et en peignent une nouvelle pour continuer d'enrichir le trésor familial.

Les six fresques peintes reposent sur le même système d'enchantement. Chaque fresque détaille un évènement important du décours qui touche la famille. C'est au sein de ces fresques que se cachent les secrets de l'enchantement nécessaire à la peinture de la fresque suivante.

Les PJs pourront franchir la première fresque et vivre la scène qui y est décrite. Ils feront de même avec les cinq autres fresques, en résolvant à chaque fois les énigmes qui s'y cachent. Au fur et à mesure qu'ils avanceront de fresque en fresque, la septième peinture s'esquissera d'elle-même. Les PJs devront néanmoins accomplir le rituel complet de peinture de la septième fresque. S'ils ont réussi à comprendre les mystères de chaque décours, ils peindront alors une fresque d'espoir et d'avenir, et pourront alors sauver la famille. En revanche, s'ils échouent, ils peindront une fresque comme les autres, en espérant qu'un de leurs descendants réussisse là où ils ont échoué.

Cette campagne sera composée de huit épisodes, dont le premier est le scénario d'introduction de ce numéro: "Le manoir oublié". Six épisodes décriront les aventures liées directement aux fresques déjà peintes. Le septième fera l'objet de la peinture de l'ultime fresque.

Note bibliographique: Un auteur nous a particulièrement marqué par sa manière d'écrire et par l'atmosphère qui se dégage de ses livres; il s'agit de Gene Wolfe. - la tétralogie du nouveau soleil (avec sa suite) en PdF - Le soldat des brumes (PdF) - La cinquième tête de cerbère (Presse pocket) - Diverses nouvelles

LE MANOIR OUBLIE

Dans ce scénario, les PJs vont partir à la découverte du manoir qu'ils habitent (ou qu'ils connaissent) depuis leur naissance. Les rencontres qu'ils vont faire leur permettront de mieux appréhender l'histoire de leur famille. Mais ce n'est qu'avec la découverte de la pièce aux fresques qu'ils pourront réellement saisir l'intrigue de base de cette campagne.

C'est un scénario d'intérieur, d'exploration et de rencontres (Non, ceci n'est PAS un magazine pour AD&D!). Il est entièrement basé sur l'ambiance que dégage ce manoir oublié. Il est donc conseillé de travailler la description en jouant sur tous les sens des PJs, en se référant éventuellement à un auteur comme Gene Wolfe, lors de la visite de Sévérian dans la citadelle de "l'Ombre du bourreau". Une minorité des pièces du manoir est décrite. Il est donc essentiel que chaque maître transforme le manoir pour en faire son "escalier des rêves" qu'il fera descendre vers ses joueurs.

La situation familiale

La dernière soirée fut un échec cinglant pour la famille. Les poissons commandés ne sont pas arrivés à temps car Thirsée la cuisinière avait payé le poissonnier avec des pièces de bronze n'ayant plus court. Elle les avaient retrouvées dans un vieux pot en terre de sa grand-mère. Les invités avaient clairement montré leur faim et organisé un concours de crachat de vin pour masquer leur ennui. Ceci eut pour résultat l'endommagement de la dernière tapisserie familiale (le portrait de Kamsurat, ancêtre de la famille, l'un des plus fameux hiérodules de Yuthuppa).

Après ce désastre et cette nouvelle humiliation, Elisia, la mère de famille, tombe malade. Elle doit s'aliter et laisse entre les mains des PJs la gestion quotidienne du manoir. En particulier, un procès en cours contre un noble lunar qui réclame des dommages et intérêts à la famille à la suite de l'effondrement du mur de l'arrière du manoir dans sa piscine à héliocanthes.

Le mal d'Elisa empire de jour en jour et le délire des fous commence à la gagner au cinquième jour de son alitement. Elle fait souvent venir les PJs à son chevet, pour leur remémorer les heures glorieuses de la

famille. Elle parle alors d'un mystérieux trésor familial qui se trouverait dans la partie abandonnée du manoir, et qui pourrait redonner gloire et puissance aux Pyrhélios s'il était retrouvé. Elle se mettra alors à délirer sur d'immenses richesses cachées dans les jardins intérieurs par des ancêtres qui allaient rituellement dans la partie abandonnée cacher leur trésor, pour en faire profiter les générations futures, c'est-à-dire les PJs eux-mêmes.

Cela devrait normalement suffire à motiver les PJs pour une exploration. Si cela s'avérait insuffisant, le maître a toute liberté d'action pour les y obliger (par exemple en les forçant à jurer à leur mère sur son lit de mort d'aller rechercher le trésor).

Le manoir oublié

Le manoir oublié se situe sur la terrasse dorée (le quartier d'or). Reportez-vous à la carte centrale pour plus de détails. C'est un très grand bâtiment rectangulaire dont la plus grande partie a été laissée à l'abandon depuis près de quatre cents ans. C'est cette partie qui porte le nom de manoir oublié. L'autre partie porte le nom de manoir vivant, ou plus fréquemment manoir des Pyrhélios. Cette dernière ne représente qu'environ un dixième de la surface totale du manoir. Ce sont les neuf autres dixièmes que les PJs vont explorer.

Note: Le manoir fait un kilomètre de long et huit cents mètres de large et possède normalement deux étages. Mais dans le manoir oublié, le second étage s'est effondré et seuls quelques pans de murs sont restés intacts. Le deuxième étage ne subsiste que dans la partie habitée.

Description générale du manoir

En ce qui concerne l'architecture, le manoir a été bâti sur le même modèle que les habitations d'origine de Yuthuppa. De forme vaguement rectangulaire, aux murs épais blanchis à la chaux, le manoir était avant tout austère. Les pièces étaient vastes, fonctionnelles, avec peu d'ouvertures et disposées de façon géométrique. Seul le centre du manoir ne comptait pas de toit, afin de permettre à Yelm de réchauffer ses habitants.

Mais au fur et à mesure de l'expansion de la civilisation yelmite (et l'arrivée des nomades comme les Pentiens), le manoir se transforma petit à petit. Les pièces acquirent leurs formes actuelles. Les murs restent épais, solides, trapus à la base, mais s'effilant vers le deuxième étage. Des fenêtres larges, aux fins montants en ogive percent ces murs. Elles sont souvent décorées de fines sculptures de feuilles et d'arbres s'enroulant autour de colonnettes. Aujourd'hui, les décorations se sont effritées, et le verre a été remplacé par les toiles d'araignées. La lumière ainsi tamisée y est toujours crépusculaire et atténuée, caressant doucement les formes érodées des anciennes décorations. Les murs prennent une coloration vieil or, et quelques fresques effacées renaissent sous la lumière pâle. Tous les types de pièces sont présents, depuis les cuisines aux salles d'eau, en passant par les chambres à coucher, les salles d'orgie, piscines, jardins, terrains de jeu, toilettes, gardes-manger, caves, entrepôts, fours à pains et ateliers d'artisans. Elles ont toutes en commun cette lueur crépusculaire qui dessine des fantômes sur les murs. Les araignées semblent régner en maîtresses sur chaque recoin, et la poussière forme un délicat tapis sur les carreaux décorés des sols. De nombreuses pièces sont également couvertes de feuilles mortes venues de l'extérieur, ou du jardin central, et qui prennent les teintes cuivrées propres à Yelm. L'odeur dominante dans le manoir est celle d'une cave restée trop longtemps fermée. Les meubles en bois sont le plus souvent vermoulus et tombent en poussière au moindre contact. Seules les portes métalliques sont restées intactes. Partout l'usure du temps a fait son office. Les PJs vont s'aventurer dans cet étrange univers clos, mi-mort mi-vivant, et y rencontrer de bien étranges locataires clandestins.

L'exploration du manoir

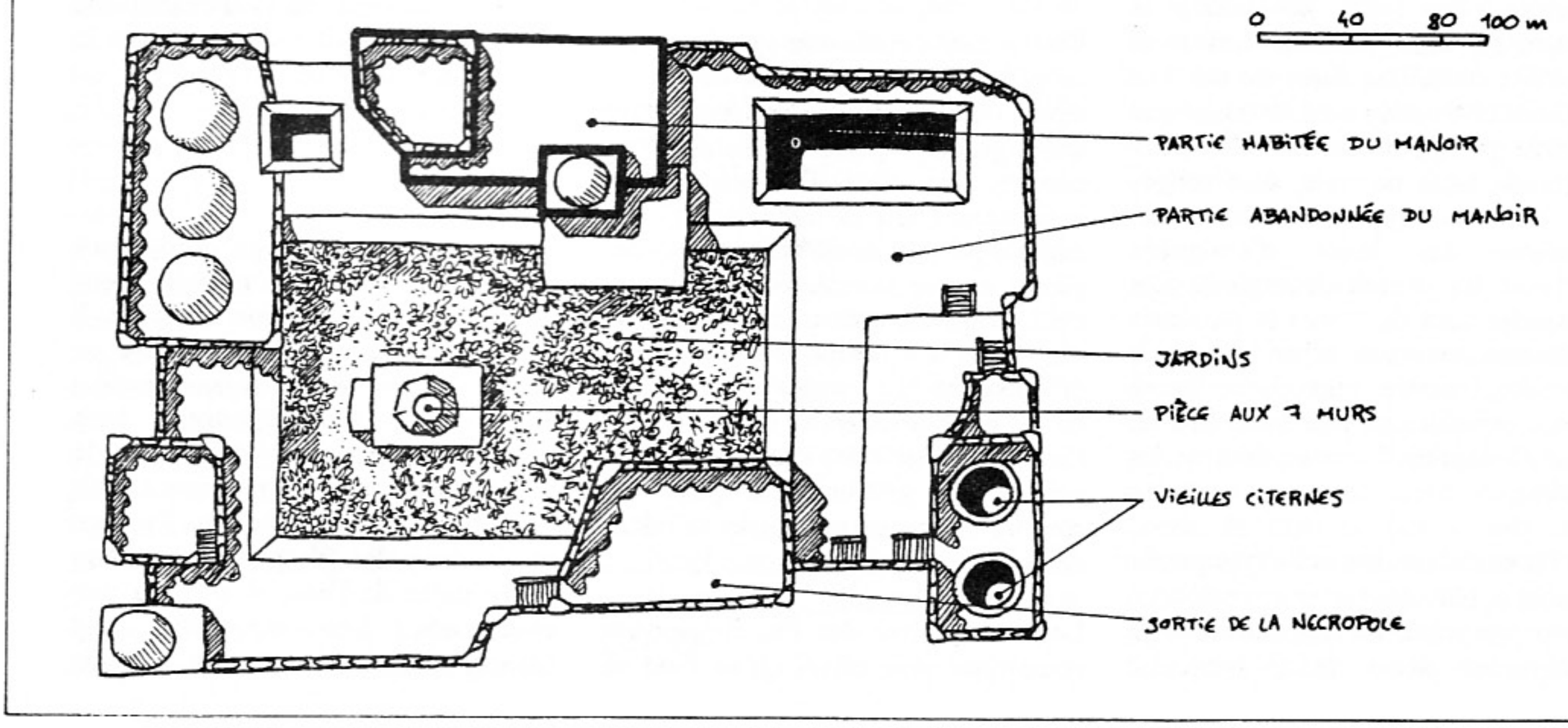
Les PJs vont se lancer dans l'exploration du manoir oublié à la recherche d'un trésor miraculeux. Celui-ci se révèlera en fait être la pièce aux fresques magiques qui pourront peut-être aider les PJs, grâce à leurs symboles, à lutter contre Dame Fortune.

La crypte

Lorsqu'ils se mettent en marche, les PJs apprennent qu'une unique porte peut les mener au manoir oublié. En effet, toutes les autres entrées ont été murées il y a de cela trois cents ans, pour éviter les dépenses superflues. Cette porte se trouve au fond de la cave et n'a pas été ouverte depuis plus d'un décours et demi. Après avoir dégagé quelques toiles d'araignées, les PJs peuvent tirer une lourde porte de pierre, ouvrant le passage vers un passage légèrement incliné. Il leur faut se munir d'un quelconque éclairage (ce qui ne devrait pas présenter de grosses difficultés à Yuhtuppa!) pour pouvoir poursuivre leur exploration. Le passage est large et descend en douceur. Après environ cinq cents mètres de marche, ils se sont enfoncés de dix mètres sous la surface du sol. Ils pénètrent alors dans une immense salle froide et silencieuse, dont les limites ne sont pas visibles à la lueur des torches. En s'avançant un peu, les PJs découvriront tout autour d'eux des tombes et des chapelles, renfermant les cendres de leurs ancêtres. Ils sont dans la nécropole du manoir oublié. Elle occupe la quasi-totalité de la surface du manoir, et les nombreuses constructions mortuaires lui donnent l'aspect d'une ville à part entière. Les PJs peuvent remarquer que plusieurs tombes ont été ouvertes et pillées, certaines même récemment. Les seuls occupants de cette glaciale nécropole sont les rats et les fantômes. En effet, plusieurs fantômes rôdent entre les bâtisses de pierre. Ces esprits sont sans danger pour les Pjs tant que ceux-ci ne tente pas de violer une tombe. Seul l'esprit d'un vieillard fou, mort il y a plus de mille ans viendra les déranger.

Karkana le fou, esprit d'ancêtre
INT 8 POU 12

Cet esprit est très faible et de plus, frappé de sénilité aggravée. Il se


0 40 80 100 m
PARTIE HABITÉE DU MANOIR
PARTIE ABANDONNÉE DU MANOIR
JARDINS
PIÈCE AUX 7 MURS
VIEILLES CITERNES
SORTIE DE LA NÉCROPOLE
FOURNIER

prend pour un prêtre/seigneur de Yelm Impérator, chevaucheur des premiers griffons, et se croit par conséquent aussi fort qu'un quêteur héroïque de Yelm. Il dit qu'il a vu Yelorna et dansé avec la femme de Polaris. Il attend donc que les PJs l'honorent comme un demi-dieu, sans quoi il se fâchera et amènera sur eux le courroux de Yelm (il engagera le PJ avec le plus faible POU et se désengagera rapidement s'il est mal en point). Les PJs devront lui sacrifier des points de magie, lui chanter des louanges, etc...

S'ils se plient à ses caprices, après moult discussions, les PJs pourront soutirer des renseignements à l'ancêtre sénile. Il connaît la présence de l'esprit marin dans la partie supérieure du manoir. Il sait que le trésor est différent de l'idée que s'en font les PJs. Il sait également que six membres de la famille sont partis à sa recherche à intervalle régulier de cinquante quatre ans (un décours).

La nécropole est grande et chaque maître peut l'arranger selon ses besoins. Au fond de celle-ci, les PJs peuvent découvrir un escalier qui remonte vers le rez-de-chaussée, vers les pièces les plus claires du manoir oublié.

L'escalier mène, après une longue montée vers la partie extérieure du manoir, aux pièces qui servaient à la vie quotidienne. Lorsqu'ils franchissent le portique en ruines, laissant les ténèbres derrière eux, les PJs arrivent dans une vaste salle à colonnes. Son toit est troué, la lumière de Yelm passe au travers et éclaire la mosaïque dorée du sol. Les colonnes et fenêtres sont envahies par le lierre grimpant. Les meubles, dont la grande table centrale, sont rongés par les vers mais les fils quasi-invisibles des toiles d'araignées semblent les maintenir entiers. Les tapisseries sont déchirées et plusieurs lambeaux pourrissent sur le sol. La poussière, portée par une légère brise, transforme l'air en brume dorée lorsqu'elle passe devant les fenêtres.

Les PJs sont dans une salle typique du manoir oublié. Au fur et à mesure de leur progression, ils rencontreront de nombreuses pièces de ce type. Le plan n'a pas d'importance; au maître de placer les salles où il le désire, et d'en ajouter à sa convenance.

Cette partie du manoir est surtout composée de pièces comme salles à manger, cuisines, chambres à coucher, salles de rassemblement, commodités et bains privés. Il est fréquent que le plafond se soit effondré.

La première rencontre que font les PJs est un être vivant. Alors qu'ils entrent dans une ancienne chambre, ils tombent nez à nez avec un personnage des plus étranges. Il est habillé en bouffon, et dit se nommer Kartus. Il est petit, le front dégarni, gros, et marche de façon comique (imaginez Jacques Villeret). C'est un ancien membre d'une tribu d'Eurmaliens qui loge dans le manoir et qui, pour d'obscurs raisons, a été banni de cette tribu (que rencontreront plus tard les PJs). Ses errements continuels dans le manoir, alors qu'il était déjà simple d'esprit l'ont rendu fou à lier. Il hoche sans cesse la tête, sourit niaisement quand on lui parle et bégaie. Il a des crises de paranoïa à la simple vue d'une souris. Il se proposera, avec son vocabulaire d'enfant, comme guide du manoir. Il est aussi perdu dans celui-ci que les PJs mais les amusera avec ses pitreries. D'un autre côté, il connaît l'existence des elfes gardiens des jardins intérieurs, dont il a terriblement peur.

Traîtresse est l'eau

Une seconde rencontre que pourront faire les PJs est celle du bassin de lapis-lazuli. Ce bassin se trouve dans une grande pièce circulaire, et comme son nom l'indique, il est entièrement fait de lapis-lazuli. Des canaux partent de ce bassin vers des pièces encore inexplorées. Il mesure environ quinze mètres de diamètre et est encore empli d'une eau croupissante. Les murs sont décorés de bas-reliefs décrivant l'établissement de Yuthu sur la colline des griffons. La pièce est sombre et dégage une curieuse odeur de poisson.

Lors de l'entrée des PJs, ils peuvent remarquer avec effroi qu'au fond de la pièce, vers l'autre porte, des héliocanthes ont été empalés. Les poissons de Yuthu martyrisés! Une faible lueur phosphorescente se dégage du fond du bassin. Cette lueur est émise par un poisson-lumière plus gros et plus malin que les autres, qui a réussi à echapper au massacre, qui a été perpétré par un groupe de... marcottes (merci Oriflam!), esclaves d'un esprit marin très vindicatif, se trouvant quelques pièces plus loin. Il n'a pu supporter l'incursion des poissons dans son territoire. Seul le plus gros poisson a pu survivre, mais il est blessé. Les PJs peuvent peut-être le soigner et entrer en communication avec ce poisson sacré de Yuthu. Il est un peu plus intelligent qu'un chat (et a le même caractère). Les variations des couleurs de sa robe lui permettent d'exprimer ses émotions. Elle suivent les règles de l'écriture de la langue de feu. Il peut renseigner les PJs sur la présence de l'esprit marin, en échange de la guérison de ses blessures (sort de Soins). Il les suivra dès lors grâce au système de canaux du manoir, ou en se faisant porter sur de courtes distances.

L'embuscade

La progression des PJs continue dans le manoir, mais elle est ralentie par la présence des bassins, des piscines et surtout des arbustes venus des jardins intérieurs. L'air se fait humide et chaud, chargé de l'odeur des forêts. Dans une pièce rectangulaire abritant une grande piscine en forme d'étoile les PJs tombent dans l'embuscade tendue par l'esprit marin (sauf si le héliocanthe leur sert d'éclaireur ou s'ils réussissent un scruter à -20%, auquel cas le combat se fera à découvert).

La piscine est le refuge d'un esprit marin qui s'y est réfugié pour échapper à la destruction des siens. Il a alors décidé de devnir maître de l'ensemble du réseau de canalisation du manoir. Il a capturé trois marcottes, éclaireurs des elfes du jardin intérieur en les possédant, puis il a attaqué les héliocanthes. Prévenu de l'arrivée des PJs par son gardien élémentaire de l'eau, il a tendu une embuscade. Les marcottes sont cachées dans les arbustes près de

l'entrée de la pièce. Ils attaquent dès l'entrée des PJs dans la salle grâce à leurs armes de jet. Puis l'élémentaire tente de noyer un PJ tandis que l'esprit essaiera d'en posséder un autre.

Pour les caractéristiques des marcottes, reportez-vous au supplément Les monts arc-en-ciel, ou au Gloranthan bestiary.

L'élémentaire de l'eau est un petit élémentaire (cf. règles). L'esprit de l'eau: INT 13, POU 15, sorts: confusion, extinction 2, disruption, contre-magie 2.

Après cette rencontre mouvementée, les arbustes cèdent petit à petit la place aux fleurs et aux arbres, alors que les PJs commencent à approcher des jardins intérieurs.

Douce est la terre

Avant la chute de la famille, les jardins intérieurs occupaient un immense péristyle entre les appartements et les pièces sacrées de la vie religieuse. Depuis, ils se sont développés et forment une forêt luxuriante aux espèces variées, comme rhododendrons, rosiers géants, pommiers mauves et parterres de fleurs. Les oiseaux y ont rapidement trouvé un paradis et ont proliféré. Partout les sifflets aigus et les trilles des rossignols résonnent en écho au chant des paons. Au fur et à mesure que les PJs s'aventurent à l'intérieur, ils remarquent des traces de vie de plus en plus nombreuses. Des statues brisées ont été réparées (souvent maladroitement), des piscines, nettoyées et emplies d'une eau claire. Mais ce sont les arbres, fleurs et arbustes qui sont le mieux entretenus. Les PJs ont en effet pénétré sans le savoir dans le territoire d'une petite tribu d'Aldryami composée de cinq pixies, une marcotte (les trois autres ont été capturées par l'esprit marin), deux elfes initiés de Yelmalio et une dryade. Les elfes sont issus d'une petite tribu qui s'était vu confiée l'entretien des jardins intérieurs lors de l'Age d'Or de la famille.

Ils sont restés depuis lors et ont continué de mener à bien avec grande fidélité leur mission initiale. Mais leur isolement et la vision de la décadence de la famille les ont conduit à une légère paranoïa. Celle-ci s'est accrue depuis l'arrivée du clan d'Eurmaliens. Les deux communautés sont rapidement devenues ennemies et les Aldryami ont assimilé tout humain à un danger potentiel. C'est la raison pour laquelle les PJs vont avoir quelques problèmes s'ils ne montrent pas tout de suite qu'ils sont membres des Pyrhélios. Ils se font d'abord chahuter par les pixies (petites farces en tous genres, sorts de confusion, ralentissement, glue, etc.). Ils sont ensuite arrêtés par les deux elfes, très nerveux. Ils doivent alors faire la preuve qu'ils adorent Yelm et qu'ils appartiennent à la famille du manoir.

Si les elfes estiment qu'ils disent la vérité, les PJs sont conduits vers une clairière où ils peuvent se reposer, près d'une fontaine de pierre et d'or fin. Les elfes les aident à panser d'éventuelles blessures, puis les invitent à parler avec la dryade. Celle-ci désire connaître les évènements qui frappent la famille, et demande aux PJs de se rendre dans la Forêt d'Argent du sultanat de Premier Béni, afin d'en ramener un de ses descendants pour la remplacer (quand ils auront le temps!). Un repas végétarien leur est alors offert pendant que les pixies continuent leurs plaisanteries. La dryade, âgée de plus de deux cents ans, pourra aider les PJs, en les prévenant qu'un groupe d'humains très dangereux vit au centre du manoir. Elle a déjà vu des membres de la famille partir sur le même chemin qu'eux, et se souvient de leurs noms. Les deux premiers portaient d'ailleurs tout un attirail de peinture. Ces expéditions ont eu lieu à chaque fin de décours.

Ce sont des elfes classiques (cf règles).

Lorsque les PJs sont reposés, les Aldryami les conduisent vers le centre du manoir, en direction des pièces sacrées de la famille, là où se sont dirigés leurs prédécesseurs.

Le bonheur vient du ciel, mais le malheur de l'air (proverbe yelmite)

Les PJs touchent au but, approchant du centre du manoir oublié. Les pièces sont plus spacieuses, décorées avec un goût désormais oublié. De nombreuses statues représentant les dieux de la cour céleste et de l'Age d'Or sont encore debout. Des bas-reliefs ornent les murs. Mais, partout, les Pjs peuvent remarquer que l'or a été gratté et que certaines statues portent des marques sacrilèges ou ont été grossièrement mutilées. Certaines, même, ont été brisées. Les murs sont souillés par des graffitis obscènes et le sol est parsemé de déjections et de détritus de toutes sortes.

Pourtant, après deux pièces de cet acabit, les PJs approchent d'une pièce extraordinaire pour la vue et l'ouïe. C'est la pièce des chanteplantes.

Devant les PJs, un champ entier de plantes vertes et dorées se meut lentement au gré des rayons de Yelm, cachés par les nuages et passant par le toit, effondré. Ces plantes ressemblent à du muguet géant, aux clochettes dorées renfermant de très fines billes végétales. Lorsque le soleil se lève, les clochettes se dressent vers Yelm naissant et les petites billes, gonflées par la chaleur, viennent frapper doucement la paroi de la clochette, emettant alors un merveilleux tintement. Au coucher de Yelm, les billes retombent lentement, faisant alors entendre un son semblable à celui du sable sur le métal, mais plus lent, plus mélancolique.

Mais au fond de la pièce, les PJs peuvent apercevoir deux silhouettes grimaçantes, qui s'avancent dans le champ, piétinant les merveilleuses chanteplantes. Voici les premiers Eurmaliens.

Les mangetout

C'est un groupe de quatre adorateurs du dieu bouffon Eurmal. Il y a environ cinq ans, alors qu'ils étaient poursuivis par la Carmina Pax, ils ont trouvé refuge dans le manoir oublié. Ils l'ont en partie pillé et se sont heurtés aux autres habitants. Ces individus ne connaissent pas la signification des mots respect, ordre, fraternité. Les relations qu'ils

entretiennent entre eux sont soumises à de grandes variations, connaissant des sautes d'humeur au mépris total de leur entourage. Leur but est de déranger le plus possible la vie crépusculaire qui s'est installée dans le manoir. Ils ont rapidement compris que c'est en occoupant les pièces centrales qu'ils créent le plus de désordre.

Le groupe d'Eurmaliens

Arthemus de Bellegarde
C'est un homme d'âge moyen, aux cheveux bruns grisonnants, de grande stature et finement habillé. Il est le chef de ce petit groupe, et le plus dangereux pour le groupe. Il a dépassé le stade de la folie ultime, pour sombrer dans une schizophrénie malsaine. Ses intentions sont foncièrement mauvaises, et il ne prend plaisir que dans la souffrance physique et morale des autres. Son plus grand plaisir est de ridiculiser les autres en public. Sa vie ne repose plus que sur cette philosophie. Il ne manquera jamais une occasion d'humilier pes PJs, en se servant de ses sorts et de ses deux acolytes. Il est entré un jour dans ce manoir et y a trouvé l'endroit rêvé pour y accomplir ses méfaits en toute impunité. Il a érigé en loi vol, meurtre, pillage et torture (autant physique que morale). Il a créé un temple à Eurmal dans le manoir pour sa convenance personnelle. Il n'est aucunement prosélyte et ne cherchera pas à convertir les PJs. Il est fourbe au dernier degré et chacune de ses actions ne vise qu'à assouvir son désir de souffrance.

Caractéristiques PdV 15, POU 19
Compétences: Se cacher, esquive, baratin, toutes perception à 75% ou plus. Agilité, Manipulation à 50% Con. cultes, humains, monde à 50%
Armes: boomerang 75%, sarbacane 50%, epée courte 75% (att. et parade, RA 6). Armure de cuir partout (PA3). Tous les sorts de magie divine du bouffon (cf les dieux de Glorantha).

Baki et Baka
Frère et soeur, ces deux eurmaliens sont entièrement sous la coupe de leur maître à penser Arthémus. En fait, ils sont plus bêtes que méchants et sont moralement faibles. Arthémus les fait faire virtuellement n'importe quoi, en leur faisant croire qu'Eurmal les considère comme ses meilleurs disciples. Il utilise son sort de Mensonge sur eux à tout bout de champ. Sans méchanceté réelle, ils exécutent ses ordres. Si on leur en donne l'occasion, ils n'hésiteront probablement pas à partir de ce manoir, à condition qu'Arthémus ne soit plus présent. Ils le croient fondamentalement honnête et il faudra une bonne dose de persuasion aux PJs pour les faire changer d'avis.

Caractéristiques: humains normaux. Compétences de voleurs (se cacher, etc...) à 50% ou moins. Armes: fronde, bâton. Pas d'armure Sorts: sorts défensifs de magie spirituelle, sorts à une utilisation d'Eurmal: Charisme pour Baki (la jeunne fille), Casser pour Baka.

Le four solaire

C'est la pièce centrale du manoir. Là, d'ancien miroirs d'or et de bronze recueillent la lumière de Yelm et en irradient la chaleur dans l'ensemble du manoir. Mais le jeu subtil des miroirs est brisé. Lorsque les PJs y arrivent, il règne une chaleur intense dans la pièce (50 C environ), interdisant tout travail de longue haleine. De plus, l'inclinaison des miroirs rend toute tentaive de réparation hasardeuse. Au centre de la pièce se trouve un cristal flamboyant qui servait à réguler tout le système, mais il est désormais éteint et ne remplit plus ses fonctions.

Les PJs peuvent réparer les miroirs mécaniquement. C'est la solution la plus dangereuse. En effet, le travail est extrêmement pénible, et à priori aucun d'entre eux n'a de connaissance particulière dans ce domaine. L'autre méthode consiste à réactiver le cristal. Pour cela ils peuvent:

- sacrifier du pouvoir (au choix du Maître)

- apporter des chanteplantes qui, par résonnance, remettront le cristal en marche. Ceci ne sera efficace qu'au lever de Yelm

Une fois le four solaire remis en marche, le sol s'ouvre autour du cristal, découvrant une volée de marches circulaire, qui débouche sur une des pièces les plus extraordinaires du manoir oublié.

La pièce aux sept murs Il y a bien longtemps, cette pièce servait à l'initiation au culte de Yelm, pour les jeunes membres de la famille. Mais après l'arrivée des lunars et la déchéance de la famille, elle fut transformée en pièce aux fresques magiques.

Lorsque les PJs pénètrent dans cette pièce, ils sont en premier lieu frappés par la fraîcheur de l'atmosphère, puis par la relative pénombre dans laquelle ils baignent. Lorsque leurs yeux se sont habitués à cette luminosité restreinte, ils contemplent dans leur splendeur les six fresques déjà peintes (voir l'introduction de la campagne). La septième est vierge.

L'un des PJs se sentira irrémédiablement attiré par la première fresque lorsqu'il s'en approchera, et sera saisi par l'extraordinaire sentiment de vie qui s'en dégage. Il pourra également se rendre compte qu'une puissante magie est à l'oeuvre autour de lui. Ebloui par cette insoutenable beauté, il fermera les yeux (POUx2 pour l'éviter) et ne les rouvrira que pour constater qu'il a changé de lieu, et qu'il se trouve en fait au sein même de la fresque (à jouer en même temps ou successivement pour chaque PJ). Ils ont enfin trouvé le trésor, mais sauront-ils le comprendre?

Ce sera l'objet du prochain scénario qui se déroulera lors de la naissance de la déesse rouge et dévoilera le rôle de la famille des Pyrhélios durant cette période.

Frédéric Weil

La bave du Krashtkid

Potences et potins

Dans ce numéro cinq vous avez sans doute remarqué 'apparition de nouveaux noms. Deux nouveaux rédacteurs aux dons certains. Cette collaboration est née après une rencontre au Salon des Jeux de Réflexion (comme quoi, il aura quand même servi à quelque chose). C'est ainsi que nous vous proposons un nouveau système de sorcellerie et une nouvelle. Ces deux articles font preuve d'une grande originalité, une originalité que nous avions peut-être jusqu'ici peur de mettre en avant. N'oublions pas que Glorantha est un monde concis et détaillé, mais Stafford lui-même a avoué l'avoir créé pour "délirer". Alors voilà le début de nos délires Gloranthiens.

Le système de sorcellerie a été entièrement remanié, et est devenu plus gloranthien à notre goût. De plus, il est possible que le nous vous fournissions un article consacréau chamanisme, avec une description détaillée du plan spirituel et des règles approfondies le concernant.

Mais la plus grande innovation c'est la Voix des Vents, que vous trouverez en encart dans ce numéro cinq. La Voix des Vents est le journal des peuples libres de Glorantha. Il relate au jour le jour les aventures de plusieurs équipes de personnages issus d'une campagne située en grande partie sur l'île de Rope. Mais qu'est-ce? Basée sur un supplément de la NEF, l'île de Rope a été intégrée à Glorantha (zap!) pour se permettre d'y faire intervenir des éléments de la fantaisie classique, sans risquer de dénaturer le monde. Vous pourrez donc lire les évènements de la Voix des Vents régulièrement, en commençant cette fois par les numéros un et deux rassemblés. C'est à la fois une chronique régulière des évènements gloranthiens et une inépuisable source d'inspiration pour vos campagnes et scénarios.

Sinon, what's up in the big world?

Vous cherchez un endroit pour exprimer les sentiments de vos personnages, l'*Echo-Rôles* est pour vous. Envoyez-leurs vos délires! L'écho-rôles, C/O Mme Lopez, Cité la Saussaie, Bâtiment 6, Escalier 5. Ils ont également organisé un GN les 8 et 9 juillet, semi-historique: l'héritage de Verlin, avec un scénario d'élite. Ca se passait à Verlin, dans l'Yonne, avec l'association Chimère. Renseignements à CHIMERE, Ecole maternelle, 89330 VERLIN.

Du côté Oriflam, ça ne va pas très fort. Après une réduction d'effectif, on a vu sortir les *Monts Arc-en-ciel* (ouf! on a echappé au Sentier de la Pomme). Ce supplément regroupe Apple Lane, Rainbow Mounds (entièrement remanié, et ça ne fait pas de mal) et le Gloranthan bestiary. D'abord, quelle drôle d'idée de lier ces deux suppléments. De plus, on regrettera beaucoup que les cartes de localisation des monstres aient disparu. C'était le seul intêret de ce bestiaire, sans compter que les illustrations se comptent sur les doigts d'une main et qu'elles sont particulièrement ignobles. *Tatou* 3 fut (légèrement) en retard, de même que Génertela. Mais ne leur jetons pas la pierre, ils se sont déjà punis eux-mêmes.

En parlant de Tatou, son rédacteur en chef raccroche. Conséquence inéluctable de l'incompétence de ses employeurs. On ne peut pas à la fois se dire professionnels et travailler en amateurs.

Le concours Casus.

Vendus! C'est dur de s'appeler Casus Belli et de faire partie d'Excelsior tout en restant impartial. Bien sûr, l'Antre du Dragon est un excellent fanzine, mais le numéro gagnant n'est qu'un "Best of" et on aurait préféré voir une création gagner (en fait, on aurait préféré gagner, mais bon!). Evidemment, il parle de Légendes (un jeû de cartes, non?). Par contre, la Légende des Mites a gagné et ça, c'est bien. Voilà un fanzine, un vrai. Pas de maquette, mais une ambiance totalement délirante qui fait du bien par où ça passe. Mais Nolgia, une horreur expressément créée pour le concours, sans maquette, sans intérêt, bref, Beurk. Même Walter PPK est beaucoup mieux (je n'ai rien contre Walter PPK, d'ailleurs j'aurais bien pu dire Coups Critiques ou autre chose). Mais quand on voit Méluzine, on se dit que quelque chose cloche dans la tête des membres du jury. Bref, c'est dommage, mais l'idée d'un concours de fanzine est excellente et c'est une initiative qu'il faut saluer.

Les news Chez Chaosium/AH, on attend avec impatience pour l'automne "*Elder Secrets*", qui traitera de toutes les Races Aînées. Trollpack continue de sortir par petits morceaux (déjà deux boîtes et un supplément). Si vous avez les sous, achetez-le, sinon volez-le, c'est très bien. Pour l'instant, il s'agit simplement de l'ancien Trollpack, légèrement remanié et pas trop mal présenté. La carte de Dagori Inkarth est assez moche, mais très utile.

Je peux même parler de *Troll Gods*, dis-donc, avec tout ce retard. Alors, c'est simple, ne l'achetez pas, sauf si vous avez 180 francs à dépenser. C'est ultra-moche (je pèse mes mots, ultra a ici la même signification que dans ultra vixens). Les illustrations sont d'une laideur inimaginable (on dirait la version espagnole de RQ) et la maquette passe-partout. Le contenu est assez spécial: des informations inédites qui peuvent être très utiles, mais d'autres complètement abracadabrantes. Exemple: l'apparition spontanée des "Outer Atomic Explorers", dont on sait rien. Crions

une fois de plus au fou!!

Aux dernières nouvelles, Skyrealms Pub. a été racheté par une boîte américaine, Chessex, qui nous promet de nombreux suppléments pour Jorune.

Central Casting est un supplément de Task Force Games, destiné aux joueurs et MJs en manque de temps ou d'imagination. Avec ses 119 tables, il vous permettra de créer un background plus que solide et cohérent pour tous vos personnages, avec un minimum d'adaptation. Son auteur est Paul Jaquays, un nom qui rappelera sans doute quelque chose aux possesseurs de la version deux de RQ. D'ailleurs, l'illustration du dos de Central Casting montre un barbare paré d'un signe ressemblant étrangement à la rune du mouvement. Vous pouvez investir sans hésiter. A peu près 100 francs.

Du côté bouquins, on m'a fait découvrir deux livres de Scott Baker se démarquant de son oeuvre: ce sont *Kyborash* et *La Danse du Feu*. Si vous êtes en manque d'imagination du côté chamanisme, n'hésitez pas. Ces bouquins fourmillent de détails sur le plan spirituel et sur les gri-gris des chamans. L'intrigue est excellente et les personnages attendrissants. (J'ai Lu SF 1532 et 1849)

Si vous jouez à Cthulhu (si vous aimez l'horreur en général), jetez-vous sur *Machines Infernales* de K.W. Jeter. Ce jeune écrivain, avec ses amis Tim Powers et James Blaylock est passé maître dans l'art du roman de "fantaisie historique". A tel point que je me suis demandé en le lisant s'il n'avait pas été écrit après que son auteur ait joué un scénario pour l'Appel. Il va sans dire qu'il est facilement et immédiatement transposable. (J'ai Lu SF 2518)

Pour les anglophiles, essayez de lire "*The Elfin Ship*", de James Blaylock (tiens, tiens...). Ce bouquin est totalement délirant, pariodiant outrancièrement les passages les plus discutables de Tolkien et nous plongeant dans un monde fou mais attachant. Mais la langue n'est pas aisée. (Grafton Books)

Toujours en anglais, *Irish Folk and Fairy Tales* de Michael Scott est une inépuisable source d'inspiration pour vos scénarios RQ, Table Ronde, Pendragon, etc... Très bien écrit, romancé, mais basé sur des légendes éternelles. (3 tomes chez Sphere Books maintenant en un seul).

Chez Grafton toujours, la tétralogie du *Roi d'Ys* par Poul et Karen Anderson est une petite merveille. Les personnages et évènements fictifs s'inscrivent dans une réalité historique parfaitement retracée. Difficiles, même très difficiles à lire, ces quatre tomes en valent vraiment la peine (4 tomes chez Grafton).

Tous ces livres sont disponibles ou "commandables" à la librairie Attica, un peu moins cher que chez Gibert, sauf les nouvelles éditions importées par Gibert, pas chères du tout.

Onze bonzes de bronze de Max Anthony, bien qu'assez mal écrit, et révélant une intrigue somme toute classique, vous fournira une foule de détails faciles à réutiliser. (Fleuve Noir Anticipation)

Enfin, un livre délirant de James Morrow: *L'Arbre à Rêves*. Dans un univers à mi-chemin entre le Cyberpunk et la Terre de Babel 17, un critique d'art tridimensionnel (je n'en dirai pas plus) part à la recherche de l'auteur d'une manigance onirique à grande échelle. Le délire total. (La découverte/ Fictions, désormais en J'ai Lu).

J'ai été pris d'un double fou rire en lisant la presse rôlistique. Le premier à la suite d'une publicité dans Casus, pour un jeu de plateau nommé Apprentis sorcier. Tel quel. sur une page entière, ce "s" fait plutôt mauvais effet. Dans le casus suivant, la faute était corrigée. Ouf! Le deuxième lorsque j'ouvris le numéro 21 de Dragon radieux. Page 11, on peut lire: "Apprentis sorcier. ...[]... la sortie de "Apprentis sorcier"..." Alors là je dis bravo. Ça me rappelle les "%in liar" des Murphy's Rules. Rajoutez à cela les fautes dans les bulles manuscrites des illustrations et vous aurez une idée du niveau moyen du rédacteur de jeux de rôles.

Broos

Nous vous proposerons bientôt une grande nouveauté: une carte géante du centre de Genertéla. Notre dessinateur/cartographe préféré vous mijote un plan de toute cette région, sur le même modèle que celles du numéro précédent.

Ensuite, pour l'année prochaine, le premier Broos hors-série, la campagne du moyen-âge des premiers numéros, entièrement remaniée. De plus, sachez que si vous adhérez à l'association, vous pouvez vous abonnez à Broos pour une période d'un an, sans surcoût. Vous bénéficierez d'autres avantages tels que réductions sur nos suppléments, etc... Le montant de la cotisation 90 est de 150 francs. On ne peut pas dire que vous vous soyez foulés pour nous envoyer des articles. Alors ne vous plaignez pas de l'irrégularité, car un numéro est fait à quatre ou cinq personnes et la maquette nécessite environ une heure par page. Nous cherchons également des correspondants dans les principales villes de province, susceptibles de nous représenter auprès des boutiques locales. Le problème principal que nous rencontrons lors de la distribution en province est de récupérer l'argent qui nous est dû.

On a en préparation un annuaire des joueurs de Runequest en France. Vous trouverez un bulletin d'inscription dans le prochain numéro, ou demandez-le nous par correspondance (avec un timbre pour la réponse). Si vous nous écrivez, profitez-en pour nous dire si vous seriez intéressés par un grandeur nature Glorantha.

J'en profite pour passer une petite annonce personnelle: je cherche des personnes qui s'y connaissent à fond dans l'histoire antique de l'irlande (-1000 à 0), pour y situer un jeu de rôle. Si ça intéresse quelqu'un, laissez moi un message sur chez*broos en 3614.

Bon, voilà en gros ce que nous avions à vous dire. Pour toute correspondance, écrivez à l'addresse suivante en joignant obligatoirement une envoloppe timbrée à vos noms et addresse: Broos, C/O Mr Guillaume Fournier, 25 rue de Verdun, 91370 Verrières-le-buisson. Laissez vos messages minitel dans les Bals Broos des serveurs de Casus Belli, Icor*CJR et Akela (Hexalor). Encore mieux, utilisez le 36 14 code Chez*broos (c'est en 36 14 donc possibilité de bénéficier des mêmes réductions horaires que le téléphone).

Cichal

Commandez les anciens numéros

Le numéro un n'est plus disponible (collector's isn't it?).

Numéro deux: Les monteurs de Rhino, Solara Tempora, Tarsh et la Campagne du moyen-âge.

Numéro trois: Tarsh, les maîtres d'armes de Redmist L'escargot-dragon, Les Malkioni, Huis-clos (scénario), Campagne du moyen-âge.

Ces deux numéros sont disponibles par correspondance au prix de 18 francs plus 10 francs de frais de port par numéro.

Commander à l'addresse suivante: Association Broos, chez Mr Frédéric Weil, 19 rue Duméril, 75013 Paris.

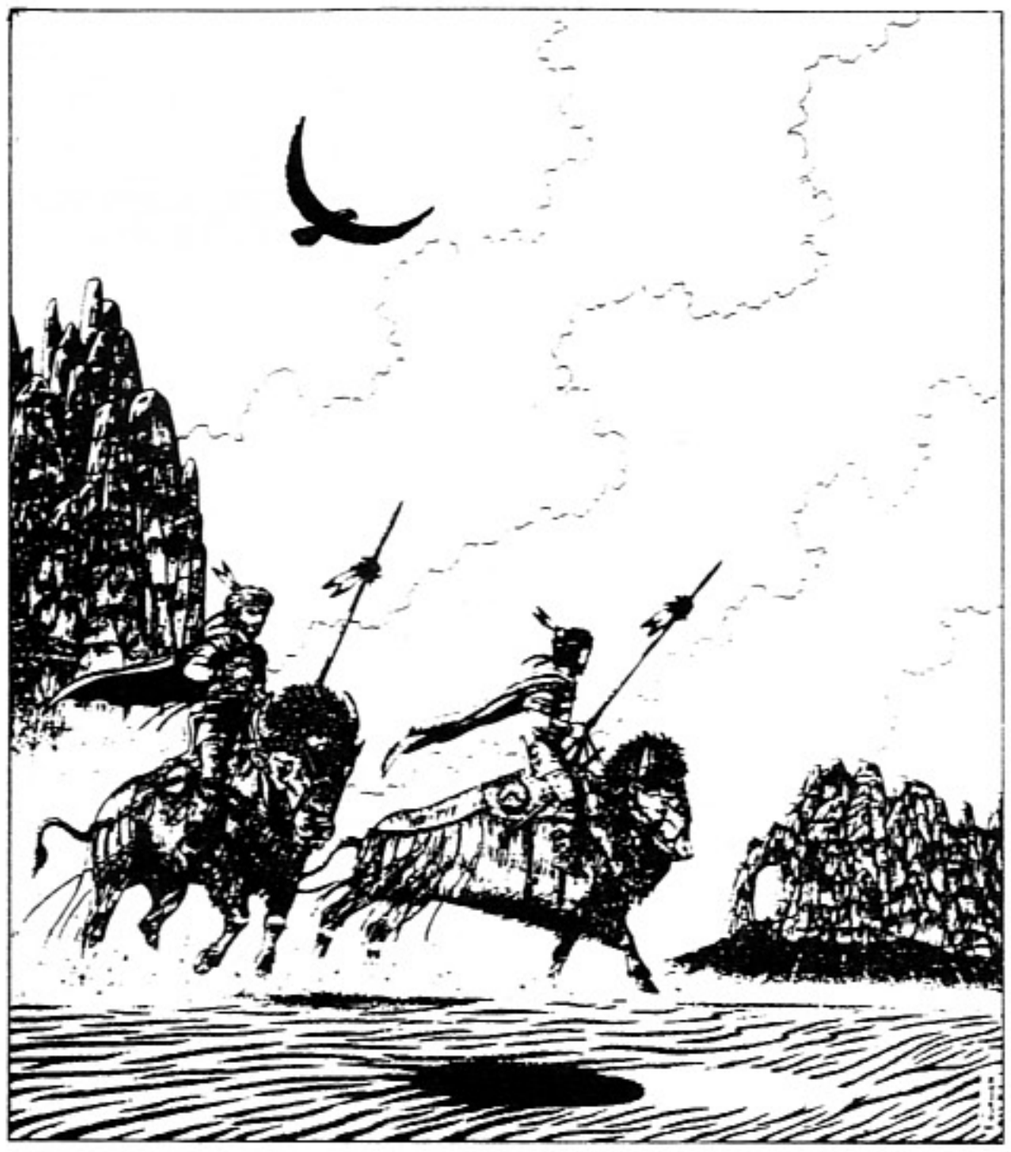
Note: la maquette de ces numéros est d'une qualité inférieure à celle de celui-ci. On vous prévient, alors pas de réclamations.

Adhérez donc à l'association Broos pour 150f, vous participerez activement à l'élaboration de votre journal préféré.

BROOS N°2

RE-EDITION

BROOS N°3

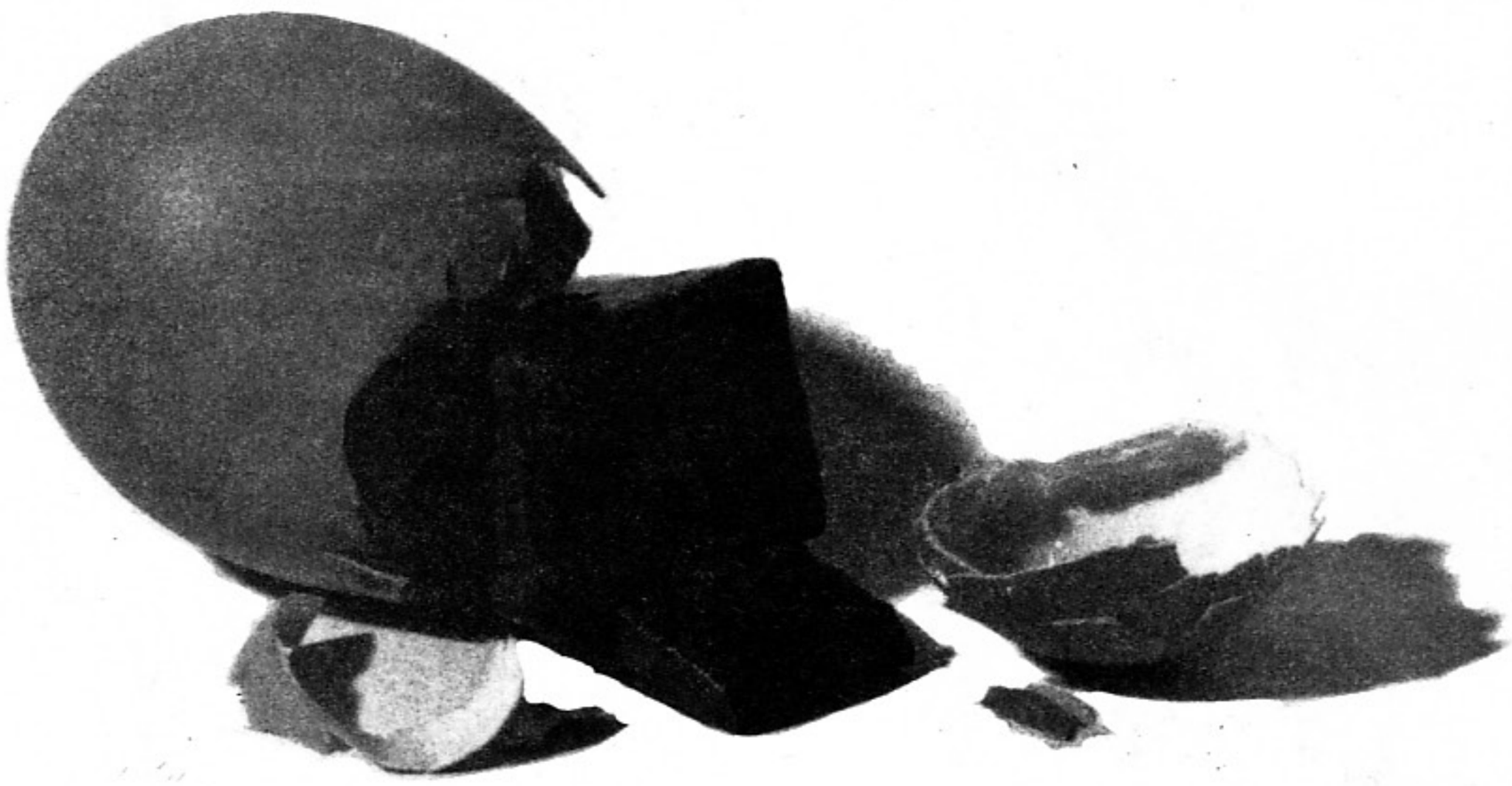


RE-EDITION

BROOS N°4

l'oeuf cube +

DE JEUX, DE PASSION, DE REVE, DE NOUVEAUTES, DE SERVICES...



36 15 - l'ŒUF CUBE

Toutes les nouveautés françaises et américaines au jour le jour, avec fiches techniques et commentaires.
Petites annonces, boites aux lettres, bourse d'échange, mur graffiti, service spécial club,
demande de documentation gratuite, jeux avec nombreux cadeaux...
Service vente par correspondance, catalogue gratuit sur simple demande.
24 rue LINNE, 75005 PARIS. tel: 45 87 28 83
15 rue GUY de la BROSSE, 75005 PARIS. tel: 43 31 91 02

l'oeuf cube

JNF.