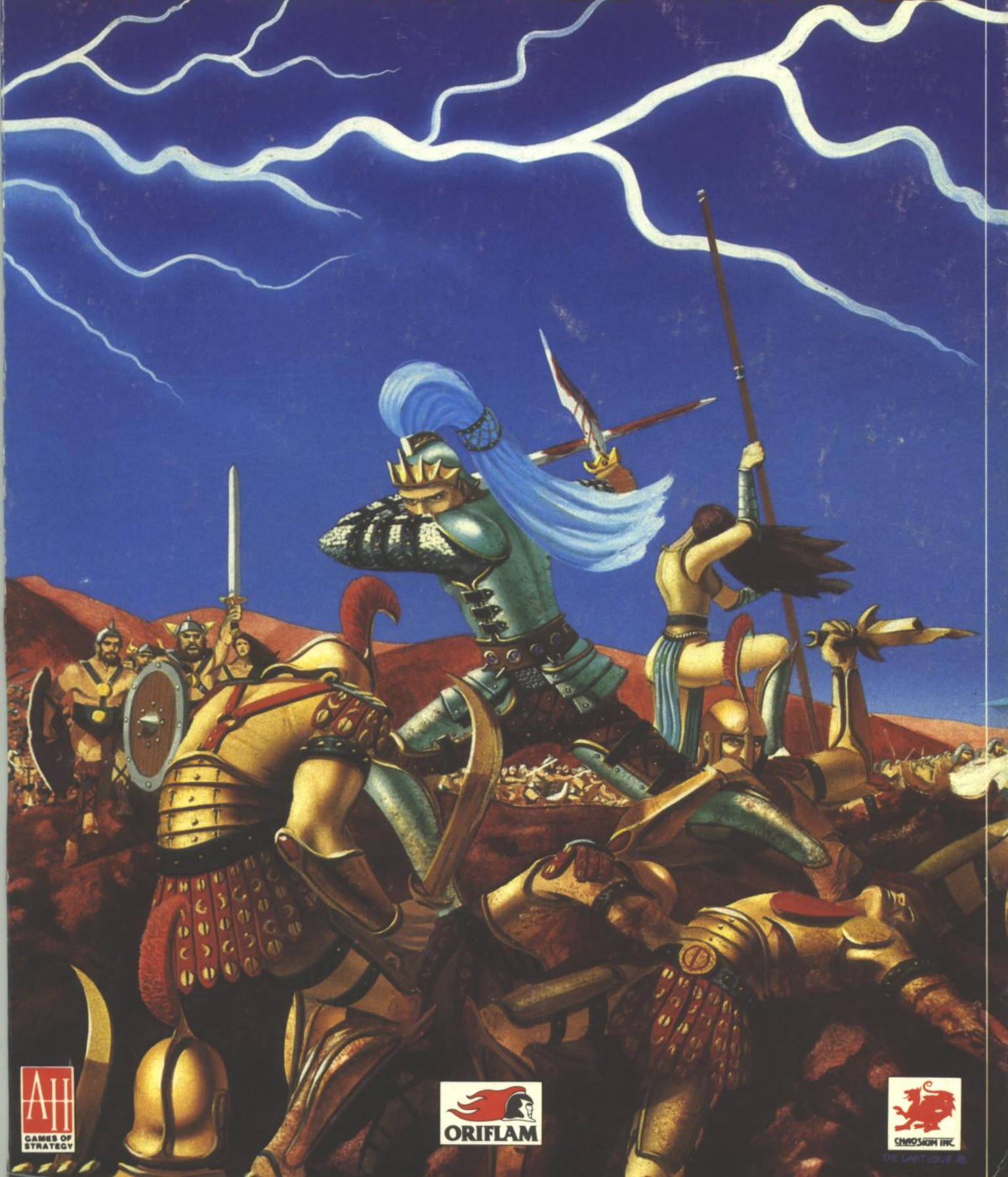


WAVANTI AYD QZIDHOS
RuneQuest

Le Maître des Runes





RuneQuest

Steve Perrin - Sandy Petersen - Dan Nolte

Greg Stafford - Lynn Willis - Yurek Chodak - Charlie Krank

Ken Rolston - Sherman Kahn - Steve Henderson - Raymond Turney

A Hélène

Traduction

**Catherine Mathis
Lesley Bloomsfield**

Correction

Philippe Butin

Illustrations

**Alain Gassner
Thierry Monter
Guillaume Sorel**

Maquette

Jean-Marc Delorme

Montage

Thierry Monter

Couverture et Ecran

Hubert de Lartigue

Production

**Philippe Dohr,
assisté de Wilma Sorce
et Eric Simon**

Scénario

Eric Simon



ÉDITION FRANÇAISE



Sommaire



L'Amphithéâtre	3	41	Le Culte d'Issaries
<i>Qu'est-ce qu'un Amphithéâtre ?</i>		46	Le Culte d'Hykim et Mikyh
<i>Une Journée aux Jeux</i>	6	49	Les Trois Pierres
<i>Les Gladiateurs</i>	7	51	<i>La Forêt des Pendus</i>
<i>Les Monstres dans l'Arène</i>	9	55	<i>Les Saltimbanques</i>
<i>Utilisation de la Magie</i>		58	<i>Les Trois Pierres</i>
Les Chars	11	61	Nouvelles Créatures
<i>Conduire un Char</i>		76	<i>Détermination des Points de Vie par Localisation d'une Créature</i>
<i>Les Chevaux</i>	13	80	Aides de Jeu
<i>Temps et Distance</i>			<i>Les Langues dans le Jeu de Rôle</i>
<i>Mouvement en Mêlée</i>	14		<i>Tables de Rencontre</i>
<i>Points de Fatigue</i>	15	82	<i>Trésors et Récompenses</i>
<i>Conception d'un Char</i>	16	84	<i>Classes de Danger (facultatif)</i>
<i>Dégâts aux Chars</i>	18	87	Remarques aux Joueurs
<i>Règles sur les Courses</i>	21		<i>Conseils aux Joueurs</i>
<i>Règles Optionnelles</i>			<i>Conseils Tactiques</i>
<i>Conclusion</i>	24	88	<i>Conversion d'un Personnage</i>
<i>Les Chars Historiques</i>		91	Aventures en Solitaire
Bateaux et Navigation	27		<i>Perdre son Personnage</i>
<i>Caractéristiques d'un Navire</i>		92	<i>Concevoir son Scénario</i>
<i>Types de Navires</i>	29		
<i>Vitesses</i>	31		
<i>Dégâts aux Navires</i>	32		
<i>Réparation d'un Navire</i>	33		
Flottes de Guerre dans Glorantha	35		
Civilisation	37		
<i>Groupes Humains</i>			
<i>Economies</i>	39		



L'Amphithéâtre

L'amphithéâtre est un élément central de la vie des citoyens. C'est à la fois un lieu de réunion au coeur de la ville et un centre récréatif. Les manifestations de l'amphithéâtre sont gratuites.



Ce chapitre décrit les amphithéâtres et les gladiateurs de l'époque romaine et explique la manière dont ils peuvent être présentés dans le monde de RuneQuest.

L'Arène de la Mort est un thème qui a servi bien souvent de base au jeu de rôle et à la littérature fantastique depuis leur création.

Le maître de jeu dispose maintenant de tout ce dont il a besoin pour confronter ses joueurs aux difficultés de combats de gladiateurs. Les joueurs pourront se servir des informations et du système décrits dans ce chapitre. Ils pourront également utiliser certaines créatures présentées dans RuneQuest pour créer leurs propres aventures solo.

Qu'est-ce qu'un Amphithéâtre ?

L'amphithéâtre de Rome fut appelé Colisée du fait de sa taille colossale. Ce fut le premier amphithéâtre construit par les Romains et il servit de modèle à tous les autres édifices de ce genre qui furent bâtis par la suite dans l'Empire.

L'emplacement central dans lequel ont lieu les combats est appelé arène.

Les amphithéâtres constituaient les lieux de rendez-vous principaux pour les citoyens de l'empire romain. On a retrouvé des ruines de ces amphithéâtres dans tous les pays bordant la Méditerranée. Certains d'entre eux sont encore entretenus et sont utilisés pour présenter certains sports comme les corridas.

L'architecture des amphithéâtres a inspiré la construction des nombreux stades en service de nos jours.

Utilisation de l'Amphithéâtre

Initialement l'amphithéâtre représentait le centre récréatif de toute cité romaine. Cette création semble avoir été empruntée aux Etrusques qui organisaient des sports de combat afin de commémorer la mort de personnalités importantes. Les Romains développèrent cette idée jusqu'à présenter des jeux sous prétexte de n'importe quelle cérémonie, y compris le souhait d'avoir quelque chose à commémorer.

Pour leur plus grande part, les jeux romains étaient soit des spectacles de combat entre des guerriers hautement entraînés (les gladiateurs), soit des manifestations au cours desquels les gladiateurs massacraient allègrement criminels et animaux sauvages.

Les jeux étaient toujours gratuits et devinrent rapidement un moyen important de pacifier et de contrôler la plèbe. Les personnes argentées pouvaient miser sur leur favori par le biais de preneurs de paris. Elles passaient ainsi des journées entières aux jeux.

Si possible, l'arène d'un amphithéâtre était creusée sous le niveau

du sol afin que l'eau puisse l'inonder. Une partie de l'arène était également creusée en forme de fosse cruciforme, recouverte lors du déroulement des jeux habituels.

Lorsque l'organisateur d'un jeu désirait présenter une bataille navale, l'arène était inondée et la fosse remplie découverte. De véritables navires pouvaient manoeuvrer dans la fosse alors que des barges à faible tirant d'eau se substituaient aux autres vaisseaux dans le reste de l'arène.

La profondeur habituelle permettait aux gladiateurs tombés d'un bateau de se remettre debout et de marcher dans l'eau jusqu'au bord de l'arène ou de se faire repêcher par leurs camarades. Toutefois, les gladiateurs portant une armure avaient une forte chance de se noyer en tombant dans la fosse centrale. Beaucoup plus tard, lorsque les amphithéâtres servirent de forteresses, cette dernière fut souvent divisée en entrepôts.

Les ingénieurs créaient souvent des montagnes et des forêts artificielles dans l'arène. Il existe d'ailleurs des registres mentionnant la construction dans le Colisée de Rome d'une montagne entière dotée de nombreuses trappes secrètes. Derrière chaque trappe se trouvait un animal affamé qu'on lâchait au moment opportun afin qu'il aille harceler les victimes retranchées sur la montagne.

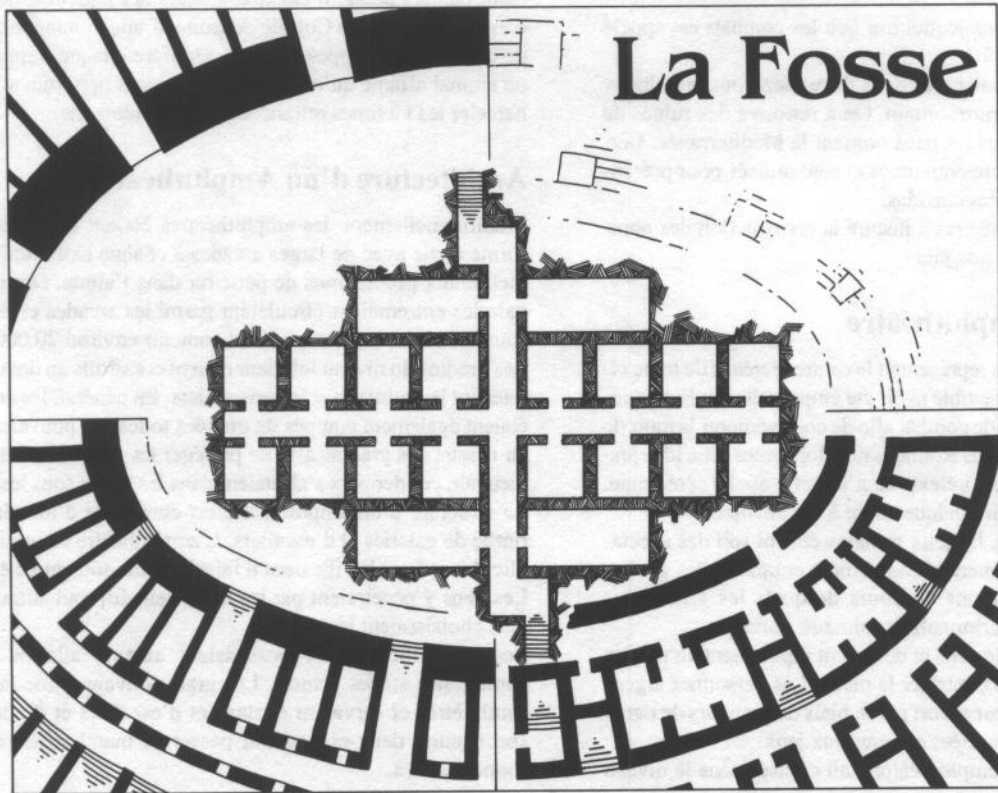
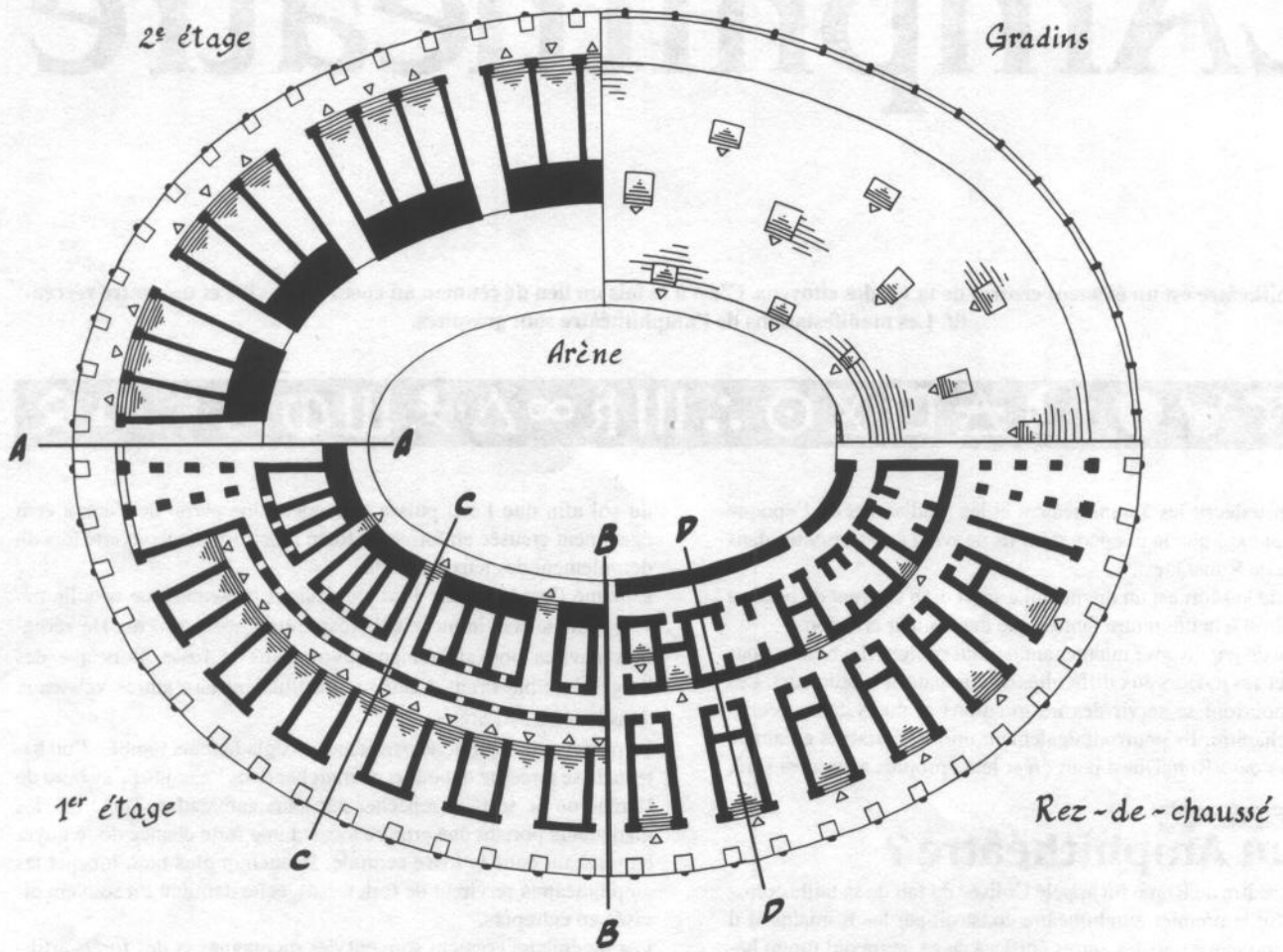
Architecture d'un Amphithéâtre

Traditionnellement, les amphithéâtres étaient construits selon une forme ovale avec de larges arcades à chaque extrémité afin de permettre aux processions de pénétrer dans l'arène. Deux niveaux de galeries entremêlées circulaient parmi les arcades et les piliers qui soutenaient les gradins pouvant contenir environ 20 000 personnes. Les gradins du niveau inférieur étaient construits au dessus des cages retenant les animaux et les prisonniers. En général, les amphithéâtres étaient également équipés de grandes toiles qui pouvaient être tirées au dessus des gradins afin de protéger les spectateurs du soleil. S'il pleuvait, ces derniers s'abritaient dans les allées sous les gradins.

La structure d'un amphithéâtre est composée d'un véritable labyrinthe de galeries et d'escaliers. L'amphithéâtre étant un édifice public financé par la ville dont il faisait partie, son entrée était gratuite. Les gens y pénétraient par les arches situées tout autour de l'arène puis choisissaient leur place.

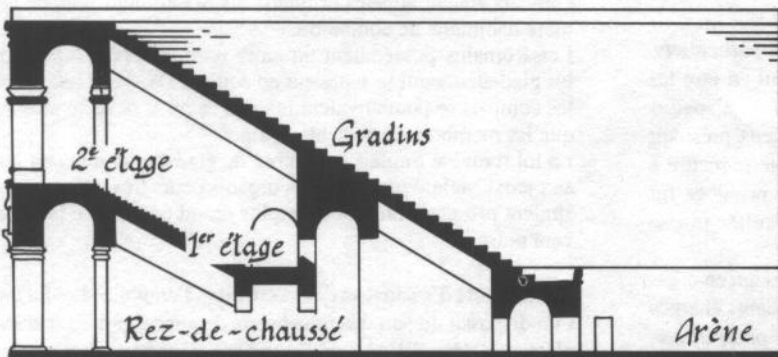
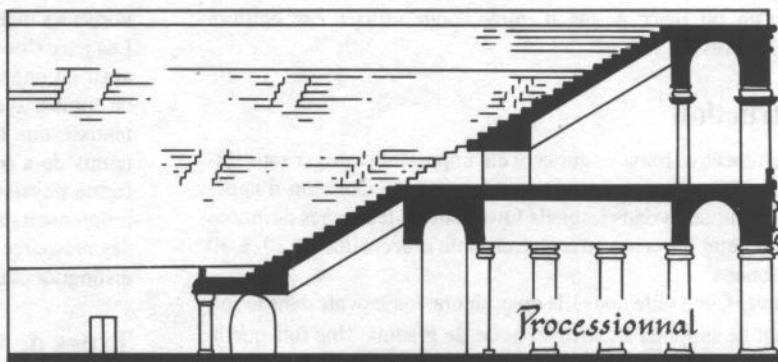
Les amphithéâtres ne possédaient aucune aile ou commodité comme nos stades actuels. Les gradins avaient une largeur de 80 centimètres et servaient également d'escaliers et d'allées pour les spectateurs; deux-ci pouvant passer et marcher derrière les personnes assises.

Coupes d'un Amphithéâtre



COUPE A-A

Cette coupe a été effectuée le long de la galerie processionnelle centrale, le long du grand axe de l'arène. Au niveau du sol, trois galeries principales échappent à la vue du spectateur. Au troisième niveau (le second n'est pas représenté), on peut trouver deux galeries. Celle située le plus à l'extérieur fait tout le tour de l'arène. De nombreux escaliers partent en alternance de cette galerie. Ils descendent au niveau du sol ou montent vers les gradins jusqu'aux sorties supérieures.

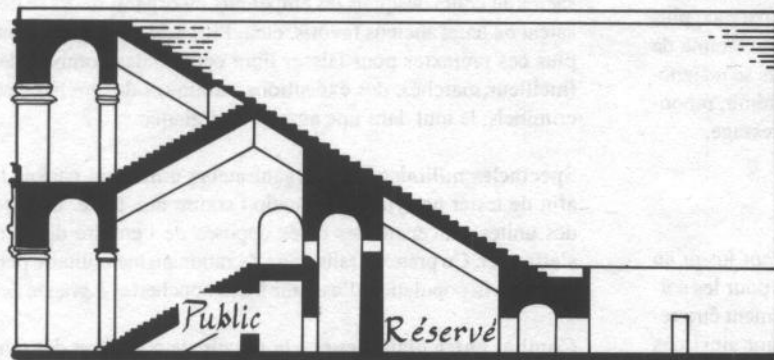
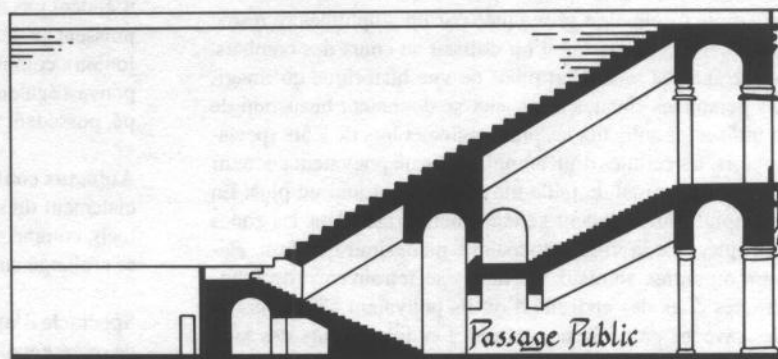


COUPE B-B

Cette coupe a été effectuée le long du petit axe de l'arène et indique clairement l'un des escaliers alternés reliant le deuxième et le troisième niveau. Notez la fenêtre du second niveau qui donne sur la galerie centrale du premier niveau.

COUPE C-C

Cette coupe illustre parfaitement l'escalier du premier niveau menant au sommet du mur circulaire faisant le tour de l'arène. De petites toilettes ou des pièces servant d'entrepôts se trouvent sous cet escalier.



COUPE D-D

Cette illustration présente les galeries publiques et l'un des escaliers reliant l'une des galeries extérieures publiques au second niveau.

Après la chute de l'empire romain occidental, les habitants des villes possédant un amphithéâtre scellèrent les arches, ne laissant ainsi qu'un ou deux points d'entrée, pour utiliser ces édifices comme forteresses.

Construction

Les amphithéâtres romains auraient été impossible à ériger sans l'usage du mortier. Leur construction nécessita l'élaboration d'appareillages complexes dans lesquels furent coulés les arches destinées à soutenir cette immense structure capable d'accueillir de 20 à 30 000 personnes.

Bien souvent, une ville nouvelle creusait une fosse ovale dans le sol, se servant de supports en terre en guise de gradins. Une fois que la cité pouvait se le permettre, on bâtissait un amphithéâtre entier doté de cages pour retenir les animaux, de toilettes et du réseau complexe d'arcades et d'escaliers.

Qui Organise les Jeux ?

Les jeux étaient habituellement financés par de riches particuliers. Toutefois, sénateurs et empereurs pouvaient également en être les organisateurs afin de commémorer de grandes victoires ou d'apaiser la population mécontente. La personne finançant les jeux présidait l'événement. A l'origine, elle seule prenait la décision de mettre à mort ou de sauver un gladiateur blessé. Plus tard, ce privilège fut partagé avec les spectateurs afin que la populace échauffée puisse participer d'avantage.

La personne finançant les jeux nommait des gouverneurs qui en organisait l'événement. Elle désignait également des intendants chargés du bon déroulement des jeux. Elle pouvait également disposer de serviteurs ou de suivants personnels dont la seule tâche consistait à s'occuper de ces problèmes. Elle pouvait aussi engager des organisateurs de jeux professionnels. Dans ce cas, ces derniers fournissaient des gladiateurs et les autres participants. De plus, ils prenaient les dispositions nécessaires avec leurs propres gouverneurs et intendants.

Une partie de la fascination provoquée par un amphithéâtre réside dans les étranges animaux que l'on utilisait au cours des combats. Ce fait est vrai aussi bien d'un point de vue historique qu'imaginaire. Les personnes finançant les jeux se donnaient beaucoup de mal pour utiliser les animaux les plus originaux lors de leurs spectacles. Toutefois, les cellules d'un amphithéâtre ne pouvaient contenir un homme ou un animal de taille moyenne qu'un jour au plus. En effet, les amphithéâtres étaient généralement érigés dans les zones les plus peuplées de la ville, et personne ne désirait que lion, éléphant, ours ou autres animaux exotiques se retrouvent trop longtemps parqués dans des endroits d'où ils pouvaient s'échapper et causer des ravages parmi la population. Les instigateurs des jeux établissaient donc des étables dans les fermes avoisinant la ville. C'est de là qu'étaient amenées dès le matin les bêtes féroces pour l'ouverture en grande pompe des jeux.

Les dresseurs d'animaux se plaisaient à relever certains défis et tentaient de dompter des bêtes difficiles comme les cerfs. Toutefois, la foule leur préférait des animaux comme les lions, en apparence plus dangereux mais en fait beaucoup plus facile à dompter. Comme de coutume, la popularité l'emporta sur l'art et les dresseurs se résignèrent à présenter au public les animaux qui le faisaient frémir, renonçant aux races qui posaient un véritable problème de dressage.

Une Journée aux Jeux

Les jeux débutaient peu après l'aube et se poursuivaient jusqu'au coucher du soleil. Il n'existait aucun éclairage artificiel pour les soirées. Dans un univers magique, ce problème peut facilement être résolu à l'aide de sorts de Lumière prolongés, permettant ainsi des spectacles plus longs. Toutefois, à moins que la population ne se mette à dépenser une quantité incroyable de points de magie pour éclairer les rues de la cité, il est fort peu probable que les jeux puis-

sent se poursuivre après le crépuscule. En effet, il faut permettre à la foule de rentrer chez elle avant que la nuit tombée ne protège et favorise les malfrats.

Les jeux s'ouvraient habituellement sur une parade des gladiateurs, ainsi qu'une inspection de leur épée et autres armes. Un simulacre de combat avec des armes en bois avait alors lieu jusqu'à ce que rentisse une trompe. Cette exhibition donnait aux combattants le temps de s'échauffer et permettait aux parieurs de juger de leur forme physique. Enfin les participants commençaient les combats proprement dits. La tournure que prenaient alors les jeux, dépendait des ressources des personnes les finançant. Généralement, on peut distinguer plusieurs types de combats.

Types de Combats

Le combat entre gladiateurs oppose essentiellement deux guerriers. Dix combats pouvaient se dérouler en même temps. Toutefois, lorsque deux guerriers avaient fini de se battre, le vainqueur ne pouvait choisir un nouvel adversaire. Les gladiateurs qui participaient à ses combats étaient appelés *ordinarii*. Ils tiraient leur nom de cette manière habituelle de combattre.

Les Romains possédaient un autre nom (*catervarii*) pour désigner les gladiateurs qui se battaient en équipe. Dans ces luttes sans pitié, les combats se poursuivaient jusqu'à ce qu'il ne reste plus sur pieds que les membres d'une seule équipe.

La loi romaine limitait le nombre de gladiateurs pouvant participer aux jeux. Malgré tout, certains organisateurs très influents et qui désiraient présenter un spectacle plus grand que nature passaient souvent outre.

Mise à mort d'esclaves : dès sa création, l'amphithéâtre fut un lieu où l'on disposait du sort des prisonniers de guerre et des esclaves. Complètement désarmés, les malheureux étaient poussés dans l'arène où l'on introduisait alors des bêtes féroces et affamées pour les dévorer. Vraisemblablement, la foule romaine raffolait de ces spectacles.

Homme contre animaux : parfois les personnes jetées dans l'arène n'étaient pas désarmées et on leur accordait des armes afin qu'elles puissent se défendre. Dans certains cas, ces armes n'étaient que des joujoux comme par exemple des dagues émoussées. Le combattant pouvait également être un gladiateur ou un soldat parfaitement équipé, possédant ainsi une chance de survie raisonnable.

Animaux contre animaux : de nombreux animaux devaient être spécialement dressés pour ce type de combat. Les affrontements habituels, comme par exemple des taureaux ou des ours contre des chiens se prolongèrent jusqu'au Moyen-Age et même durant la Renaissance.

Spectacle d'apparat : des simulacres de combat pouvaient tenir lieu de représentations dramatiques, la plupart de nature religieuse ou historique. Les armes étaient alors émoussées ou pratiquement inoffensives. On appelait les gladiateurs participant à ces combats des *paegniarii*, car ils prenaient part à ces grands spectacles historiques. Ces reconstitutions pouvaient servir de prétexte à de véritables massacres au cours desquels les empereurs ou organisateurs se débarrassaient de leurs anciens favoris, etc... Plus tard, ils n'utilisèrent même plus ces prétextes pour laisser libre cours à des combats de masse (meilleur marché), des exécutions publiques de chrétiens et autres criminels, le tout dans une ambiance orgiaque.

Spectacles militaires : les organisateurs utilisaient parfois les jeux afin de tester un type de formation contre une autre. Bien souvent, des unités provenant des côtés opposés de l'empire devaient alors s'affronter. Ce prétexte fallacieux de rationalisme militaire permettait surtout à la population d'assister à des boucheries à grande échelle.

Combat entre gladiateurs : la principale attraction des jeux reste toutefois les gladiateurs. Il s'agissait de combattants entraînés, libres ou esclaves, qui s'affrontaient jusqu'à la mort pour le plus grand plaisir des spectateurs.

"Pouce Levé, Pouce Baissé"

Le gouverneur des jeux (généralement un noble investi de pouvoirs particuliers, la personne finançant les jeux ou l'empereur lui-même s'il était présent) possédait tout pouvoir sur la vie ou la mort des gladiateurs. Si l'un d'entre eux était terrassé, son adversaire pouvait demander au gouverneur de rendre son jugement. Celui-ci était prononcé par deux méthodes contradictoires connues.

Selon la première convention, le gouverneur pointait son pouce vers le sol pour indiquer que le gladiateur à terre devait mourir. S'il décidait de lui laisser la vie sauve, il agitait son mouchoir. Selon la deuxième convention, le pouce tourné vers le sol indiquait que le vainqueur devait déposer son épée. Si le pouce était tourné vers la poitrine cela signifiait que l'arme devait transpercer le cœur du vaincu. Le gladiateur terrassé, ne sachant quelle convention était utilisée, devait passer un mauvais moment ! Le geste très courant de nos jours pour exprimer sa satisfaction, n'était pas utilisé au cours des combats d'amphithéâtre.

La Rançon du Succès

Les gladiateurs étaient les grands favoris des foules, tout comme nos athlètes aujourd'hui. Même s'il s'agissait en général d'esclaves, ils pouvaient récolter prestige et richesse. Les femmes de la noblesse se disputaient leurs faveurs et les poètes chantaient leurs louanges. Après quelques années de succès, ils prenaient souvent leur retraite pour fonder leur propre école de gladiateurs ou se faire engager afin d'enseigner leur art. D'autres encore terminaient leur carrière en tant que garde du corps privé et leur nombre était tel, qu'ils pouvaient constituer de véritables petites armées.

Les Gladiateurs

La plupart des guerriers de la reine étaient des esclaves ou des prisonniers. Occasionnellement, des sénateurs et autres gens de la noblesse participaient aux jeux par plaisir ou sur un caprice de l'empereur. Néanmoins, les combats étaient généralement menés par des gladiateurs de métier.

Ceux-ci étaient couramment des esclaves utilisés uniquement pour les combats. Certains étaient des guerriers provenant de tribus vaincues, d'autres étaient des légionnaires vendus en esclavage pour le paiement de leurs dettes ou d'autres crimes. Ils étaient entrés dans des écoles financées par de riches mécènes. Certains gladiateurs-esclaves étaient affranchis, mais continuaient leur carrière dans l'arène.

Les Différentes Sortes de Gladiateurs

Les gladiateurs étaient équipés par leur maître de nombreuses armes différentes. Certains combats étaient quelquefois utilisés pour tester différentes tactiques de corps à corps. En matière d'équipement, le tape à l'oeil primait sur l'efficacité et certaines parties vitales pouvaient être laissées à nu. Fréquemment, un guerrier sans protection, tel un rétiaire, devait affronter un guerrier en armure comme un sécuteur. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, mais répertorie les différents types de gladiateurs.

Andabatae : on connaît peu de choses sur ces gladiateurs cavaliers, mais il semble bien être les seuls à combattre à cheval. Ils étaient réputés pour leur heaume à visière fermée, contribuant sans aucun doute à leur donner une aura de mystère.

Dimachaeri : cette forme de combat a été adoptée au cours du dernier empire. Les dimachaeri n'utilisaient que deux épées courtes et ne possédaient ni de cuirasse, ni d'autres armes.

Essedarii (essederes) : équipés de lance, de bouclier et de glaive, ces gladiateurs combattaient de leur char comme les Bretons. Ces derniers étaient réputés pour leur virtuosité spectaculaire. Par exemple, ils marchaient sur la flèche du chariot jusqu'à un point précis entre les deux chevaux, et de là combattaient alors que les animaux chargeaient.

Hoplomachi (hoplomaques) : leur équipement était basé sur l'armure des soldats grecs. Les hoplomaques utilisaient une armure en lamelles hoplites, un bouclier hoplite et une arme à tranchant simple similaire à l'épée large. Appelée kopi, elle donna naissance au kukri, plus court.

Laquearii : à l'aide de lasso, ces guerriers tentaient de ligoter leurs adversaires et de les mettre hors de combat. Ils servaient surtout de comiques et intervenaient essentiellement lorsque le spectacle exigeait davantage d'action que de sang.

Mirmillones (mirmillons) : ces guerriers étaient armés à la façon des barbares gaulois avec une épée, un heaume et une targe. Leur nom provient de leur heaume aux plumes en forme de poisson. Généralement, ils portaient des braies gauloises tout en gardant la poitrine nue (même si en fait le gladiateur provenait d'un pays comme la Syrie).

Retiarii (retiaire) : personne ne sait d'où provient l'idée géniale d'utiliser en combat un filet et un trident. Elle a peut-être pour origine une reconstitution historique opposant des pêcheurs et des fermiers, chacun utilisant les armes de son métier. D'ordinaire le rétiaire combattait un sécuteur. Plus loin dans ce livret, un petit paragraphe décrit les filets et la manière de les utiliser en combat.

Samnites : censés représenter les légionnaires romains, ce gladiateur en utilisait le heaume, le bouclier et l'épée traditionnels.

Secutors (sécuteurs) : le sécuteur portait une armure des plus étranges. Seuls les jambes, la tête, l'épaule et le bras tenant l'arme étaient protégés. La partie du corps vulnérable aux coups était défendue à l'aide d'une targe à la différence de son adversaire habituel le rétiaire.

Thraces : ce guerrier doté d'armes légères utilisait un écu et une dague en forme de faux équivalent, au kukri. On les opposait généralement aux mirmillons qui possédaient des armes plus lourdes.

Célèbres Gladiateurs de Fiction

Parmi les personnages célèbres ayant passé de durs moments sur le sable sanglant des arènes, on peut citer John Carter, le seigneur de guerre de Mars; Tarzan et Flash Gordon. Leurs pas héroïques furent suivis par des centaines de champions imaginaires dont les noms sont moins connus des lecteurs. Les spectacles sanglants des arènes ont toujours fasciné les écrivains et les amateurs de livres d'aventure.

La plupart des intrigues romanesques présente le héros emprisonné, poussé à se battre contre d'autres guerriers ou des bêtes sauvages. Habituellement, il retrouve sa liberté grâce à ses valeureux combats. Comme Spartacus, il peut également prendre la tête des autres gladiateurs pour les conduire à la liberté.

Le véritable Spartacus (combattant thrace) mena une rébellion de gladiateurs qui dérouta les légions de Rome pendant trois ans. Aujourd'hui considéré comme un grand héros et un combattant de la liberté, son nom était un anathème durant l'époque antique. On évoquait souvent son image pour effrayer les sénateurs et les pousser à voter des lois répressives.

Spartacus devint une sorte de symbole pour tous les esclaves de Rome. De nombreuses révoltes eurent lieu en son nom. Vers la fin de l'empire romain, bon nombre d'entre elles furent dirigées par des gladiateurs. En effet, ces hommes bien entraînés et endurcis n'avaient rien à perdre. Ces révoltes étaient appelées des "bacaudae".

Espèces Intelligentes de Gladiateurs

Parmi les nombreuses races intelligentes que l'on trouve dans RuneQuest, le combat en arène n'est populaire que chez les humains et les Trolls Sombres. Les Orques sont réputés pour modifier les règles de combats à leur convenance. Généralement, ces affrontements mettent aux prises des Orques en ordre de bataille et très bien armés, à un groupe beaucoup moins nombreux et sans défense.



Les autres races ne pratiquent pas ce genre de sport sanglant soit parce qu'elles ont déjà du mal à survivre dans un environnement précaire, soit parce que ce type de combat n'est pas de leur goût. Toutefois, certaines créatures intelligentes réduites en esclavage ont bien souvent du participer aux jeux de l'arène.

Les conventions adoptées ci-dessous ont été définies à partir des coutumes habituelles des humains civilisés. Trolls Sombres et Barbares attachent moins d'importance à l'appellation et aux armes de leurs gladiateurs. Habituellement, on remet au prisonnier qui doit combattre, les armes qu'il possédait lors de sa capture ; à moins que ses geôliers ne lui fournissent les armes de leur race.

Les Trolls Sombres raffolent également des jeux sanglants auxquels le public peut participer. A titre d'exemple, on peut citer le célèbre Trollball, qui se déroule également dans une arène.

Troll des Cavernes : ils utilisent leurs armes habituelles sans porter d'armure. Si leurs adversaires sont des esclaves destinés au massacre, les Trolls ont recours à des sorts contrôlant les conditions météo et voilant les rayons du soleil. Si les victimes sont des Trolls, ils devront combattre à la lumière du grand jour. Si esclaves et Trolls sont tous deux destinés à être mis à mort, ils combattront tous en plein jour, mais les humains seront alors aussi mal équipés que les Trolls.

Centaure : utilisez les andabatae ou des laquearii, généralement opposés à des adversaires fortement armés, comme les sécutores ou les mirmillons. On les oppose parfois à des cavaliers humains possédant des armes similaires ou à des rétiaires entraînés à renverser au sol un cheval en train de charger.

Troll Sombre : dans les amphithéâtres humains, ils sont utilisés comme secutores ou mirmillons; toutefois dans les jeux Trolls, on leur permet d'utiliser n'importe quel type d'arme. Les quartiers alloués aux Trolls dans les cellules de gladiateurs ne sont surpassés dans leur crasse nauséabonde, que par les quartiers Orques et Vikings.

Canard : cette race opprimée est généralement utilisée comme dimachaeri ou thrace, parfois mirmillons. Les canards sont employés à

des fins comiques. Ils présentent diverses façons fort amusantes de mourir afin de calmer les esprits échauffés. Les organisateurs cruels accoutrent souvent les canards de costumes saeculaeres, sannites ou hoplomaques, ce qui renforce encore l'hilarité de la foule. Les canards ne présentent que très rarement des jeux de gladiateurs dans leurs contrées.

Nain : utilisez comme hoplomaques, sécutores ou sannites, les valeureux Nains se tirent en général fort bien des combats d'arènes; surtout s'ils sont opposés à des Elfes, des Orques ou des Trolls, leurs ennemis héréditaires. Si on leur promet de fortes récompenses, les Nains s'avèrent être des guerriers exemplaires. Cependant, la majorité préfèrent forger les armes des gladiateurs, plutôt que d'avoir à s'en servir.

Elfe : on leur fournit en général les armes des thraces, des dimachaeri ou des mirmillons. De part leur nature, les Elfes sont totalement opposés aux combats d'arène et de ce fait, ce ne sont pas des gladiateurs très populaires. Les Elfes esclaves sont souvent massacrés dans l'arène par leurs ennemis héréditaires les Nains, les Orques ou les Trolls. Les foules adorent voir cette race hautaine se faire humilier au cours des combats.

Fachan : ils combattent avec leurs armes habituelles et leur lourde armure. Ils ne sont utilisés que dans des combats singuliers contre des adversaires de grande valeur. Le fachan est un combattant rusé et très difficile à battre.

Géant : il s'agit en général de jeunes géants qui sont rarement très grands. Garder un géant prisonnier est une tâche très difficile aussi en voit-on rarement plus d'un dans une journée de jeux. Certains géants ont entretenu une réputation de tueur hors pair durant de nombreuses années dans une arène particulière. Ils ont alors passé vingt ans ou plus à massacrer des gladiateurs présomptueux. Lorsqu'un géant devient trop immense pour être gardé, il est libéré. En général, il possède alors beaucoup d'argent provenant de paris et de récompenses.

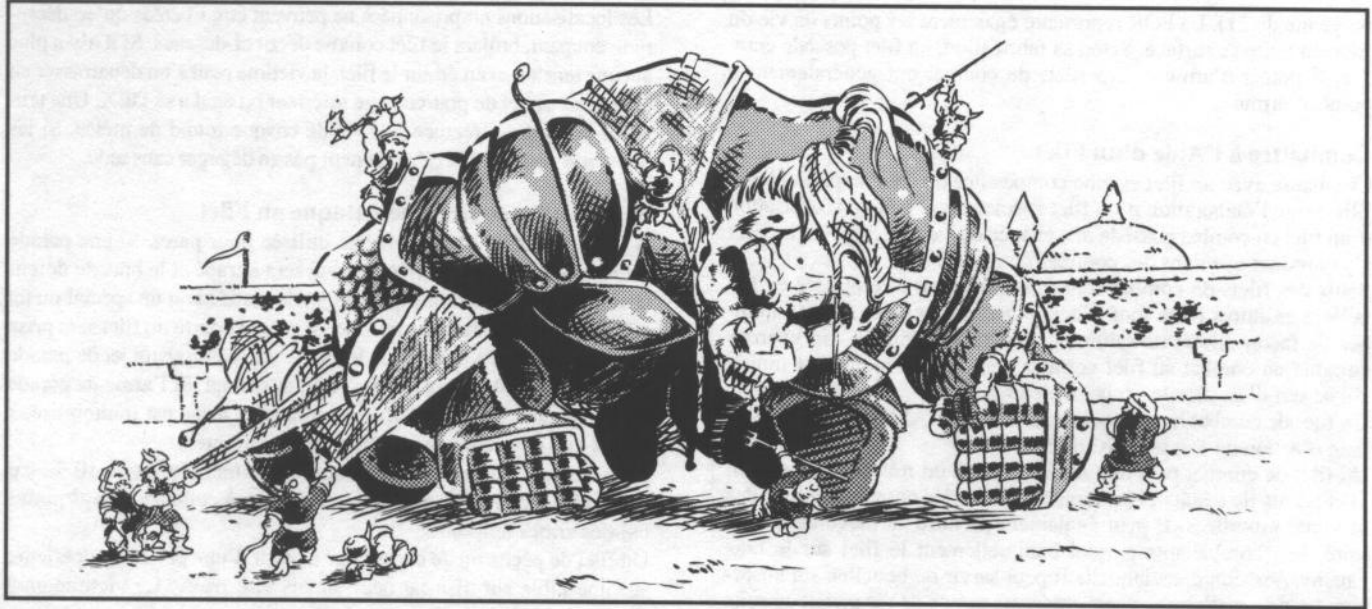
Halfing : ils peuvent combattre comme thraces, dimachaeri ou mirmillons. Comme les canards, les halfings sont utilisés comme intermède comique (on s'amuse beaucoup à opposer une demi douzaine de halfings à un troll des cavernes). Certains pensent que ce type d'affrontement est à l'origine des combats de chiens contre des taureaux. En effet, ces derniers furent créés lorsque les réserves de trolls des cavernes et de halfings s'épuisèrent. Quoiqu'il en soit, de nombreux gladiateurs halfings sont devenus célèbres, tirant leur réputation de leur robustesse et de leur rapidité. Les gladiateurs halfings sont plus populaires dans les petites arènes n'ayant pas les moyens d'organiser de grandes batailles. Par exemple, des hommes contre des bandersnachs sont remplacés par des halfings contre des lézards des rocs.

Humain : ils sont de toutes tailles et combattent avec n'importe quel type d'armes tout comme dans les amphithéâtres romains.

Minotaure : ils utilisent leurs armes habituelles qui sont une hache à double tranchant et une force titanesque. Tuer un minotaure est la marque d'un gladiateur porteur hors pair.

Orque : ils combattent d'ordinaire comme rétiaire ou sécutore, mais on peut les trouver avec pratiquement n'importe quelle combinaison d'armes. Normalement, on leur refuse le port de l'armure car les fans adorent regarder leur physionomie qui n'est pas tout à fait humaine.

Loup garou : ils ne combattent que des adversaires utilisant la magie, à moins que la foule ne demande une mise à mort. L'une des plaisanteries favorite des organisateurs des jeux est de fournir de bonnes armes aux esclaves utilisant la magie. On les envoie alors dans l'arène pour combattre les "loups". Effet garanti : la foule hurle de rire en voyant la tête des malheureux esclaves lorsqu'ils se rendent compte que leurs armes ne leur sont d'aucune utilité.



Les Monstres dans l'Arène

Les monstres de RuneQuest sont utilisés dans les combats et les spectacles d'arènes exactement comme leurs cousins moins fantastiques de l'époque romaine. Parmi les créatures ayant les faveurs du public, on peut citer les bandersnatchs, les élémentaires (invoqués pour les combats contre les sorciers), les manticores et les morts vivants (seuls les momies, les squelettes et les zombies sont utilisés). Le hurlement démoralisant des goules les exclut automatiquement de tous les combats d'arène. En effet, une foule démoralisée n'est pas une foule heureuse. De plus, les vampires ne sont d'aucune utilité en plein jour, heure à laquelle ont lieu les combats. La palette de bêtes sauvages que peuvent se procurer les organisateurs des jeux est beaucoup plus variée que celle disponible à l'époque romaine. Les allosaures sont des adversaires dangereux, très appréciés des foules. Seuls les très riches organisateurs peuvent utiliser des animaux normaux comme les ours, les éléphants, les lions et les loups. En effet, il faut les faire amener par bateaux de pays exotiques. Cependant, certaines créatures de RuneQuest n'apparaissent pratiquement jamais dans une arène en dépit de leur grand nombre dans le monde.

Les Animaux Volants : les monstres volants sont dangereux pour les foules peuplant les amphithéâtres. Certes, on peut toujours tendre un filet au dessus de l'arène pour que la créature ne puisse s'envoler, mais la vision des spectateurs est alors gênée. Le prix (que ce soit en points de magie ou en argent) d'une magie suffisamment puissante pour contenir de telles créatures est prohibitif et difficilement justifiable. On ne trouvera dans une arène que des créatures dressées comme des griffons ou des vouivres, qui voleront dans l'enceinte sans attaquer la foule, ni chercher à s'enfuir.

Les Combattants à Distance : tous comme les archers, les créatures pouvant attaquer à distance sont également dangereuses dans une arène. Même si elles sont parfaitement dressées et peu enclines à attaquer la foule, chaque coup ne touchant pas l'objectif fait courir un risque au public. Elles sont donc très peu utilisées.

Les Créatures Secréant un Gaz Empoisonné : ce type de monstres utilise généralement son venin à une faible distance de ses adversaires. Apparemment, ils ne mettent pas la foule en danger. Toutefois, ces gaz peuvent être portés par le vent et stagner dans les airs assez longtemps. Tout le plaisir de la foule est alors gâché lorsque des gladiateurs entrent dans l'arène et tombent raides morts suite aux résidus de gaz mortels émis au cours du combat précédent.

Utilisation de la Magie

Pour les combats d'arène, les organisateurs des jeux font souvent

appel d'une façon originale à la magie, de manière à plaire aux foules. L'invocation de créatures ne constitue qu'une partie de l'amusement susceptible d'être tiré de la magie. Les gladiateurs peuvent être gênés ou avantagés par cette dernière, suivant les combinaisons utilisées.

Par exemple, un gladiateur manchot peut être doté d'un sort de Force, de Vigueur et de Fanatisme pour voir s'il sera capable de durer jusqu'à la fin d'un combat. Autre exemple, on peut lancer un sort de Mobilité sur un hoplomaque, couvert d'armure et d'armes, afin d'augmenter sa rapidité s'il doit affronter un grand nombre de loups. On peut également lancer des sorts de Lenteur sur des centaures, ce qui gêne de façon amusante leur mouvement, surtout lorsqu'ils sont opposés à des canards, eux-mêmes favorisés par des sorts de Mobilité.

Généralement les gladiateurs esclaves n'ont pas le droit de connaître de nombreux sorts, de peur qu'ils ne soient utilisés contre la foule. Les sorts susceptibles d'être connus par les combattants sont toujours soigneusement et régulièrement contrôlés par les organisateurs. Une arme enchantée par *Lame de Feu* ou *Renforcer les Dégâts* offre, en général, un spectacle apprécié par la foule. Toutefois les spectateurs prisent davantage à la magie les prouesses physiques et les jets de sang, tous deux bien visibles.

Les Filets pour les Rétiaires et Autres Combattants

On peut trouver des filets dans toutes les cultures. Il s'agit en général d'un assemblage de fils liés de manière à former un motif quadrillé. Ils servent à attaquer des objets trop gros pour pouvoir passer entre les mailles. Ces dernières peuvent être très petites pour attraper des poissons ou plus larges pour neutraliser de plus grosses proies, comme les hommes.

Dans le cadre du jeu, trois types de filets ont été retenus : les filets de pêche, de chasse et de combat. Ils ont un mode de fabrication commun.

Points Communs des Filets

La fabrication des filets est un artisanat susceptible d'être appris dans n'importe quelle culture. Tous les filets possèdent deux caractéristiques : la TAI et la FOR/points de vie.

La TAI représente la surface du filet et le volume qu'elle peut recouvrir. Les filets de combat ont une TAI qui excède rarement 20. Il s'agit d'ailleurs de la TAI maximum qu'un homme d'une FOR normale peut manier d'une seule main. Les filets de pêche et de chasse peuvent être de n'importe quelle TAI. Toutefois, il faudra un homme par 20 points de TAI, si le filet entier doit être manié en même temps. Un filet doit obligatoirement posséder une TAI supérieure à celle de sa cible pour pouvoir la prendre au piège.

Les filets ont une FOR généralement égale à $2D6+14$ (pour une

moyenne de 21). La FOR représente également les points de vie du filet sur toute sa surface. Selon sa fabrication, un filet possède entre 3 et 8 points d'armure. Les filets de combat ont généralement 6 points d'armure.

Combattre à l'Aide d'un Filet

Combattre avec un filet est une compétence de combat particulière. Elle exige l'élaboration d'un filet spécialement conçu. L'utilisation d'un filet en combat possède une chance de base de 5%. On ne peut s'y entraîner que dans des contrées civilisées.

Seuls des filets de combat sont fabriqués pour être utilisés en bataille. Les autres filets sont généralement trop grands et sont plombés de façon différente selon leur fonction originelle. Un guerrier entraîné au combat au filet verra sa compétence réduite de moitié s'il se sert d'un filet de pêche ou de chasse.

Un filet de combat normal peut contenir une TAI de 15, possède un rang d'action de 1 et un ENC de 3.

Un filet de combat peut être utilisé comme un fouet (occasionnant 1D4 points de dégâts), exactement comme les enfants utilisent des serviettes mouillées. Il peut également prendre au piège un adversaire. Les combattants portent habituellement le filet sur le bras gauche, position dans laquelle il peut servir de bouclier. En absorbant les dégâts d'armes tranchantes, ses points de vie seront détruits de la même façon que ceux d'une arme normale. Lorsqu'on s'entraîne à combattre au filet, on apprend à la fois l'attaque et la parade.

Descriptions du Filet et du Trident de Combat

Arme	Dégâts	FOR/ DEX	ENC	Base %	PA	RA	Prix (sous)
Filet de combat	1D4	12/10	3	05 %	6	1	150
Trident*	1D6+1	9/7	2	05 %	9	2	125

*Cette arme, qui ressemble à une petite lance dotée de trois branches pointues à son extrémité était généralement utilisée avec un filet de combat par les rétiaires au temps des Romains. Ce dernier enferma sa victime dans le filet puis la transperçait à coup de trident à travers les mailles.

Attaquer pour Prendre au Piège

Cette attaque est effectuée en lançant l'une des extrémités plombées du filet sur une partie du corps de la cible, tout en retenant le filet grâce à une corde fixée à l'autre extrémité. Cette corde permet à l'attaquant de maintenir une tension et d'empêcher la cible de se débarrasser du filet.

Si l'attaque est réussie et n'est pas parée, le combattant peut lancer deux fois les dés sur la table de localisation des coups en mêlée. Il n'y a aucun effet particulier si la localisation est tirée deux fois. Les localisations définies par le jet de dés seront emprisonnées dans le filet avec les résultats suivants :

Bras : bras inutilisable tant que le filet est tendu.

Jambe : la cible ne peut effectuer aucun mouvement sans tomber mais peut continuer à se battre si elle ne bouge pas. Si l'utilisateur du filet réussit un jet de FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance, la cible tombe à terre.

Abdomen et poitrine : si l'utilisateur du filet réussit un jet de FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance, la cible tombe à terre. La victime ne peut pas se dégager du combat tant qu'elle est emprisonnée.

Tête : la vision de la cible est diminuée. Réduisez de moitié toutes ses compétences en attaque et esquive.

Les localisations emprisonnées ne peuvent être libérées qu'en déchirant, coupant, brûlant le filet comme décrit ci-dessous. Si il n'y a plus aucune tension exercée sur le filet, la victime peut s'en débarrasser en effectuant un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa DEX. Une tentative peut être effectuée à la fin de chaque round de mêlée. Si les deux bras sont pris, la cible ne peut pas se dégager sans aide.

Se Défendre contre une Attaque au Filet

N'importe quelle arme peut être utilisée pour parer. Si une parade est réussie avec un bouclier, celui-ci sera attrapé et le bras du défenseur immobilisé, à moins que son jet de parade soit un spécial ou un critique. Toute autre arme utilisée en parade contre un filet sera prise entre les mailles, à moins que le joueur ne réussisse un jet de parade inférieur ou égal à deux fois un résultat spécial. Si l'arme de parade est prise dans le filet, le bras manipulant l'arme est immobilisé, à moins que le personnage ne lâche cette dernière.

Les chances d'esquiver un filet sont toujours réduites de 10%, car ce dernier recouvre une surface supérieure à celle des coups portés par des armes normales.

Un filet de pêche ou de chasse jeté à partir d'une position supérieure sur une cible surprise ne peut jamais être paré. La victime aura néanmoins le temps d'essayer de l'esquiver.

S'Échapper d'un Filet

Une personne prisonnière d'un filet peut tenter de le déchirer, de le couper ou de le brûler afin de s'en extirper rapidement.

Déchirer un filet : la FOR de l'aventurier doit être opposée à la FOR du filet sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, un trou suffisamment large apparaît dans le filet, dont on peut s'évader en rampant. La victime pourra s'extirper du filet au round de mêlée suivant. Bien entendu, l'individu ne devra pas être complètement emmêlé dans le filet et devra être capable de bouger ses jambes et ses bras, pour se servir éventuellement de ses pieds comme force de levier. En général, un simple filet sera suffisamment résistant pour retenir un homme. Bien évidemment, si l'on désire prendre au piège un troll géant, il faudra fabriquer des filets plus robustes.

Couper le Filet : seules les armes tranchantes sont utiles contre les filets. Si l'individu pris dans les mailles réussit à atteindre sans difficulté l'étui de son poignard, il pourra le dégainer et s'en servir pour couper le filet. Les armes tranchantes déjà tenues en main peuvent également être utilisées si le maître de jeu l'autorise. Dans tous les cas, ce type d'armes ne causera que des dégâts équivalents à ceux d'une dague, du fait du problème d'équilibre et de la gêne occasionnés par l'angle de coupe. Les bonus aux dégâts normaux ainsi que les dommages magiques sont toujours ajoutés aux dégâts effectués par l'arme. Un individu qui désire se frayer un passage dans le filet devra lui occasionner une perte de points de vie égale à sa TAI ou aux points de vie du filet, selon le premier cas qui se présente. Le personnage pourra alors s'échapper par une ouverture suffisamment large. Il pourra s'extirper au cours du round de mêlée suivant celui où il a détruit le nombre de points de vie nécessaire. Toutes les parties du filet possèdent le même nombre de points de vie. Si l'une d'entre elles est déchirée, les autres conservent leur total de points de vie.

Brûler le Filet : les fibres des filets sont inflammables et peuvent endurer des dommages à partir de n'importe quel type de feu. A moins d'être excessivement sec, un filet ne prendra pas feu instantanément. L'objet enflammé devra être tenu contre le filet à chaque tour jusqu'à ce que tous ses points de vie soient partis en fumée.

Attaque Combinée : un filet peut être découpé et brûlé en même temps, ce qui réduit à la fois ses points de vie et sa FOR. La victime emprisonnée pourra ainsi opposer sa FOR à la FOR affaiblie du filet, afin de le déchirer et se libérer.



Les Chars

Les chars sont utilisés pour le transport des marchandises et des personnes, et peuvent être des machines de guerre meurtrières. L'introduction des chars dans une campagne offre une nouvelle occupation aux personnages joueurs ainsi qu'une manière originale de combattre en participant à des courses passionnantes.



Les chars et les courses de chars jouaient un rôle primordial dans les temps reculés. Ils étaient déjà chose courante en Mésopotamie en 3000 av J.C.. On y fait également référence dans l'Illiade, où un passage mentionne une course de chars à travers champs opposant 5 chefs de clans, conduisant chacun un char attelé de 2 chevaux. Il s'agit du premier événement des jeux funéraires honorant Patrocle. L'un des concurrents y est informé par son père que le succès dépend tout autant de la compétence et de la maîtrise du conducteur que de la vitesse de ses chevaux. Au fil de ce chapitre, vous allez pouvoir vous en rendre compte par vous-même.

Bon nombre d'éléments présents dans tous les bonnes aventures se retrouvent dans les courses de chars : l'excitation, le suspense, le danger, la stratégie et la personnalité. En outre, le fait d'introduire des courses de chars dans vos parties vous permettra d'inclure les chars de transport, de guerre, de commerce et négoce.

Les chars apportent également davantage de possibilités lors de la création d'un aventurier avec une nouvelle occupation : le conducteur de char professionnel. Dans la Rome antique, les conducteurs de chars de course étaient issus de toutes les classes sociales. Ils s'entraînaient dès leur enfance et ceux qui réussissaient (c'est à dire les survivants), se couvraient d'or et de gloire.

Ces règles ne sont pas seulement destinées à simuler des courses mais permettent surtout d'intégrer les chars dans votre campagne. La plupart des aspects mécaniques peut s'appliquer à d'autres véhicules. Par exemple, l'ENC des charrettes et chars peut également s'appliquer aux brouettes.

Conduire un Char

La compétence Conduire un Char est classée dans la catégorie Agilité. Elle possède un pourcentage de base de 05 % et l'on peut l'entraîner jusqu'à un maximum de 75 %. Comme toutes les autres compétences qui ne relèvent pas de la Connaissance, Conduire un Char ne peut être développé au delà de 75 % que par l'expérience. Cette compétence permet de diriger des bêtes attelées par deux ou plus. Elles peuvent tracter des charrettes, des charrues, des traîneaux et bien sûr des chars. Cette compétence peut être entraînée suivant les règles présentées dans la boîte de base. L'expérience préliminaire des personnages conducteur de char est longuement commentée dans la prochaine section.

La conduite d'un char dans des conditions de course ou de guerre exige l'utilisation de ses deux mains. Si l'on emploie qu'une seule main, la compétence sera réduite de 20 % et on limitera l'accéléra-

tion à une augmentation de + 3 et une diminution de - 6 au maximum. Ces limites sont généralement de + 10 et de - 12 (voir la partie sur les points de fatigue plus loin). Lorsqu'une personne se bat à partir d'un char en mouvement, son pourcentage d'attaque ne peut pas être supérieur à la compétence Conduire un Char du conducteur. Lorsqu'on tente de se servir d'armes de jet à partir d'un char en mouvement, appliquez les modificateurs supplémentaires indiqués dans le tableau ci-dessous.

Modificateurs Supplémentaires pour les Attaques à partir de Chars en Mouvement

Modificateur	Conditions
- 10	Utilisez une arme de jet à partir d'un char en mouvement
	Déplacement de la cible par rapport au char
- 10	Vers le char ou s'éloignant du char
- 20	De côté
- 10	La vue sur la cible est partiellement obstruée par un autre char ou un obstacle similaire.

Le mouvement est défini comme supérieur à deux mètres par rang d'action. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

La pénalité encourue pour une cible en mouvement est toujours envisagée par rapport au char. Ainsi, deux chars qui vont dans la même direction et à la même vitesse sur une même route ne se déplacent pas l'un par rapport à l'autre. Les cibles fixes se trouvant devant ou derrière un char en mouvement, s'avancent ou reculent par rapport au char. Les cibles fixes se trouvant sur le côté d'un char en mouvement se déplacent de côté par rapport au char.

Alors qu'ils se promènent tranquillement de nuit sur leur char, Debasto et sa compagne Ishlya, découvrent un petit camp d'envahisseurs. Avant de repartir avec cette information, ils décident de lancer leur char sur le campement tout en tirant quelques flèches sur ces crapules. Debasto a 75 % en Conduire un Char et Ishlya possède une compétence de 70 % à l'arc.

Lorsqu'elle se sert de son arc, Ishlya souffre d'une pénalité de 10 % car elle se trouve dans un char en mouvement. Elle subira une se-

conde pénalité de - 20 % car le campement, situé sur le côté, se déplace latéralement par rapport à elle. Enfin, l'obscurité lui inflige 10 % de pénalité supplémentaire (le feu du camp illumine quelque peu l'endroit). Sa pénalité totale est donc de 40 % et Ishlya possède donc, dans cette situation, une compétence à l'arc de 30 %.

Debato décide de l'aider et s'empare du stock de javelots qui se trouve à l'intérieur du char. Puisqu'il ne conduit plus qu'avec une seule main, sa compétence Conduire un Char tombe de 20 % et n'est plus donc que de 55 %. De ce fait, la compétence à l'arc de Ishlya est elle même limitée à ce niveau : 55%. En soustrayant les 40 % précédents qui sont dus aux diverses pénalités, sa compétence à l'arc n'est plus que de 15 %. Gageons qu'elle dira bientôt à De-

basto de conduire avec ses deux mains.

Expérience Préliminaire pour les Conducteurs de Char

Il n'existe pas de règles spécifiques pour la création de conducteur de char dans la boîte de base de RuneQuest. S'ils le désirent, les joueurs peuvent complètement créer leurs personnages à partir de rien ou en interprétant un jet de Guerrier Barbare, Noble Barbare, Noble Civilisé ou Troubadour Civilisé. Ils peuvent alors les transformer en Conducteur de Char selon les termes de l'expérience préliminaire ci-dessous.

Conducteur de Char, Barbare

De nombreux membres de tribus barbares peuvent être des conducteurs de char plutôt que des cavaliers. Les premiers Bretons, les Grecs Achéens et les Celtes utilisaient des chars. Dans ces trois cultures, deux classes de personnes conduisaient les chars : les Nobles et les Conducteurs de Chars.

Noble : Si votre Noble Barbare est conducteur de char, utilisez l'expérience préliminaire normale du Noble Barbare en substituant à la compétence Equitation celle de Conduire un Char. Toutes les autres compétences restent identiques.

Conducteur de Char: Les conducteurs de char barbares étaient les "chauffeurs" exclusifs des guerriers et des nobles. Généralement, ils sont des guerriers puissants à part entière, mais leur but principal est d'être les meilleurs conducteurs de char de leur tribu.

Compétences : Lancer x 1, Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 3, Dissimuler x 1, Ecouter x 3, Scruter x 3, Chercher x 1, Conduire un Char x 4, Se Cacher x 1, Déplacement Silencieux x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet 1M x 2, Attaque Arme 1M x 2 et Parade x 2, Fouet x 3.

Magie : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 *Magie de l'esprit :* votre aventurier reçoit 1D3 - 1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus 1 point par tranche ou fraction de 10 années supplémentaires.

51-00 *Magie divine :* vos parents adorent le Dieu du Soleil (voir le chapitre Magie Divine dans les règles de RuneQuest). Votre aventurier peut automatiquement devenir un initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il recevra alors l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

Équipement : arme à une main appropriée à la culture barbare, javelot, fouet, armure de corps en cuir rigide, armure recouvrant les membres et la tête en cuir souple, 1D6 cicatrices apparentes, outre à vin, vêtements usuels, 500 sous. Le char qu'il conduit appartient à son seigneur. Il ne l'utilisera pas, ni son attelage à moins qu'il ne débute ses aventures en tant que conducteur de son seigneur.

Conducteur de Char, Civilisé

Dans les pays civilisés, les conducteurs de char peuvent provenir d'origines très diverses. Certains nobles conduisent des chars afin d'afficher leurs richesses et leur fierté. Les conducteurs de char professionnels peuvent être des guerriers, des "chauffeurs" ou des conducteurs de course professionnels.

Noble Les Nobles Civilisés peuvent substituer la compétence Conduire un Char à toute ou partie de leur compétence Equitation, comme il est décrit dans les règles sur les chars. Les nobles possédant cette compétence, sont en général de jeunes gens au sang chaud, s'amusant à faire la course.

Conducteur de Char Les conducteurs de char civilisés sont les chauffeurs des nobles et des riches commerçants. Ils peuvent être également entraînés à la guerre ou à la course. Ils sont parfois des guerriers à part entière. Toutefois, à l'exception des conducteurs de course, ils sont surtout motivés par le fait de vouloir conserver leur emploi.

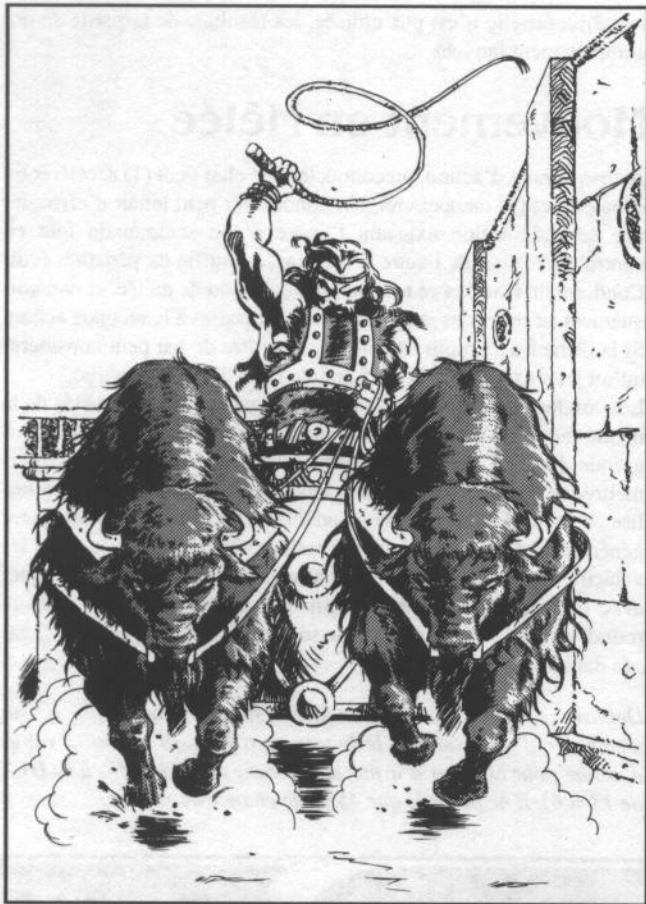
Compétences : Lancer x 1, Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 1, Dissimuler x 1, Inventer x 1, Ecouter x 3, Scruter x 2, Chercher x 1, Conduire un Char x 4, Se Cacher x 1, Déplacement Silencieux x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 3, Arme de Jet 1M x 1, Attaque Arme 1M x 2 et Parade x 2, Fouet x 3.

Magie : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 *Magie Divine :* les parents de votre aventurier adorent le Dieu du Soleil (voir le chapitre Magie Divine des règles de RuneQuest). L'aventurier peut automatiquement devenir un Initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié Civilisé). Il recevra à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation habituelle.

76-00 *Sorcellerie :* votre aventurier reçoit 1D3 - 1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus 1 sort par tranche ou fraction de 5 années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2. (Répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les sorts connus.)

Équipement : dague, épée courte, fouet, armure de corps et de tête en cotte d'anneaux, armure sur les membres en cuir bouilli, 1D6 cicatrices apparentes, outre à vin, vêtements usuels, 500 sous lui restant de ses salaires ou un char avec un attelage de chevaux de qualité moyenne.



Les Chevaux

Même si les règles n'évoquent que les chars tractés par des chevaux, ces derniers ne constituent pas la seule possibilité. Tout animal susceptible d'être domestiqué peut être dressé à tirer un char. Des comptes-rendus historiques mentionnent toutes sortes de courses originales utilisant des animaux comme les chiens, les chameaux et les autruches. Dans le cadre d'un jeu fantastique, de nombreux animaux, différents des chevaux peuvent être attelés à un char. Il faut donc considérer le mot cheval comme un terme général dans ces règles.

Chevaux de Course

Si une bête de somme est répandue dans un endroit géographique et civilisé, des tentatives d'élevage sélectif seront certainement tentées afin de faire ressortir les traits désirés. Ce fut le cas du cheval. Un cheval de course est élevé pour son endurance et sa vitesse. Un tel animal possède l'avantage d'ajouter sa CON à ses points de fatigue normaux. Il est également capable de se déplacer à une vitesse de 24 (4 points au dessus de la limite, voir les règles sur les points de fatigue). Un cheval ordinaire est limité à une vitesse de 23 (3 points au dessus de la limite).

Ces avantages durent aussi longtemps que l'on nourrit le cheval de grain de première qualité, qu'on l'entraîne régulièrement, que l'on ne l'encombre pas de plus de la moitié de sa capacité et que l'on ne l'utilise pas pour des travaux domestiques. Si ces règles ne sont pas respectées pendant plus de deux jours, il faudra alors entraîner à nouveau l'animal à un rythme d'une semaine par deux jours écoulés.

Entraînement des Caractéristiques d'un Cheval

On peut développer les caractéristiques d'un cheval par entraînement. Celles susceptibles d'être augmentées sont identiques aux caractéristiques d'un humain et dans les mêmes limites. Le temps et la méthode nécessaires sont les mêmes que pour les humains, avec

toutefois un point supplémentaire. La personne s'occupant du dressage doit réussir un jet sous la moitié de sa compétence Equitation ou Conduire un Char (suivant la plus élevée des deux). Ce jet est effectué à la fin de la période de dressage pour déterminer si l'entraînement a eu un effet quelconque. Le dresseur doit très bien connaître l'animal : ce dernier devra faire partie des espèces avec lesquelles le personnage a développé sa compétence Equitation ou Conduire un Char.

Temps et Distance

Les chars sont assez imposants et ils se déplacent rapidement. Les cartes quadrillées fournies sont d'échelles différentes afin de représenter les manoeuvres. Les reproductions à échelles réduites permettront de simuler des courses se déroulant à travers une région. En effet, l'utilisation de cartes à échelles plus grandes exigerait alors la location d'une petite salle de bal.

Les grandes échelles permettent l'utilisation des figurines les plus courantes. On y aura donc surtout recours lorsque ces dernières seront utilisées. C'est à vous de décider quelle échelle correspond le mieux à vos besoins.

On admettra qu'un équipage de quatre chevaux occupe un espace de 3m². Le chariot attelé occupe un espace identique. Les marqueurs de chariots fournis occupent 6 mètres de long sur 3 mètres de large. Cet élément peut être utilisé lors des mouvements. Un char tracté par deux chevaux est aussi long mais une demi fois moins large. Lorsque vous utiliserez des chariots à deux chevaux, vous pouvez avoir recours à des marqueurs une demi fois moins large ou vous pourrez considérer que les équipages de deux chevaux sont aussi larges que ceux à quatre chevaux. La second solution est moins précise mais plus simple à manipuler.

Le Temps

De la même façon que pour les échelles, les intervalles de temps qui sont traités immédiatement au cours d'une partie normale devront être flexibles. Lors de situations complexes, comme par exemple le départ d'une course, chaque joueur devra opérer son mouvement, rang d'action par rang d'action. Les situations moins compliquées peuvent être traitées de meilleure façon. Les joueurs pourront alors utiliser en une seule fois deux rangs d'action, cinq rangs d'action, un round entier, voire plusieurs rounds de mouvement. Dans tous les cas, essayez de manipuler une période de temps, aussi longue soit-elle, le plus rapidement possible.

Afin d'éviter toute confusion, la période de temps traitée en un seul coup par les joueurs sera appelée segment. Dans les exemples de jeux inclus dans ces règles, un segment de deux rangs d'action est le plus souvent utilisé.

Echelle de Mesure

Ces règles ont été conçues afin que n'importe quelle surface dégagée, comme un plancher ou un dessus de table, puisse être utilisée comme plateau de jeu. Les limites physiques, ainsi que les traits spécifiques à l'endroit où va se dérouler l'action, devront être préalablement indiqués. Pour ce faire, on peut utiliser une grande feuille de papier, un set en vinyle ou des repères improvisés. Ceci ne diffère en rien de n'importe quelle autre partie de jeux de rôles.

Deux aides de jeu permettant d'évaluer la distance parcourue sont inclus dans cet écran. Le premier est une règle graduée en mètre selon différents types d'échelle. Utilisez-la pour mesurer les mouvements d'un point à un autre. On peut également y avoir recours pour déterminer l'écart entre les personnages ou la distance les séparant d'une cible. Enfin, elle permet d'harmoniser l'échelle du plateau de jeu avec celle des marqueurs des chariots.

Le second aide de jeu est un ensemble de matrices de manoeuvre intitulé piste de course et permettant de mesurer les distances dans un tour de piste. A l'instar de la règle, ces matrices sont mesurées en mètres suivant chaque échelle. Toutefois, pour des raisons de simplicité, les différentes cotes ne sont portées que tous les trois mètres

Comparaison des Vitesses

Mètres par Rangs d'action	Km/h
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24
9	27
10	30
11	33
12	36
13	39
14	42
15	45
16	48
17	51
18	54
19	57
20	60
21	63
22	66
23	69
24	72

la même échelle n'est pas utilisée, les résultats de la partie seront complètement faussés.

Mouvement en Mêlée

A chaque rang d'action, un conducteur de char peut (1) accélérer ou décélérer et (2) manoeuvrer. Un conducteur peut tenter d'effectuer une seconde action exigeant l'usage d'une seule main tout en contrôlant le char de l'autre. En ce cas, il souffre de pénalités (voir Conduire un Char) et ce tout au long du round de mêlée, et non uniquement au cours des rangs d'action nécessaires à la seconde action. Si la tâche à accomplir est simple, le maître de jeu peut considérer qu'un jet réussi sous DEX x 5 annule cette dernière pénalité.

Les conducteurs de chars ne sont pas engagés dans une mêlée de la même façon qu'ils le seraient à pied. Ils sont séparés par une plus grande distance et le char n'est pas suffisamment grand pour permettre les feintes, esquives et manoeuvres habituelles que l'on utilise à pied. En outre, les conducteurs de char ne s'attaquent généralement pas l'un à l'autre et préfèrent porter leurs coups sur les véhicules ou les chevaux de leur adversaire. A moins de s'attaquer avec des armes de combat rapproché pendant toute la durée du round, les conducteurs de char ne sont pas considérés comme engagés dans une mêlée.

Debasta se prépare à lancer son javelot sur les envahisseurs. Il peut s'emparer d'un javelot et le lancer en 6 rangs d'action (3 rangs d'action pour changer d'arme, plus 3 rangs d'action dus à sa DEX de 13 = 6). Il ne possède que 45 % de chance au javelot.



à l'aide d'une ligne continue. Les virages sont notés à l'aide de voies larges de 3 mètres autour d'un centre commun. La vitesse maximale (mètres/rang d'action) à laquelle le virage peut être négocié sans danger est indiqué sur chaque voie (voir : Dégâts aux Chars Excès de Vitesse dans les virages).

Une matrice de manoeuvre doit être placée devant ou sous le marqueur représentant le char. Le marqueur devra être déplacé de la distance désirée en restant à l'intérieur de la voie indiquée. Il n'y a aucune limite à la distance parcourue dans un virage avant de revenir à un mouvement en ligne droite. De même, on peut modifier le rayon d'un virage. Pour cela, il suffit de tenir le marqueur en place et de déplacer la matrice jusqu'au nouveau rayon.

La règle et la matrice de manoeuvre doivent être utilisés par les joueurs qui se les passeront entre eux suivant le personnage en action. Veillez à utiliser la même échelle pour les marqueurs, la règle, les matrices et la disposition de l'endroit où se déroule la course. Si

Avec les 40 % de pénalité qu'il subit (voir le dernier exemple), il n'a plus que 5 % de chance de réussite. Le joueur obtient un 98, soit un échec absolu. Il lance à nouveau les dés pour déterminer l'effet de cet échec et obtient un 87 : "Touche son ami le plus proche". Debasta inflige donc une profonde entaille au bras d'Ishlya. Celle-ci lui dit immédiatement de se redresser et de reprendre la conduite de son char.

Ordre de Déplacement

Dans une course, l'ordre de déplacement d'un groupe de chariots débute par le char de tête qui se trouve à l'intérieur du prochain virage ; l'ordre de déplacement des chars part de la corde vers l'extérieur et bien sûr d'avant en arrière. Chaque joueur déclare les intentions de son aventurier et déplace son marqueur. Vous pouvez utiliser deux marqueurs pour le même char, le premier servant à désigner le point de départ du char pour le segment.

L'ordre de déplacement s'effectue de l'avant vers l'arrière pour deux raisons. Les concurrents réagissent plus facilement à ce qui se passe devant eux qu'à ce qui se passe derrière eux. De plus, les actions des personnages de tête restreignent ou dictent la conduite de ceux qui suivent. Dans la plupart des cas, cette méthode simple suffira.

Dans quelques rares occasions, davantage de détails seront nécessaires. Il s'agira généralement des mouvements de deux chars uniquement. Demandez à chaque joueur de déclarer sa vitesse puis chacun des chars se déplacera d'une longueur de 6 mètres. Le char le plus rapide divisera son déplacement supplémentaire en parts égales entre le début, le milieu et la fin du segment (en général 1 rang d'action). Cette méthode est lente et ne devra être utilisée qu'en cas d'absolue nécessité.

Déplacement

Pour des raisons de simplicité, n'autorisez aucun déplacement inférieur à 1 mètre. Pour qu'un char puisse passer par une ouverture, celle-ci doit être entièrement dégagée. Un char ne peut pas dégager par lui-même un espace à demi obstrué (un cheval isolé pourrait le faire, mais certainement pas attelé à un char). Pour qu'un char puisse couper la route à un adversaire en se plaçant devant lui, il doit se trouver nettement devant durant le segment.

Les mauvais joueurs rallongent quelquefois les distances qu'ils ont parcourues. Cela peut vite poser un problème dans des situations de courses ou de poursuites où les quelques mètres supplémentaires franchis peuvent coûter cher en points de fatigue. Si vous devez faire face à ce problème en cours de partie, ou si des disputes éclatent, en tant que maître de jeu vous pouvez avoir à vous occuper seul de tous les déplacements des marqueurs de chars.

Déplacements Latéraux (Changement de Voie)

Un char doit avancer d'un mètre vers l'avant pour chaque mètre de déplacement latéral. Un char peut se déplacer latéralement de trois mètres par rang d'action libre. Pour les déplacements latéraux supplémentaires, il faut soustraire 1 mètre au mouvement vers l'avant par mètre de déplacement latéral. Ce déplacement peut être effectué en plusieurs fois et n'a pas besoin d'être dirigé dans la même direction. Par exemple, on peut se déplacer de deux mètres vers l'extérieur au début du rang d'action, dépasser un obstacle, puis se rabattre de deux mètres vers la corde. Le fait d'avancer droit devant entre les déplacements latéraux ne donne pas droit à un déplacement latéral supplémentaire. Dans l'exemple ci-dessus, le second déplacement latéral de 2 mètres nécessite 1 mètre de déplacement en ligne droite, puisque deux mètres disponibles ont été utilisés dans le premier déplacement latéral et qu'il ne restait plus que 1 mètre de disponible lorsque le char s'est rabattu.

Un mouvement latéral dans un virage fera souvent gagner des mètres fractionnés. Ceux-ci devront être considérés comme des mètres de déplacement à part entière.

Points de Fatigue

Une course dans laquelle tous les participants se déplaceraient à la même vitesse et se fatigueraient au même rythme ne serait pas très palpitante. C'est pourquoi ces règles détaillent un système adapté à la vitesse et à l'utilisation des points de fatigue.

Calcul des Points de Fatigue

Pour plus de simplicité, les points de fatigue de tous les chevaux sont cumulés et considérés comme un nombre global. L'encombrement a les effets habituels sur la fatigue (voir les règles de RuneQuest). L'ENC transporté dans le chariot ne compte que pour un tiers de celui porté par le cheval : 1 point d'ENC par 3 kilos. Le poids du chariot est inclus dans le calcul de cet ENC.

Une fois l'ENC du char et de son contenu déduit de l'ENC total, il sera plus simple de diviser la fatigue par le nombre de chevaux afin de connaître leur moyenne et de la traiter comme s'il s'agissait d'un seul animal. Vous travaillerez ainsi avec des nombres plus petits

mais cela peut s'avérer plus compliqué lorsqu'un des chevaux sera blessé (voir Conséquences des dommages).

Utilisation des Points de Fatigue

Dans les règles habituelles de RuneQuest, un animal peut se déplacer de son plein mouvement en mètres, à chaque rang d'action en dépensant un point de fatigue par round et par animal. Un animal peut se déplacer à deux fois son mouvement au prix de deux points de fatigue par round. Il s'agit de la limite normale pour le déplacement. Par exemple, un cheval moyen d'une vitesse de dix, peut se déplacer de dix mètres par rang d'action en dépensant un point de fatigue par round et peut parcourir jusqu'à vingt mètres par rang d'action en utilisant deux. Généralement le maximum est de vingt mètres par rang d'action. Les règles présentées ici, permettent d'atteindre une vitesse légèrement supérieure pour une dépense en point de fatigue légèrement plus importante. Le coût supplémentaire est égal au carré des mètres par rang d'action supérieur à la limite ordinaire de deux fois le mouvement. Ceci est résumé sur le tableau qui suit.

Cette vitesse supplémentaire est basée sur la vitesse la plus élevée du round. On considère que les vitesses inférieures à la moitié du déplacement normal ne coûtent aucun point de fatigue.

Utilisation des Points de Fatigue	
Vitesse supplémentaire/RA	Coût supplémentaire en points de fatigue par animal
1	1
2	4
3	9
4 (vitesse supplémentaire maximale pour un cheval)	18

Ce système permet une accélération maximale qui est égale à la moitié du mouvement par rang d'action. En d'autres termes, un cheval à l'arrêt possédant un mouvement de 10 peut avancer de 5 mètres au premier rang d'action, 10 au second, 15 au troisième, etc. Comme pour la vitesse, cette accélération peut être dépassée en dépensant un nombre de points de fatigue égal au carré de l'accélération supplémentaire en mètres par rang d'action.

Une fois que les chevaux ont dépensé tous leurs points de fatigue, l'utilisation de ces derniers est limitée. Le nombre de points de fatigue dépensés au cours d'un rang d'action multiplié par le nombre de points déjà dépensés en dessous de zéro, ne doit pas être supérieur au quart des points de fatigue du départ (fatigue maximale - ENC). Toute dépense supérieure à cette limite occasionnera une perte permanente d'un point de CON aux chevaux par point de fatigue excédentaire. On aura recours à ce procédé qu'en cas de vie ou de mort, mais jamais pour gagner une simple course. La perte de tous les points de CON est mortelle.

Debasto s'est inscrit aux courses de chars ayant lieu en fin de semaine à Panfilo. En remportant la victoire, il espère impressionner Ishlya qui daignera peut-être lui adresser à nouveau la parole.

Nous sommes à présent presque à la fin de la course. Debasto est second derrière son rival Turgis qui se trouve assez loin devant. Les chevaux de Debasto sont fourbus. Ils ont commencé la course avec 500 points de fatigue disponibles et Debasto les a tous dépensés, plus dix autres points supplémentaires. Il aimerait aller plus vite et passer de sa vitesse actuelle de 17 à 23 et ainsi rattraper Turgis. Le coût est donc de 4 points de fatigue pour une unité d'accélération supérieure à 5 (23 - 17 = 6 supérieur de 1 à l'accélération normale de 5) pour quatre chevaux et 36 points de fatigue pour 3 points de vitesse supérieure à 20 (vitesse normale pour un cheval), donc un coût de 9 points de fatigue (référence le tableau Utilisation des Points de Fatigue) multipliés par les quatre chevaux, plus les deux points habituels par round et par cheval. 48 multiplié par 10 (qui est actuellement son total en dessous de 0) est égal à 480, ce qui représente beaucoup plus que le quart de son total initial en points de fa-

tigue (500 : 4 = 125).

En fait, Debasto ne peut pas dépenser plus de 12 points de fatigue pour ce segment (125 : 10 arrondi au chiffre inférieur). Bien sûr, il pourrait obliger ses chevaux à accélérer, mais la différence entre 48 et 12 soit 36 sera alors directement soustrait de la CON des chevaux (à diviser équitablement entre eux). Cette blessure pourrait être délicate et très onéreuse à guérir. De ce fait, Debasto se met à une vitesse de 20, ce qui ne lui coûte que 8 points de fatigue (les deux points par round pour un déplacement supérieur au mouvement habituel sans que ce dernier ne soit doublé. Puisqu'il n'a pas accéléré au delà de 5 mètres par rang d'action, il n'y a aucune perte en points de fatigue pour l'accélération). Au segment suivant, Turgis accélère à une vitesse de 21. Puisque ses chevaux ne sont pas encore fatigués, cela ne lui pose aucun problème. A présent, Debasto a dépensé 18 points de fatigue en dessous de zéro. Il aimerait poursuivre à une vitesse de 20, ce qui nécessite 8 points de fatigue. Or, $8 \times 18 = 144$, c'est à dire plus qu'il ne peut en dépenser. De ce fait, il est obligé de ralentir.

Visiblement, Debasto ne peut pas faire mieux que de ravir la seconde place. Il a produit un gros effort en fin de course pour éviter l'humiliation, mais Turgis s'élance alors et termine largement en tête devant lui.

Les points de fatigue dépensés sont normalement récupérés comme indiqué dans les règles de base de RuneQuest. Si vous utilisez les points de fatigue cumulés plutôt que la moyenne des points de tous les chevaux de l'attelage, n'oubliez de restituer les points de fatigue récupérés à chaque cheval. On considère que n'importe qui est capable de déterminer la vigueur et l'état de fatigue des chevaux au fur et à mesure de la course. De ce fait, le total des points de fatigue et le décompte de ces derniers durant la course sont des renseignements que tous les joueurs peuvent consulter.

Un bon stratège saura quand dépenser des points de fatigue et en quelle quantité dans une situation donnée. Un conducteur avisé n'en gaspillera pas sans raison, ni ne les conservera lorsque l'occasion s'en présentera. Le maître de jeu devra faire attention à ce que personne n'oublie de noter les points de fatigue dépensés à chaque round.

Conception d'un Char

La conception d'un char tient compte de la vitesse, de la capacité à endurer des dégâts et la durabilité. Renforcer un char lui ajoute des points d'armure mais augmente son ENC, ce qui a pour effet de diminuer les points de fatigue de l'attelage. Ajouter des pointes et autres instruments en fer destinés à mettre en pièces les chars des autres adversaires augmente également le poids de l'engin et nécessite un char suffisamment lourd pour qu'il puisse absorber les dégâts consécutifs à ces attaques.

Construire un char ne possédant que le minimum de points d'armure procurera des points de fatigue supplémentaires aux chevaux, mais en cas d'attaque l'équipage risque de se trouver en difficulté. Tout le monde le sait, il n'existe aucun compromis parfait entre ces différentes considérations. Le juste équilibre dépend en fait, de la meilleure adaptation à une stratégie spécifique.

Points d'Armure

Les dommages infligés au chariot sont évalués séparément pour chaque roue et pour le châssis. Les roues possèdent chacune un point d'armure par tranche de trois kilos. Ce poids inclut la moitié de l'essieu. Le châssis possède un point d'armure par tranche de six kilos de structure. Les pointes en fer, le chargement, les passagers, les armes etc... ne sont pas compris dans ce calcul.

Debasto n'ayant pas réussi à regagner les attentions d'Ishlya (qui semble d'ailleurs passer beaucoup de temps avec Turgis), construit un nouveau char de course. La structure du char ne sera pas particulièrement robuste. Le châssis pèse 36 kilos, ce qui lui confère 6 points d'armure. Cependant, les roues seront très lourdes et

conçues pour éperonner les autres chars, elles pèsent 39 kilos chacune, ce qui leur donne 13 points d'armure.

Points d'armure minimum : une roue ou un châssis ne possédant aucun point d'armure, n'est plus qu'un amas de bouts de bois. Pour qu'une roue ou un châssis soit utilisable, il faut qu'il ou elle possède une force minimale pour éviter de voler en éclat à la moindre occasion. Cette force minimale est appelée "points armure minimum" ou "PAM". Si une roue ou un châssis possède 3 PAM, les petites secousses, les chaos, les heurts lui infligeront presque constamment 3 points de dommages. Tant que cette partie du char possèdera 3 points d'armure, il n'y aura aucun problème.

Les PAM d'une partie d'un char sont basés sur le poids que transporte le char. Une roue légèrement endommagée peut continuer à supporter un char faiblement chargé mais brisera dans le cas contraire.

Quelque soit la partie du char concernée, les PAM sont égaux à 1 point par tranche de 20 kilos de charge transportée, ceci comprenant le poids de la partie elle-même. Pour ce qui est du châssis, il faut tenir compte du poids du conducteur, des passagers, du chargement, du châssis en lui-même et des autres accessoires. Pour chaque roue, il faut tenir compte du chargement indiqué ci-dessus (la moitié pour un char à deux roues, un quart pour un char à quatre roues), plus le poids de la roue en elle-même et tout ce qui s'y rattache (lames de fer, etc...).

Debasto et l'équipement assez limité qu'il transporte avec lui pendant les courses pèse 64 kilos. La charge totale qui comprend les 36 kilos du châssis est donc égale à 100 kilos reposant uniquement sur le châssis. Cette structure possède donc 5 points d'armure minimum, ce qui est tout juste en dessous de son total de 6. Une roue pèse 39 kilos, une charge de 89 kilos repose donc sur chacune d'entre elles. Une roue possède donc 4 PAM (arrondissez les fractions au nombre entier le plus proche sauf indication contraire). Ces 4 points sont largement inférieurs aux 13 points d'armure dont sont dotées les roues.

Le poids total du char et de son chargement est de $64 + 36 + 39 = 178$ kilos. Son encombrement sur les chevaux sera égal à un tiers de cette charge, soit 69 points d'ENC.

Tableau de Conception d'un Char

Éléments	coût et poids des éléments du char	
	coût (sous)	poids (ENC)
Armement	3/cheval*	2/cheval
Corps du char	20+1/kilo*	variable
Roue	5+1/kilo*	variable
Pointe de fer	15/roue	12/roue
Gaffe terminée par un grappin ou crochet	10 chacune	5 chacune
Équipement d'un char de guerre	300	75
Armure/armes diverses		1/point d'ENC
Cheval de course	5 points de fatigue selon le tableau de RQ + le prix du dressage	

* ces coûts sont ceux de marchandises utilitaires. Doublez le prix pour des marchandises plus élaborées et multipliez-le par 10 pour un équipement de parade.

Quelque soit le type d'attaque porté sur un char, un succès spécial indique que seule la différence entre les PAM et les points d'armure actuels protègent du coup porté. Un succès critique signifie que l'armure n'apporte aucune protection et que les dégâts sont directement infligés aux points d'armure.

Les PAM ne rentrent en ligne de compte que si le char se déplace rapidement. Jusqu'à une vitesse de 5, les tensions pesant sur l'engin

sont négligeables. On considère que toutes les parties du char possèdent 1 PAM pour indiquer si elles sont en place. Le camp du char protège l'abdomen et le jambes de ses occupants des attaques menées de front et de côté, à la manière d'un grand bouclier. Etablissez le poids des conducteurs en utilisant la moyenne des poids fournie sur la Table d'Equivalence de Tailles dans les règles de Runequest. On considère que les armures et les armes etc..., pèsent 1 kilo par point d'ENC. Le maître de jeu devra estimer de son côté le poids des autres types de chargement. Le tableau ci-dessous vous fournira les données nécessaires sur le prix et le poids.

Dans cette partie, vous trouverez où vous pourrez noter vos indications afin de simplifier ce processus d'élaboration.

Dégâts aux Chars

Dans la Grèce Antique, on écrivait souvent des odes pour célébrer les victoires des heureux gagnants. L'une d'elles, écrite par le poète Pindare retrace une course à laquelle 40 attelages participèrent mais qu'un seul termina. Vous allez à présent comprendre comment cela est possible.

Armes

Toute arme tranchante ou contondante suffisamment lourde infligera des dégâts à un char ou une roue, équivalents à ce qu'endurerait une personne. Les armes de taille et de lancer légères (épée courte, dague, lance, rapière, etc...) auront des effets négligeables. Utiliser une arme de mêlée contre un char est considéré comme une attaque destinée à endommager une arme. De ce fait, tous les dégâts surpassant les points d'armure sont soustraits à ces derniers.

Eperonnage

Pour mener ce type d'attaque, les chars adverses doivent être adjacents pendant un rang d'action. L'attaquant devra réussir un jet en Conduire un Char. En cas de réussite, les deux roues correspondant à chaque char endureront 1D6 points de dégâts. Si l'un des deux chars possède une roue équipée de pointes, la roue adverse subira 2D6 points de dégâts supplémentaires. Si la roue possède plus d'un jeu de pointes, le second jeu occasionnera 1D6 points de dégâts et le troisième 1D3. Si l'un des chars possède des pieux montés sur le côté, il occasionnera 1D6 + 1 points de dégâts par pieux au char adverse. Le char attaquant endurera la moitié de ces dégâts. L'éperonnage est une méthode d'assaut ne laissant aucun répit.

Un conducteur de char peut combiner un éperonnage avec une attaque à l'arme de mêlée. Pour ce faire, il devra bien sûr réussir un jet afin de déterminer s'il parvient à conduire son char d'une seule main. Les dommages de l'éperonnage sont considérés comme une attaque destinée à endommager une arme. Tous les dommages supérieurs au points d'armure sont retirés de ces derniers.

C'est enfin le jour de la dernière course, le dernier événement du festival des vendanges. Cinq candidats sont inscrits : Debasto, Turgis et son char léger doté de chevaux de course rapides; Ibeum sur son gigantesque char bleu orné de piquants en forme de porc-épic, de pieux et d'autres armes vicieuses; Caphero sur un char massif et robuste, tiré par de bons chevaux et Thei qui considérerait l'obtention de la seconde place comme un véritable exploit. Il devrait y avoir plus de participants pour une course de cette importance mais Ibeum a soit anéanti, soit fait fuir les autres concurrents. Debasto veut se venger de Turgis qui s'est attiré les faveurs d'Ishlya. Il aimerait que celle-ci fasse à nouveau attention à lui. Gagner la course lui permettrait de mener à bien ces deux projets.

Dès le départ, Turgis se précipite en avant, cherchant à s'éloigner le plus possible du terrible Ibeum. Debasto reste juste à ses côtés, même si cela lui fait dépenser une grande partie des points de fatigue de ses chevaux très tôt dans la course. A l'entrée du premier virage, Turgis se trouve à la corde et Debasto à l'extérieur. Ce dernier

lance son char contre celui de Turgis. Debasto qui depuis a appris à se servir de ses deux mains, réussit son jet sous Conduire un Char. L'éperonnage porte et Debasto inflige 2D6 points de dégâts à la roue de Turgis. Le char de ce dernier est un engin de course léger. La roue ne dispose que de 6 points d'armure et d'un minimum de 4. Le résultat des dégâts est 9, 3 points de plus que n'en dispose l'armure. Celle-ci est donc réduite de 3 points et descend à 3. Ce niveau étant inférieur au 4 points d'armure minimum de la roue, celle-ci se détache et Turgis doit abandonner la course.

La roue de Turgis occasionne également 2D6 points de dégâts à celle de Debasto. Toutefois, le résultat de 11 est sans effet contre les 13 points d'armure de la lourde roue de Debasto.

Même si cela est très mal considéré, on peut lancer son char contre les chevaux de l'équipage adverse. Dans ce cas, le cheval le plus proche endurera les dommages qui auraient du être infligés à la roue et à l'armature du char. On ne peut attaquer qu'un seul cheval par éperonnage.

Fouet

Même s'il ne peut pas endommager un char, un fouet peut poser quelques problèmes au conducteur agressé. On peut l'utiliser de trois façons : pour cingler (sans occasionner de dégâts), pour couper (1D4 points de dégâts) ou pour l'enrouler autour d'un point précis comme décrit dans les règles de Runequest. Si le fouet s'enroule autour de la tête de la victime, les deux mains de cette dernière seront occupées à éviter l'asphyxie. L'utilisation d'un fouet contre un adversaire suit les mêmes restrictions temporelles que les autres attaques de mêlée.

Enrouler le fouet autour d'une localisation précise permet d'effectuer un jet de FOR + TAI contre FOR + TAI pour faire tomber la victime. En cas de réussite spéciale ou critique, la victime sera tirée hors du char et sera traînée sur le sol.

Enrouler le fouet autour de l'arme de l'adversaire permet d'effectuer un jet de FOR contre FOR pour arracher l'arme des mains de la cible. En cas de réussite spéciale, l'objet tombe aux pieds de la personne maniant le fouet. En cas de réussite critique l'attaquant pourra attraper l'objet s'il a une main libre.

Si l'un ou l'autre des jets est un échec, la victime peut tenter un jet de FOR contre FOR afin d'arracher le fouet des mains de son agresseur.

On peut se dégager de la lanière d'un fouet en un rang d'action si l'on réussit un jet inférieur ou égal à DEX x 5 sur 1D100. Le fouet se dénoue automatiquement après un round de mêlée. Un fouet n'est pas extensible : si le conducteur du char A attrape le conducteur du char B avec son fouet et qu'il désire ensuite partir en tête, il devra alors lâcher prise.

Alors que Debasto et Turgis combattent, Ibeum et Caphero font de même. Ibeum se trouve sur la voie intérieure, il se prépare à éperonner Caphero tout en frappant simultanément la roue de son char avec sa grosse masse. Caphero utilise désespérément son fouet sur son adversaire. Il obtient une réussite spéciale et le fouet s'enroule autour du bras tenant la masse. Il essaie ensuite de faire tomber Ibeum. Cette tactique révèle un esprit particulièrement stupide, étant donné qu'Ibeum possède une FOR de 17 et une TAI de 16 alors que Caphero n'a que 12 de FOR et 8 de TAI. On oppose donc 20 à 33, soit une chance de réussite égale au 5 % minimum. Caphero échoue dans sa tentative.

A présent, c'est un Ibeum hilare qui oppose sa FOR de 17 à la FOR de 12 de Caphero (75 % de chance de réussite). Il réussit et le fouet est arraché de la main de Caphero. Pendant ce temps, l'éperonnage d'Ibeum a réussi et sa roue garnie de pointes de fer réduit celle du char de Caphero à sa FOR minimale. Au rang d'action suivant, Caphero ralentit et ses chevaux sont maintenant au niveau du char d'Ibeum. Ce dernier envisage d'attaquer l'attelage pour finalement se raviser. En faisant tourner sa masse, il songe à la manière dont il va achever ce minable.

Obstacles

La plupart des pistes ont l'avantage d'être complètement dégagées d'obstacles et de débris susceptibles d'encombrer les voies, ce qui ne veut pas dire qu'elles restent dans le même état pendant la course. Il en va bien sûr différemment avec les rues et les routes de campagne.

Les obstacles sont classés selon la vitesse maximale à laquelle on peut les aborder sans risques. Les exemples d'obstacles éventuels sont portés dans le tableau ci-dessous. Pour les autres obstacles, estimez vous-même jusqu'à quelle vitesse on peut les aborder en suivant les indications du tableau. Si un obstacle est franchi à une vitesse supérieure à celle indiquée, lancez 1D10 et ajoutez un point pour chaque unité de vitesse supérieure au niveau indiqué. Comparez ensuite le résultat au tableau Effets des Obstacles.

Obstacles

Obstacles	Vitesse maximum de sécurité pour franchir l'obstacle
Petite souche d'arbre*	9
Grosse souche d'arbre	4
Chemin légèrement défoncé*	10
Chemin fortement défoncé	7
Cassis ou dos d'âne	9/10
Grosse rigole ou gros cassis	6/7
Petite branche en travers du chemin	7/8
Grosse branche en travers du chemin	0/2
Roue	8
Char brisé	4
Corps (approximativement TAI 11)	7
Cheval mort ou blessé	1

* Évitable avec un jet sous la compétence Conduire un Char.

Effets des Obstacles

Lancez 1D10 + la vitesse, - la vitesse de sécurité	Résultat
4 ou moins	aucun effet
5-6	le conducteur est violemment secoué, pendant 1D6 rounds il perd le contrôle de son char. Il devra réussir un jet inférieur ou égal à DEX x 5 pour éviter de passer par dessus bord.
7-8	l'une des roues endure 1D6 points de dégâts par point de vitesse excédentaire.
9-10	les deux roues endurent 1D6 points de dégâts par point de vitesse excédentaire.
11-12	1D4 chevaux trébuchent et sont entraînés au sol.
13-14	les deux roues et le char endurent 2D6+6 points de dégâts.
15-16	le chariot bascule.
17 ou plus	destruction totale. Tous les chevaux tombent et endurent des dégâts pour avoir été entraînés durant un segment. Le char est complètement détruit, les passagers sont éjectés comme des débris et endurent des dégâts pour avoir été entraînés durant un segment.

Notes : les modificateurs au jet du D10 sont cumulatifs si tous les obstacles sont rencontrés au même moment.

Les obstacles mesurant moins de 30 centimètres dans n'importe quelle dimension peuvent être évités. Ils peuvent passer entre les chevaux sans toucher le char. Pour cela, il faut réussir un jet sous Conduire un Char.



nir sa masse, sa décélération est limitée à -6. Il ralentit jusqu'à vitesse 12 et heurte les débris du char de Turgis et l'une de ses roues. Le tableau indique que l'on peut rouler sans danger par dessus la roue jusqu'à vitesse 8 et par dessus le char jusqu'à vitesse 4. Ibeum dépasse les deux vitesses pour un total de 14. Le jet sur 1D10 donne un résultat de 3 + 14 ce qui fait 17. Le char d'Ibeum part en morceaux et il ne reste plus qu'une masse horrible de chevaux blessés et de char brisé. Ibeum est projeté dans les airs et n'est sauvé que par un sort de magie divine lancé par un de ses amis se trouvant dans la foule.

Excès de Vitesse dans les Virages

La vitesse maximale autorisée est indiquée sur chaque voie de la piste. Dépasser cette vitesse est considéré comme une action dangereuse que l'on traitera comme un obstacle. Il faudra donc lancer 1D10 et rajouter un point pour chaque point de vitesse excédentaire. On compare ensuite ce résultat au tableau sur les Effets des Obstacles. Effectuez un seul jet par virage, à moins que la différence entre la vitesse autorisée du virage et la vitesse réelle va en s'accroissant.

Dérapiage, Glissade et Tête à Queue

Un piège dans lequel il est facile de tomber consiste à adapter les manoeuvres familière à la conduite automobile (dérapiage contrôlé, etc...) aux courses de char. Non seulement, les chars ne sont que semi-flexibles, mais en plus ils ne possèdent ni roues en caoutchouc, ni suspensions sophistiquées, ni même roues avant directrices. Vouloir tenter une embardée ou un dérapage se soldera plus que probablement par la chute des chevaux, la perte des roues et un épouvantable gâchis. Toutefois, si quelqu'un désire quand même tenter la manoeuvre, traitez cette dernière comme un obstacle à aborder à vitesse 0. Lancez 1D10, ajoutez la vitesse réelle et consultez le tableau sur les Effets des Obstacles.

Conséquences des Dommages

Les dommages peuvent avoir de nombreux effets différents sur les chars selon le type et le degré des dégâts.

Ibeum roule sur les débris du char de Turgis. Ce n'était pas son intention mais il est coincé par Theï qui le talonne et Caphero qui se trouve à l'extérieur. De plus, l'une de ses mains étant occupée à te-

Une Roue Brisée

Si une roue descend en dessous de son niveau minimum de points d'armure, elle se brise, se détache et n'est plus qu'un amas de débris. Les personnes se trouvant dans le char devront chacune réussir un jet inférieur ou égal à leur DEX x 5 sous peine de tomber et de se faire traîner au sol (voir ci-dessous). Tout chargement qui n'a pas été amarré tombera également. Le châssis du char endurera 3D6 points de dégâts à chaque round et la roue opposée 1D6 points de dégâts. Le coût en points de fatigue pour les chevaux sera, pour une vitesse donnée, 3 fois supérieure au coût normal.

Lorsque la roue du char de Turgis s'est détachée, celui-ci conduisait à vitesse 20. Sa DEX est de 15 et il réussit son jet pour rester dans le char (75 % de chance). Cela n'arrange pas véritablement ses affaires. Les 1D6 points de dégâts endurés par la roue opposée ne sont que de 4 points. Ils sont donc absorbés sans aucun problème par les points d'armure de la roue. Cependant, les 3D6 points de dégâts infligés au châssis sont égaux à 18. Les points d'armure de la structure sont donc complètement éliminés. Châssis et roues volent en éclat et ce sont ces débris qu'heurte un peu plus tard le char d'Ibeum.

Deux Roues Brisées

Si les deux roues tombent sous leur niveau minimum de points d'armure, les effets subis sont les mêmes que ceux décrits ci-dessous. Toutefois, le coût en points de fatigue, sera pour une vitesse donnée, six fois plus élevé que le coût normal.

Char Brisé

Si l'armature du char tombe sous son niveau minimum de points d'armure, le char entier se disloque et n'est plus que débris. Les occupants sont alors traînés au sol par l'attelage.

Chevaux Blessés

Tout cheval perdant l'usage d'une de ses pattes ou subissant une blessure supérieure à la moitié du total de ses points de vie perd la capacité de dépenser des points de fatigue. De ce fait, les points de fatigue qui lui reste sont perdus pour l'attelage.

Si vous avez calculé la moyenne générale des points de fatigue de tous les chevaux au lieu de vous servir du total des points, il vous faudra recalculer la nouvelle moyenne. Pour cela il vous suffit de prendre les points de fatigue sans ENC des chevaux restants et d'y soustraire l'ENC du char et de son chargement. Il vous suffira ensuite de diviser ce total par le nombre de chevaux restants afin d'obtenir la nouvelle moyenne. Certains sorts peuvent également avoir cet effet. Si un cheval perd connaissance, est frappé d'incapacité, ou ne peut plus utiliser deux de ses pattes, il s'écroulera et sera traîné au sol. La dépense en points de fatigue occasionnée sera alors six fois supérieure à la normale pour chaque cheval tiré.

Etre Traîné au Sol

Afin de ne pas tomber par l'arrière qui est ouvert, le conducteur et les passagers sont attachés au char par la taille. Cela signifie également qu'ils seront traînés au sol s'ils tombent du char ou si ce dernier vient à se briser. Un jet réussi sous POU x 2 permet à un aventurier de se rendre compte qu'il va être traîné au sol juste avant le moment fatidique. Il peut alors, avec un jet réussi sous DEX x 5 couper la corde qui le retient au char.

Une personne traînée par un char endure 3D6 points de dégâts par round de mêlée, directement infligés à son total de points de vie. Doublez ces dommages si la vitesse du char est supérieure ou égale à 18. On utilisera la moyenne générale de l'armure du personnage pour absorber ses dégâts. Toutefois, cette protection est détruite rapidement au rythme de 2 points par segment.

Les chevaux boiteux seront également traînés au sol. Les règles les concernant sont identiques à celles s'appliquant aux passagers et aux conducteurs. Un jet sous DEX x 2 est nécessaire pour que le conducteur ou un passager puisse couper le harnais retenant le cheval.

Thei s'est placé juste derrière Ibeum en pensant qu'il s'agissait du seul endroit où Ibeum ne pouvait pas l'attaquer. Malheureusement, lorsque le char d'Ibeum vole en éclats, c'est précisément le seul endroit où il ne faut surtout pas se trouver.

Thei a un POU de 12, par conséquent, il possède 24 % de chance de détecter la menace suffisamment vite, pour réagir avant qu'il ne soit trop tard. Il obtient un résultat de 22, c'est donc une réussite qui permet à Thei d'agir. Sa DEX de 13 lui octroie 65 % de chance de couper sa corde de sécurité. Sur un résultat de 45, il y parvient. Thei réussit même son jet en Sauter et il se jette donc sans problème hors du char sur le point de s'écraser. Il escalade le mur de l'arène en pensant que dans cette course le simple fait de finir dernier et de rester en vie relève de l'exploit.

Pendant ce temps, Turgis est beaucoup trop occupé pour songer à quoique ce soit d'autre. Le joueur n'a pas réussi un jet sous POU x 2 et Turgis est maintenant traîné au sol. En fait, il a de la chance dans son malheur puisque Ibeum aurait pu l'écraser. Les chevaux de Turgis ont ralenti jusqu'à une vitesse de 17. Les dommages ne sont donc plus multipliés par deux. Les 3D6 points de dégâts du premier segment sont égaux à 10 et sont directement infligés à son total de points de vie. Fort heureusement, les trois points d'armure de Turgis réduisent ce score à 7. Toutefois, au prochain round, il ne lui restera plus qu'un seul point de protection. Après cela son armure sera trop abîmée pour qu'elle puisse lui être d'une quelconque utilité. Turgis cherche donc frénétiquement sa dague afin de pouvoir se détacher.

La foule hurle en délire. Debasto en une seule attaque à provoquer la destruction de 3 chars et a largement pris la tête. Même les personnes ayant parié sur les chars hors course pensent presque (mais pas tout à fait) que cela vaut la peine de voir ces trois chars démolis en un si grandiose amoncellement.



Ecrasement

Se faire rouler sur le corps par un char occasionne 1D6 + 6 points de dégâts dans 1D6 + 1 localisations aléatoires. L'armure de la personne n'absorbe aucun de ces dommages.

Char sans Conducteur

Tout attelage incontrôlé suivra le chemin le plus évident et ralentira de 3 par round. Généralement les chevaux avanceront droit, devant eux, se déporteront vers la voie extérieure dans les virages, éviteront tout danger visible et fuiront toute personne les fouettant ou les piquant.

Sauter d'un Char

Sauter d'un char se déplaçant à une vitesse inférieure à 10 ne pose aucun problème. Pour les vitesses supérieures, il faut effectuer un jet sous Sauter. En cas d'échec, la personne tombera et endurera des dégâts dans une localisation aléatoire, exactement comme si elle était tombée de cheval. Pour escalader et passer le mur entourant les pistes d'une arène, un jet réussi sous Grimper est nécessaire.

Localisation des Débris

Bien souvent un char se disloque alors qu'il se déplace à très grande vitesse. En ce cas, les débris peuvent retomber très loin de l'endroit où le char a été détruit. Lancez 1D10, ajoutez-y la vitesse à laquelle se déplaçait le char et utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer l'endroit où sont localisés les restes du char.

Le tableau localise les débris dans l'espace le plus proche, soit deux mètres sur trois. Si vous avez besoin d'une localisation précise, lancez les dés pour déterminer où les débris ont atterri dans un espace de trois mètres sur trois. Dans les courses d'arène, un mur fait le tour de la piste et un second se dresse au milieu. Il y a 2 % de chance par point de vitesse qu'un débris passe par dessus le mur et atterrisse parmi les spectateurs. Dans les autres cas, les débris heurteront le mur et le longeront jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent.

		1-5	Localisation initiale		
		6-7			
	10	8-9	11		
	14	12	13		
18	16	15	17	19	
24	22	20	21	23	
	26	25	27		
		28			

Règles sur les Courses

Sans règles de base, les courses de char dégénèrent souvent en mêlée sans intérêt plutôt qu'en compétition où chacun déploie ses compétences et sa résistance.

Les Différentes Sorte de Course de Char

Les courses se déroulant dans les arènes du style Ben-Hur et du Circus Maximus à Rome sont les types de course qui nous viennent le plus facilement à l'esprit. Les pistes des arènes sont divisées en quatre à huit voies (de douze à vingt-quatre mètres) selon l'importance des courses qui s'y déroulent. La longueur de la course varie de un à dix mètres par moyenne des points de fatigue nets des chevaux. Les courses plus courtes seront bien sûr plus rapides, que ce soit dans la vitesse des chars eux mêmes ou dans le temps imparti aux jeux.

Les routes de campagne sont des endroits privilégiés pour les règlements de comptes personnels opposant deux, trois ou quatre chars. Il s'agit également d'excellents emplacements pour poursuivre ou se faire poursuivre par des ennemis ou des bandits. Les routes peuvent posséder entre une et trois voies. Des portions de routes à deux ou trois voies, dotées de bas-côtés carrossables, devront être placées

de temps à autre sur les routes à une voie afin de permettre aux concurrents de se dépasser.

Les chars de course ne sont pas adaptés aux courses ne se déroulant pas sur route ou, à la limite, sur herbe. Les champs en pleine campagne sont d'excellents emplacements pour des courses improvisées ou peu fréquentes. Dans ce type de compétitions, on tourne autour de repères indiqués par de petits drapeaux, des pieux, des tas de pierres, etc...

Une variante intéressante combine la course de char et les armes de jet, que ce soit entre concurrent individuel ou entre équipe (conducteur, combattant). Chaque char se voit attribuer une arme de jet (flèche, javelot etc...) par cible. même si deux tentatives peuvent être effectuées sur la même cible. Cette dernière possède trois zones représentant les chances que l'on a de toucher au but, d'effectuer un empale ou de porter un coup critique. La zone critique vaut dix points. La zone d'empale trois points et la zone normale un point. Terminer premier rajoute dix points, terminer second trois points et pour les autres places, un point. Généralement il est interdit de se servir de ses armes pour tirer sur les autres chars.

Utilisation de la Magie

Pour que la course soit un combat équitable basé sur les compétences de chacun, l'utilisation de la magie est généralement interdite. Des sorts de Détection sont lancés par les officiels avant, pendant et après la course. Si on utilise la magie afin de modifier l'issue d'une course, la disqualification est immédiate. On a toujours le droit de recourir à la magie pour se tirer d'un mauvais pas, lorsqu'on est éliminé et sorti de la piste. On peut, par exemple, se soigner ou augmenter son mouvement pour sortir de l'arène après la destruction de son char. Certains règlements autorisent la guérison magique des chevaux durant la course, au vue de la valeur des animaux de course. Il n'y a aucune règle établie contre la magie dans les courses privées visant à régler des différends.

Les sorts destinés à améliorer la vitesse doivent être lancés sur tous les chevaux pour être efficaces. Les sorts servant à améliorer à remplacer ou à restaurer la fatigue ne fonctionnent que sur la quantité de points de fatigue alloués à un cheval.

Attaquer les Chevaux

C'est faire preuve de lâcheté et de bassesse que d'attaquer les chevaux d'un adversaire. En effet, il ne s'agit là que des participants involontaires à la course. En outre, les chevaux de course de qualité sont à la fois rares et chers. Aucune course si importante soit-elle, ne mérite qu'on lui sacrifie des chevaux de prix. En violant ce code moral et en attaquant les chevaux d'un autre char, le conducteur perfide autorise par là même les autres concurrents à s'attaquer sans remords aux siens. C'est pour cette raison que les propriétaires de chevaux ordonnent aux conducteurs de ne pas s'attaquer aux autres attelages. En faisant fi de ces instructions, on peut très vite se retrouver sur la liste noire des propriétaires. La situation est la même si le conducteur est également propriétaire. Remarquez que cette partie n'est pas historiquement exacte, mais nous l'avons incluse afin de préserver la beauté et la rentabilité des courses.

Règles Optionnelles

Les règles suivantes sont précises mais provoquent des effets secondaires dont les maîtres de jeu préféreront parfois se passer. Leur utilisation augmente le nombre de jet nécessaires et ralentit le déroulement de la partie. Elles augmentent de beaucoup l'importance de la compétence Conduire un Char. L'utilisation d'au moins une de ces règles est recommandée. Elles introduisent également des facteurs de chances supplémentaires, ce qui a pour effet de rendre la course plus intéressante. Vous pouvez utiliser une ou plusieurs de ces options à la fois.

Contrôle de la Vitesse

Pousser un char à une très grande vitesse ne pose aucun problème, de même ce n'est pas très difficile de le faire aller lentement. Néan-

moins, faire aller ses chevaux exactement à la vitesse désirée est une toute autre affaire qui exige une certaine habileté. C'est de ce point que s'occupe cette règle.

Chaque fois qu'un conducteur décide d'augmenter ou de diminuer sa vitesse, il devra effectuer un jet sous Conduire un Char. En cas de réussite, le char ira à la vitesse désirée pendant le round. En cas d'échec, lancez 1D10 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer la vitesse réelle et l'accélération qui en résulte.

Tableau de Contrôle de Vitesse

Lancer 1D10	Résultat
1	sous la vitesse désirée de 5m/RA
2/3	sous la vitesse désirée de 3m/RA
4/5	sous la vitesse désirée de 1m/RA
6/7	au dessus de la vitesse désirée de 1m/RA
8/9	au dessus de la vitesse désirée de 3m/RA
10	au dessus de la vitesse désirée de 5M/RA

Si la situation ne permet pas au char de parcourir cette distance supplémentaire, ce sera alors la distance maximale autorisée qui sera franchie. Dans tous les cas, le coût en points de fatigue sera toujours basé sur la vitesse utilisée et l'accélération réelle en question. Cette règle ne pourra en aucun cas permettre le dépassement de la vitesse maximale.

Contrôle des Virages

Faire en sorte qu'un attelage de chevaux lancé à tout allure se maintienne à un rayon constant dans un virage, relève d'un véritable tour de force. Cette règle traite du problème du maintien dans une voie en lors d'un virage.

Lorsqu'un char aborde un virage, on doit effectuer un jet sous la compétence Conduire un Char. En cas de réussite, le conducteur reste dans sa voie tout au long du virage. S'il s'agit d'un échec, lancez 1D10 et consultez le tableau suivant.

Tableau du Contrôle des Virages

Lancer 1D10	Résultat
1/3	se déporte de 1 mètre
4/6	se déporte de 3 mètres
7/8	se déporte de 5 mètres
9	se déporte de 8 mètres
10	se déporte de 12 mètres

On considère que les chars se déportent vers le côté extérieur du virage. Si l'espace extérieur est obstrué, on considère que le char se déporte vers l'intérieur du virage. Si l'espace est bloqué des deux côtés, le char restera dans sa voie jusqu'à ce que l'un des deux bords se dégage. A ce moment, le char se déportera et quittera sa voie actuelle. Cette règle ne permet pas à un char de quitter la route ou la piste. Si le jet du D10 est de 7-10, tout mur ou char s'interposant provoquera un éperonnage à la moitié des dégâts.

Contrôle des Voies

Un char se déplace sans problème sur une ligne droite. Changer de voie avec précision, n'est pas chose facile et provoque de nombreux problèmes de contrôle surtout dans les virages.

Lorsqu'un conducteur décide de se déplacer latéralement, un jet sous la compétence Conduire un Char doit être effectué. En cas de réussite, le char se déplace exactement de la manière désirée. En cas d'échec, lancez 1D10 et consultez le tableau ci-dessous pour savoir de combien de mètres le char s'est déplacé.

Tableau du Contrôle des Voies

Lancer 1D10	Résultat
1	manoeuvre insuffisante de 3 mètres
2/4	manoeuvre insuffisante de 1 mètre
5/7	manoeuvre trop grande de 1 mètre
8/9	manoeuvre trop grande de 3 mètres
10	manoeuvre trop grande de 5 mètres

Si le taux d'erreur ne peut pas être appliqué en entier, utilisez le montant maximum utilisé par la situation. Si le jet sur 1D10 est de 10, tout mur ou char s'interposant provoquera un éperonnage à la moitié des dégâts. Si le jet oblige le char à se déplacer dans une direction opposée à celle envisagée, le char reste dans sa voie actuelle.

Contrôle des Départs

Cette règle ne s'applique qu'aux situations de course. Elle rend compte de la vitesse de réaction du conducteur au signal du départ. Lors du départ de la course, lancez 1D10 pour chacun des conducteurs et utilisez le tableau ci-dessous pour connaître la surprise occasionnée par le départ. En cas de faux-départ il faut recommencer la course. Deux faux-départs pour un même char disqualifie ce dernier.

Tableau de Contrôle des Départs

Lancer 1D10	Résultat
1/3	aucune surprise
4/6	aucune surprise
7/8	aucune surprise
9	aucune surprise
10	faux-départ, un deuxième faux-départ disqualifie le concurrent.

Certains maîtres de jeu peuvent vouloir modifier le jet sur 1D10 afin de refléter le modificateur de manipulation du candidat ou un jet de chance. Si tel est le cas, assurez vous d'appliquer la modification en conséquence.

Contrôle Conflictuel

Une ruse perfide couramment utilisée entre conducteurs de char consiste à fouetter les chevaux de son adversaire pour que ceux-ci aillent trop vite et renversent le char. Un tel acte est considéré comme une action de mêlée et diminue de moitié le jet sous la compétence Conduire un Char du scélérat pendant le round de mêlée. Il est possible d'ajouter de cette manière jusqu'à 4 points de vitesse à la vitesse de l'adversaire. Le joueur de l'attaquant devra réussir un jet sous Conduire un Char.

La victime a droit, elle aussi, à un jet sous Conduire un Char afin de ralentir son attelage en compensation. Si le jet de défense est réussi l'attaquant note secrètement de combien il va fouetter l'attelage (jusqu'à +4). La différence entre les deux représente le changement de vitesse réelle. Comme toujours, le coût en point de fatigue est basé sur la distance parcourue et l'accélération réelle.

Action Perfide

On peut droguer les chevaux de son adversaire, soudoyer les conducteurs ou trafiquer les chars des autres concurrents. Plutôt que d'encourager ce type d'action directe en établissant des règles officielles, le maître de jeu devra les gérer au cas par cas. Les chevaux et les chars ayant de la valeur seront toujours bien gardés. De plus, n'oubliez pas que beaucoup de personnes misent de grosses sommes d'argent dans les courses. Si d'aventure, elles apprennent qu'un tricheur a tenté de frauder, ce dernier aura besoin d'une excellente cachette pour s'y réfugier.

Les Paris

Si les joueurs désirent que leur aventurier se fasse un peu d'argent de poche en pariant sur une course, utilisez ce paragraphe.

Les preneurs de paris forment un petit milieu très fermé. Ils possèdent chacun des informateurs qui glanent toutes sortes de rumeurs et d'informations sur les pistes. Une conduite suspecte sera vite remarquée par tous les bookmakers désireux de ne pas se faire avoir par une course truquée. S'ils soupçonnent quoi que ce soit, tous arrêteront immédiatement de prendre les paris. Par événements suspects on entend un grand nombre de paris sur la même équipe (ou aucun sur une autre), des individus essayant à tout prix de placer des paris sur des secondes ou troisièmes places, une personne attachée à une équipe (conducteur, propriétaire, garde, etc..) misant sur une autre équipe...

Si les aventuriers veulent parier, le maître de jeu devra déterminer les cotes de chaque équipe avant le début de la course. La moyenne de ces cotes devra être l'inverse du nombre de participants de la course (c'est à dire 8 contre 1 pour 8 équipes). Si un équipage a une réputation supérieure à la moyenne, sa cote sera plus basse (c'est à dire 7 contre 1 ou 6 contre 1) alors que les cotes d'un équipage moins connu augmenteront (9 contre 1 ou 10 contre 1), afin d'équilibrer les paris. En aucun cas, les cotes ne devront être inférieures à la moitié de la moyenne (4 contre 1 pour une moyenne de 8 contre 1) ou supérieure à une fois et demi la moyenne (12 contre 1 pour une moyenne de 8 contre 1). Il y a davantage de variables pour ce type de course que pour les courses de chevaux ordinaires. Il est très difficile de prédire l'issue d'une course de chars. Les cotes sont donc moins échelonnées.

Même s'il existe un précédent historique permettant de miser durant la course (basée sur le nombre de concurrents restants et leur position), il est probable que les maîtres de jeu voudront s'éviter la tâche de recalculer toutes les cotes durant la course.

Les preneurs de paris gardent 10 % des gains en tant qu'honoraires. Ils sont associés à la structure politique locale et aux organisations criminelles quelles que soient. Essayer de les flouer est dangereux...



Après l'accident d'Ibeum, Debasto a pris la corde. Cela signifie que si Caphero désire le dépasser, il devra exposer sa roue pratiquement cassée pour le dépasser. Un seul point de dommage suffirait à la détruire et peut être lui aussi par la même occasion. C'est pour quoi Caphero décide de ne pas courir ce risque.

Vainqueur de la course Debasto peut toucher l'argent de sa victoire. En plus du prix de la course, il avait misé 100 sous de ses propres deniers.

Il y avait 5 équipes au départ, les cotes moyennes étaient donc de 5 contre 1. Debasto était considéré comme un moins que rien, au vue de ses défaites récentes. Thei n'était pas non plus favori puisqu'il n'avait jamais réussi à faire mieux qu'arriver en seconde position, derrière le vainqueur. Tous deux avaient des cotes de 6 contre 1 au lieu de 5 contre 1. Les deux favoris étaient Turgis et Ibeum. Le premier à cause de ses chevaux et le second parce qu'il semblait être invincible. Leur cote était donc de 4 contre 1 chacun. Caphero restait à 5 contre 1.

Debasto reçoit 540 sous (6 fois sa mise moins 10 %). Avec une partie de cette somme, il achète un ravissant cadeau à Ishlya qui semble à nouveau pressée de lui rendre son affection. Nous serions ravis de pouvoir vous annoncer qu'ils vécurent heureux pendant très longtemps, mais hélas Ishlya était une éternelle groupie de conducteur de chars et nous savons tous que Debasto était appelé à faire de grandes choses.

Le Char de Guerre

Très tôt dans l'histoire, les chars furent utilisés pour transporter l'infanterie légère, apporter des troupes fraîches sur le terrain et se tenir prêts à les évacuer rapidement. Plus tard, les chars furent équipés de faux longues d'un mètre. Certaines de ces faux étaient horizontales et d'autres inclinées afin d'empêcher les personnes de se coucher sous le char. Du fait de ces modifications, le char devint un type de cavalerie lourde supplémentaire, très mobile et redoutable dans les charges et quelque peu difficile à manoeuvrer et à déployer. Afin de charger un ennemi, tous les chevaux du char doivent être correctement dressés.

La charge d'un char de guerre est considérée comme une attaque par fauchage, frappant toutes les personnes se trouvant sur son chemin au 3/4 des dégâts. Les chars se déplaçant à une vitesse de 7 ou plus gagnent les modificateurs totaux aux dégâts de tous leurs chevaux. Pour une vitesse de 7 ou moins, le modificateur aux dégâts est égal à la moitié des bonus additionnés de tous les chevaux. A une vitesse de 17 ou plus, le modificateur aux dégâts est égal à 1,5 fois le bonus combiné de tous les chevaux. Les dommages de base occasionnés par un char de guerre sont de 1D10.

L'attaque d'un char est dévastatrice. Un cheval moyen possède un modificateur aux dégâts de + 3D6. Quatre chevaux totalisent donc un modificateur aux dégâts de + 12D6. Les attaques par balayage ayant un pourcentage de réussite de 75 %, le char occasionne des dégâts de 9D6 + 1D7,5 (utilisez un D8) soit une moyenne de 36 points de dégâts. A une vitesse supérieure à 17, ces dommages sont multipliés par 1,5 soit une moyenne de 54 points de dégâts par personne touchée. Avec des modificateurs aux dégâts aussi importants, la victime subit toujours les effets d'un recul. Utilisez les règles de RuneQuest ou, pour pimenter le jeu, servez vous des règles sur les débris projetés. Lancez 1D10, ajoutez y la vitesse et consultez le tableau de localisation des débris. Si la cible est toujours consciente, un jet réussi sous DEX x 2 lui permettra de ne pas lacher ce qu'elle tient. Si elle peut toujours se tenir sur ses deux jambes, un jet réussi sous DEX x 5 lui concèdera le privilège de mourir debout.

Si on est touché par un char de guerre alors que l'on est couché au sol, on endure des dégâts dus à l'écrasement comme décrit dans le paragraphe Conséquences des Dégâts. On endure également les dommages normaux occasionnés par un char de guerre (voir ci-dessus). Toutefois, il n'y a aucun effet de recul.

La seule façon de se défendre contre un char de guerre est de se jeter hors de son chemin. Un aventurier peut tenter de se déplacer et de combattre normalement pour finalement effectuer un grand saut

sur le côté (jet sous Sauter) afin de s'écarter. Le char choisira alors une autre cible et ne prendra pas le risque d'effectuer un virage serré pour frapper à nouveau.

Plus difficile : l'aventurier peut attendre que le char ne soit plus qu'à trois mètres pour esquiver en se jetant rapidement sur le côté. Pour ce faire, les espaces adjacents devront être innocués. Un jet réussi sous DEX x 2 permettra à l'aventurier de bondir et de se retrouver sur ses pieds. Aucun conducteur de char ne peut réagir suffisamment vite pour contrer ce mouvement.

Dans tous les cas, un petit nombre de chars de guerre peut mettre en fuite et désorganiser un corps complet d'infanterie. Ceci facilite la tâche de l'infanterie attaquante, qui n'a plus qu'à terminer le travail. L'utilisation de lances d'infanterie permet de se défendre contre un char. Toutefois, il faudra trouver des amateurs qui sont prêts à accomplir cette manœuvre. En effet, les lances seront sans doute fatales aux chevaux mais elles ne pourront pas arrêter le gigantesque élan du char en lui-même. Ce dernier avancera encore même s'il n'est plus qu'une masse informe de débris et viendra frapper les lanciers comme si les chevaux n'avaient pas été blessés.

Conclusion

Si ces règles s'efforcent d'étudier les différents rôles et fonctions des chars dans RuneQuest, l'importance qu'ils prendront dans une partie ou une campagne est laissée au maître de jeu. C'est à lui de décider si les chars sont choses courantes ou rares, quelles sont les sociétés suffisamment intéressées pour investir en argent et en effort dans ces véhicules et quelles sont les personnes qui, au sein d'une communauté, les possèdent et les contrôlent. Quelques témoignages historiques existent, mais seul le maître de jeu peut choisir ce qui convient à une campagne fantastique.

En utilisant ces règles, les aventuriers déjà existants ne posséderont pas la compétence Conduire un Char. Sans changer, ni ajouter des compétences, les aventuriers peuvent accomplir de nombreuses tâches qui sont associées aux chars. Par exemple, ils peuvent protéger un attelage de prix contre un danger éventuel, l'escorter d'une course à l'autre, accompagner le char d'un noble ou essayer simplement de se faire un peu d'argent en jouant ou en investissant dans des attelages.

Les Chars Historiques

Les chars qui ont été développés à quelque époque ou endroit que ce soit reflète toujours le niveau technologique, les ressources et la culture de leurs créateurs. De plus, la conception d'un char de guerre et la façon dont il était utilisé en bataille sont étroitement mêlées. Dans certains cas, c'est la conception du char qui orienta la façon de l'utiliser. Dans d'autres, ce furent les tactiques militaires qui déterminèrent la conception du char.

Empire Sumérien (Environ 3 000 à 2 350 av.JC)

Si les Sumériens possédaient également des chars à deux roues, ils n'utilisaient pratiquement que des chars à quatre roues. Ces dernières étaient petites et solides (sans rayon). Peut-être les Sumériens n'avaient-ils pas découvert que l'on pouvait construire de grandes roues légères grâce aux rayons. Le char était relativement profond afin de laisser suffisamment de place aux deux paires de roues. Du même coup, il était assez étroit et les deux occupants se tenaient debout l'un derrière l'autre. Le char véhiculait un conducteur à l'avant et un lancier derrière lui. Dans sa partie avant, le corps de l'engin arrivait à hauteur du coude afin de protéger le conducteur. Il se réduisait petit à petit pour arriver à hauteur de genoux sur l'arrière, afin que le lancier conserve sa liberté de mouvement. Ce char n'était pas tiré par des chevaux mais par deux ou quatre onagres (une espèce d'âne sauvage).

Char Sumérien

Poids du Contenu

Conducteur	75 kg
Lancier	75 kg
Lances et divers	10 kg
Poids total du contenu	160 kg
Poids de la structure du char	85 kg (14 PA le char)
Poids total de la structure du char	245 kg (12 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	18 kg (6 PA)
Charge supportée par chaque roue	61 kg (4 roues)
Poids total supporté par la roue	79 kg (4PAM par roue)
Poids total du char	324 kg

(108 points d'ENC pour les onagres)

Les onagres sumériens ne portaient pas d'armure. La plupart des guerriers n'était équipée que de heaume.

Char Egyptien

La conception des chars égyptiens était limitée par les ressources disponibles en acacia, qui peut aussi bien être un buisson qu'un arbre. Les chars égyptiens n'étaient pas très résistants et possédaient un fond un osier juste assez large pour qu'un conducteur et un archer puissent se tenir côte à côte. Tous deux étaient protégés par des montants recouverts de cuir ou d'osier leur arrivant à la taille. Deux chevaux tiraient le char. Du fait de leur fragilité, les chars ne s'engageaient pas directement dans les combats. Une fois à distance convenable de l'ennemi, le conducteur faisait tourner le char et l'archer tentait alors de tuer autant d'ennemis que possible. Les chars étaient également accompagnés par des hommes à pied qui tentaient de ne pas se laisser distancer. Ces hommes mettaient à profit, dès que possible, le moral peu élevé des troupes ennemies.

Char Egyptien

Poids du Contenu

Conducteur	70 kg
Archer	70 kg
Flèches et autres	5 kg
Poids total du contenu	145 kg
Poids de la structure du char	60 kg (10 PA le char)
Poids total de la structure du char	205 kg (10 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	18 kg (6 PA)
Charge supportée par chaque roue	102 kg (2 roues)
Poids total supporté par la roue	120 kg (6 PAM par roue)
Poids total du char	240 kg

(80 points d'ENC sur les chevaux)

Ni les Egyptiens, ni leurs chevaux ne portaient d'armure.

Char Hittite

Les Egyptiens découvrirent le char grâce à ce peuple et s'en servirent contre lui par la suite. Les Hittites n'étaient pas aussi limités que les égyptiens dans leurs matériaux de construction. Leurs chars constituent ce que l'on considère aujourd'hui comme le char typique des temps antiques. Ils transportaient trois personnes, un conducteur, un porteur de bouclier et un guerrier armé de lances et de javalots. Il était utilisé dans les déploiements rapides apportant des troupes entraînées aux emplacements nécessaires, puis les laissant combattre au corps à corps contre l'ennemi. Il s'agissait de la tactique habituelle jusqu'à l'apparition du char de guerre doté de faux. Les chars étaient tirés par deux ou quatre chevaux selon les possibilités.

Char Hittite

Poids du contenu

Conducteur	70 kg
Guerrier	75 kg
Porteur de bouclier	75 kg
Divers	10 kg
Poids total du contenu	230 kg
Poids de la structure du char	118 kg (20 PA le char)
Poids total de la structure du char	348 kg (17 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	45 kg (15 PA)
Charge supportée par chaque roue	174 kg (2 roues)
Poids total supporté par une roue	219 kg (11 PAM par roue)
Poids total du char	438 kg

(146 points d'ENC sur les chevaux)

Les chevaux hittites ne portaient aucune armure. D'autres cultures, utilisant des chars et des tactiques similaires, dotèrent les chevaux d'armure si la cavalerie légère en portait elle-même.

Char de Commandement Chinois

Poids du contenu

Conducteur	70 kg
Commandant	75 kg
Tambour	
destiné à transmettre les ordres	80 kg
1er archer	80 kg
2ème archer	80 kg
Equipement et divers	15 kg
Poids total du contenu	400 kg
Poids de la structure du char	178 kg (30 PA le char)
Poids total de la structure du char	548 kg (27 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	60 kg (20 PA)
Charge supportée par chaque roue	274 kg (2 roues)
Poids total supporté par la roue	334 kg (17 PAM par roue)
Poids total du char	668 kg

(223 points d'ENC sur les chevaux)

Bien qu'un char aussi lourd puisse être tiré par deux chevaux, on devait se servir de quatre chevaux dans des conditions difficiles.

Char Perse

C'est aux Assyriens que les Perses empruntèrent l'idée d'un char massif utilisé dans les charges directes. Cette tactique atteignit son summum sous Cyrus le Grand de Perse. La plupart de ces chars était tirée par quatre chevaux attelés à deux timons différents. Ceci diffère totalement de la méthode habituelle, qui consistait à attacher les deux chevaux du centre à un seul timon puis d'atteler les chevaux des extrémités aux chevaux centraux et au char lui-même à l'aide de sangles. Cette technique est typique des Grecs.

Chars Romains

La prédominance du char de guerre fut d'une relative courte durée chez les Romains. L'infanterie fut entraînée à s'éparpiller afin d'éviter les chars, sans toutefois se désorganiser. Ces chars, difficilement manoeuvrables, étaient ensuite assaillis par l'arrière et les côtés. C'est ainsi que le char de guerre subit le même destin que l'éléphant de guerre. De plus, les grandes légions romaines ne combattaient pas toujours dans des lieux propices aux chars.

Char Perse

Poids du contenu

Conducteur	75 kg
1er Guerrier	80 kg
2ème Guerrier	80 kg
Javelots et autres	10 kg
Equipement du char de guerre	75 kg
Poids total du contenu	310 kg
Poids de la structure du char	150 kg (25 PA le char)
Poids total de la structure du char	460 kg (23 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	59 kg (20 PA)
Charge supportée par chaque roue	230 kg (2 roues)
Poids total supporté par la roue	289 kg (14 PAM par roue)
Poids total du char	578 kg

(193 points d'ENC sur les chevaux)

Les chevaux d'un char de guerre porteront la même armure que celle de la cavalerie lourde de l'armée, à laquelle ils appartiennent. Pour les Perses, il s'agissait d'une combinaison d'écailles et de cuir dur.

Char de Course Romain Léger

Poids du contenu

Conducteur	70 kg
Equipement et divers	10 kg
Poids total du contenu	80 kg
Poids de la structure du char	60 kg (10 PA le char)
Poids total de la structure du char	140 kg (7 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	42 kg (14 PA)
Charge supportée par chaque roue	70 kg (2 roues)
Poids total supporté par la roue	112 kg (7 PAM par roue)
Poids total du char	224 kg

(75 points d'ENC sur les chevaux)

Les Romains ont inventé toutes sortes de courses mais les plus courantes se déroulaient avec des attelages de quatre chevaux. Certains témoignages écrits parlent de course avec des attelages allant jusqu'à dix chevaux. L'empereur lui-même utilisait quelquefois un char pouvant être tiré par dix chevaux. La course romaine typique se déroulait sur 8 kilomètres. Dans les anciens jeux olympiques, elle atteignait presque 14 kilomètres (vous ne désirez certainement pas faire des courses aussi longues que celles-ci).

Char Chinois

Aux alentours de 600 av.JC, le char jouait très important dans les guerres chinoises. A l'origine, il n'y avait que très peu de char et on les utilisait comme poste de commandement mobile pour les généraux en chef. Le char décrit ci-dessous en est un exemple. Plus tard, les Chinois comprirent l'importance du char en tant que force offensive. Il devint alors un instrument de guerre primordial, tant et si bien que la puissance d'un royaume était mesurée au nombre de chars qu'il possédait.

L'utilité commerciale du char garda toute son importance sous l'empire romain. L'excellent réseau routier romain fut principalement construit pour améliorer les voyages en char ou chariot. Les courses de chars devinrent également un sport professionnel dont l'importance peut rivaliser avec nos sports modernes les plus populaires. Après la chute de l'empire romain, les courses de chars se poursuivirent dans l'empire byzantin et disparurent après les incursions musulmanes. Les deux chars détaillés ici présentent les chars typiques utilisés dans les courses ou dans la vie quotidienne. Le char de

course léger ressemble beaucoup à celui utilisé lors des parades du transport des personnalités de la noblesse. Le char plus lourd (sans les pointes de fer et les pieux) s'apparentent à ceux usités lors de transports plus généraux ou de plus longs parcours où l'on emmenait les bagages.

Char de course romain lourd

Poids du contenu

Conducteur	70kg
Equipement et divers	10 kg
4 pieux	20 kg (2 de chaque côté)
Poids total du contenu	100 kg
Poids de la structure du char-	84 kg (14 PA le char)
Poids total de la structure du char	184 kg (9 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	51 kg (17 PA)
Charge supportée par chaque roue	92 kg (2 roues)
Poids ajouté à chaque roue	
12 kg (pointes de fer, un jeu à chaque roue)	
Poids total supporté par la roue	155 kg (8 PAM par roue)
Poids total du char	310 kg
	(101 points d'ENC sur les chevaux)

Char Celte

Complètement isolé du reste du monde, les Celtes développèrent une approche du char radicalement différente. Au lieu d'être ouvert

à l'arrière et fermé à l'avant, les chars celtes étaient ouverts à l'avant et fermé à l'arrière. Le char transportait un conducteur et un guerrier. Pendant le combat, le guerrier sortait du char par l'avant et combattait à la jonction du timon central avec le joug. Le char fonctionnait alors comme une plate forme mobile et surélevée à partir de laquelle le guerrier pouvait combattre. Dire que cette position était très précaire serait être en dessous de la vérité. Si le char exécute une manoeuvre, le guerrier devra réussir un jet sous DEX x 5 pour effectuer autre chose que se cramponner. En cas d'échec absolu, le guerrier tombe du char.

Char Celte

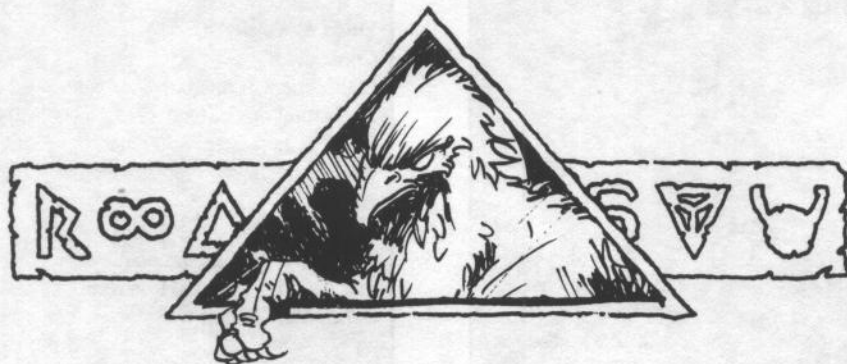
Poids du contenu

Conducteur	75 kg
Guerrier	75 kg
Divers	10 kg
Poids total du contenu	160 kg
Poids de la structure du char	78 kg (13 PA le char)
Poids total de la structure du char	238 kg (12 PAM le char)

Roue

Poids de la roue	27 kg (9 PA)
Charge supportée par chaque roue	119 kg (2 roues)
Poids total supporté par la roue	146 kg (7 PAM par roues)
Poids total du char	292 kg
	(98 points d'ENC sur les chevaux)

En général, ces chars sont tirés par deux chevaux.





Bateaux et Navigation

Le transport par bateaux est d'une aide inestimable au développement d'une civilisation. Les navires peuvent transporter à bon marché de grandes quantités de marchandises. De plus, les marins et les hommes de la marine marchande forment une importante source de nouvelles, d'échos, d'idées originales, de marchandises ordinaires et de luxe, et plus encore.



Ces règles navales sont des aides de jeu qui permettront aux aventuriers de RuneQuest de sentir l'air du large. Elles décrivent approximativement une douzaine d'embarcations sélectionnées à différentes périodes de l'histoire. A travers les siècles, il n'y eut que peu de changement majeur en ce qui concerne la navigation ou la technique de fabrication des bateaux. Toutefois, il y eut de nombreuses modifications locales quant aux gréements, aux proportions et à la conception de la coque, à la disposition et à la forme des voiles, etc...

Les bateaux et la navigation à voile sont des sujets d'une dimension encyclopédique. Ces règles nautiques ne prétendent pas être complètes. Des aspects importants des combats navals (abordage, épéronnage, arrachage des rames) n'ont pas été traités ainsi que de nombreux autres éléments concernant les bateaux et la navigation. De plus, même la localisation des coups sur un bateau n'est que très brièvement évoquée.

Seules les compétences Navigation et Artisanat Bois sont importantes pour les aventuriers. Ce sera au maître de jeu d'orchestrer et d'arbitrer une bataille, une tempête ou tout autre élément qui n'a pas été décrit dans cette règle.

Caractéristiques d'un Navire

Remplissez votre feuille de bateau avec les informations dont vous disposez. Une feuille vierge est jointe à ce livret. Vous pouvez la photocopier pour un usage personnel uniquement.

Longueur : distance de la poupe à la proue.

Largeur : la partie la plus large du bateau.

N'oubliez pas que si le bateau est propulsé par rames, sa largeur augmentera. Les rames d'une trirème atteignent une longueur totale de 4,5 m.

Tirant d'eau : il s'agit de la profondeur d'eau qui est nécessaire au bateau pour opérer efficacement et éviter de s'échouer. Le tirant d'eau se mesure à partir de la base de la quille et du gouvernail du bateau (suivant le plus profond) jusqu'à la ligne de flottaison du vaisseau. Afin de diminuer le tirant d'eau, il est possible, sur certains bateaux, de retirer des parties de la quille ou du gouvernail. Le tirant d'eau inscrit sur la feuille de bateau correspond toujours à celui d'un vaisseau chargé. Il sera moindre si la cale du bateau est vide.

Franc bord : il s'agit de la hauteur minimum séparant la ligne de flottaison du plat bord. Plus le franc bord est bas, plus l'eau pénètre

facilement à l'intérieur du bateau. Si un aventurier saute d'un bateau à un autre on diminuera de 20 % son jet de compétence en Sauter par mètre de différence, s'il saute d'un bateau au franc bord le plus petit. Si la différence est supérieure à 3 mètres, l'aventurier devra réussir deux jets consécutifs sous sa compétence Grimper.

Capacité : ce chiffre indique la capacité standard en tonnes d'un bateau. Il reflète ce que peut encore transporter le navire après avoir décompté le poids de l'équipage, du matériel, des armes et des provisions.

Vitesses du bateau : ces données correspondent aux vitesses auxquelles un bateau peut se déplacer (voir paragraphe Vitesse d'un Mouvement).

Tenue en mer : un vaisseau doit résister aux rigueurs des voyages et rester étanche. Même la coque en bois la mieux conçue se contracte, se dilate et se gauchit. Les marins doivent constamment enduire la coque de goudron, de cire ou de toute autre substance imperméables afin de lui conserver une bonne tenue. Chaque type de coque possède une tenue en mer maximale. Tous les nouveaux bateaux débutent avec une tenue en mer maximum. Une embarcation perd, petit à petit de sa tenue avec l'ancienneté. Si le navire est pris dans une bataille ou une tempête, elle diminuera plus rapidement. Une réparation pratiquée en mer peut améliorer quelque peu l'état du navire. Toutefois, il ne pourra récupérer complètement sa tenue de mer que s'il est mis en cale sèche et remis à neuf par l'équipage.

Qualité de la coque : la fabrication d'une coque ne diffère pas véritablement d'un constructeur à l'autre. Cependant deux bateaux n'ont jamais la même qualité de coque, même s'ils sortent du même atelier.

La qualité de la coque est aux points de structure d'un navire ce que l'armure est à l'homme. Tant que la qualité de la coque est supérieure aux dégâts provoqués par une tempête ou une bataille, aucun point de structure n'est perdu.

Points de structure : ce chiffre évalue la quantité de dégâts qu'un bateau peut endurer avant de devenir inutilisable. Une perte de points de structure indique l'affaiblissement des parties essentielles d'un navire. De ce fait, les points de structure d'un navire sont difficiles voire impossibles à rétablir, puisque les dégâts portent principalement sur l'assemblage des poutres et les points de jonction. Par définition, un navire sans point de structure est inutilisable. Il ne

Feuille de Navire

Nom du Navire _____
 Type de Coque _____
 Propriétaire/Armateur _____
 Année de Construction _____ Age _____
 Longueur _____ Capacité _____
 Largeur _____ Equipage _____
 Franc-bord _____ Tirant d'eau _____

Tenue en Mer : 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 (_____)

Qualité de la Coque : 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36 37 38 (_____)

Points de Structure : 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
 90 91 92 93 94 95 (_____)

Membres d'Equipage	Paie	Chargement	Tonnes
Capitaine _____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____ autres marins _____		Divers _____	_____
<i>Engin</i>	<i>RA</i>	<i>Portée</i>	<i>Att %</i>
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
		<i>Dégâts</i>	<i>ENC</i> <i>PA</i>
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Feuille de Navire

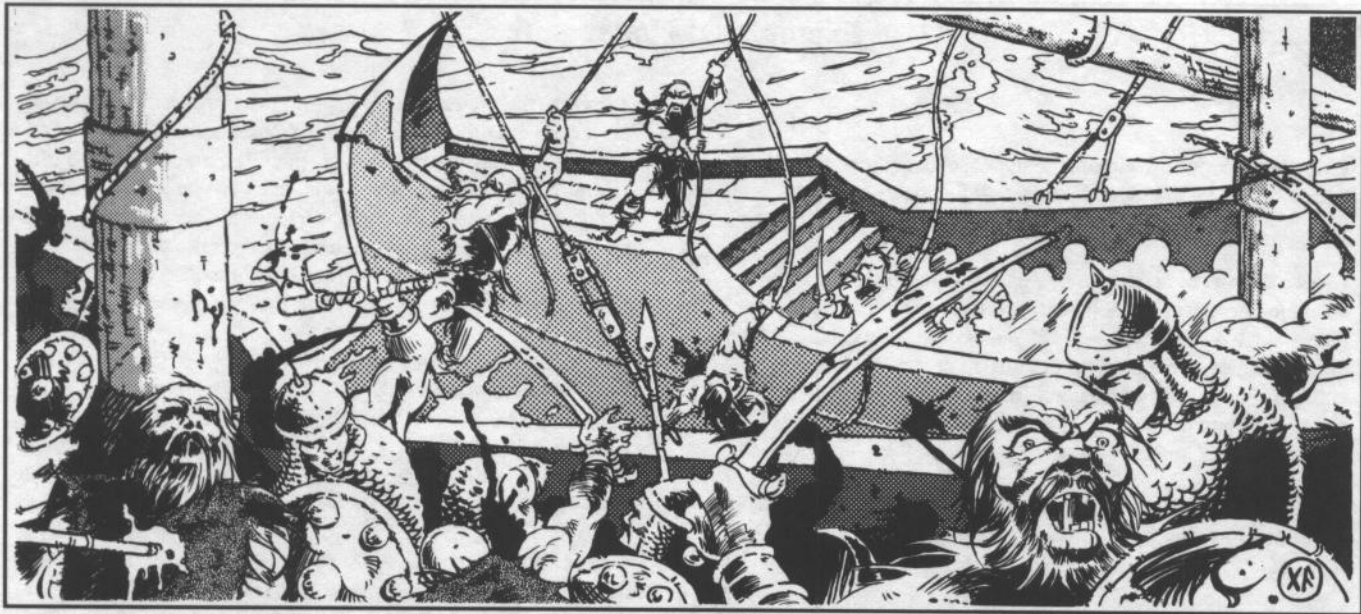
Nom du Navire _____
 Type de Coque _____
 Propriétaire/Armateur _____
 Année de Construction _____ Age _____
 Longueur _____ Capacité _____
 Largeur _____ Equipage _____
 Franc-bord _____ Tirant d'eau _____

Tenue en Mer : 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 (_____)

Qualité de la Coque : 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36 37 38 (_____)

Points de Structure : 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
 90 91 92 93 94 95 (_____)

Membres d'Equipage	Paie	Chargement	Tonnes
Capitaine _____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____ autres marins _____		Divers _____	_____
<i>Engin</i>	<i>RA</i>	<i>Portée</i>	<i>Att %</i>
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
		<i>Dégâts</i>	<i>ENC</i> <i>PA</i>
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



peut pas se déplacer, que ce soit par voile ou par la force des rames, ni transporter une cargaison. Il peut encore flotter que ce soit en partie ou totalement, mais le coût de réparation sera plus important que la construction d'une embarcation similaire.

Construction de la Coque

Toutes les coques de bateaux sont construites en bois. On utilise le pin pour les bateaux marchands et le sapin pour les vaisseaux de guerre. On emploie également le cyprès ou le cèdre. Les quilles des navires marchands sont généralement en pin. Si le bateau doit être fréquemment ramené sur la côte (comme les vaisseaux de guerre), la quille est alors en chêne. Les mâts, les rames et les vergues sont faits en sapin ou en pin. Habituellement, on habille les bateaux de bois, mais le cuir est occasionnellement utilisé.

Les poutres d'un navire sont reliées par des chevilles de bois et des clous de métal. On préfère utiliser les clous en bronze qui résistent mieux à l'eau salée que ceux en fer.

Les joints sont calfatés et fixés à l'aide de cire et ou de goudron. Un imperméabilisant, souvent mélangé à de la peinture, est alors fondu et passé à la brosse sur tous les bordages extérieurs. Les Grecs utilisaient communément sept couleurs de peinture : le pourpre, le violet, le bleu, le jaune, le vert, deux tons de blanc et plus tard une couleur imitant celle des flots, ce qui rendait le bateau moins visible lors de sorties de reconnaissance ou d'actes de piraterie.

Types de Navires

À l'origine les bateaux ne furent pas construits pour des tâches spécifiques. Un navire transportait ce qui était nécessaire, que ce soit des troupes ou des cargaisons. Finalement, les seigneurs et nobles exigèrent des navires adaptés à des fonctions spécifiques. C'est ainsi que naquirent les navires de guerre, les bateaux marchands et les barges.

Barge : cette large embarcation à fond plat est de construction très solide. Elle allait et venait le long des rivières ou traversait des eaux calmes afin d'assurer la circulation des marchandises. Une barge est lente et difficile à manoeuvrer. Une fois en mer, même des vagues ou des houles modérées la submergent. On peut construire une barge en carré, la longueur et la largeur pouvant atteindre presque n'importe quelles dimensions.

Bateaux marchands : il s'agit de l'embarcation de transport de base. Le bateau marchand possède des soutes importantes et une bonne tenue en mer. Il nécessite peu d'hommes d'équipage. Généra-

lement, les navires marchands sont trop encombrants pour être manoeuvrés efficacement par des rameurs. Néanmoins, on y a souvent recours pour franchir les passes étroites de certains ports, lorsque le navire est encalminé, ou pour repousser une attaque. Les plus grands navires marchands de l'antiquité atteignaient environ 27 mètres de long.

Navire de guerre : la construction d'un navire de guerre est extrêmement précise (selon un rapport longueur/largeur pouvant atteindre 10/1). Très rapide, que ce soit avec ou sans vent favorable, leur capacité de transport est très limitée. Bien qu'équipé d'un mât amovible pour les voyages aux long-courts, les vaisseaux de guerre sont essentiellement propulsés au moyen de rames. Dotés d'un équipage expérimenté, ils peuvent varier leur vitesse même par temps calme. Comparés aux barges et aux bateaux marchands, le vaisseau de guerre reste le fleuron de la mobilité. Toutefois, sur des mers agitées, ils souffrent d'un franc bord faible et par conséquent d'une tenue en mer limitée.

Un vaisseau de guerre peut parfois être utilisé comme navire de transport, mais à un prix exorbitant. Par exemple, une galère athénienne de 200 rameurs était réduite à 30 rameurs lorsqu'elle était utilisée pour transporter 30 chevaux. On peut également construire un vaisseau de guerre de façon à ce qu'il puisse se démonter en 30 à 40 morceaux et transporté par voie de terre.

Les flancs des vaisseaux de guerre sont criblés d'orifices de la taille d'une tête et destinés aux rames. Les trous destinés à la rangée de rame la plus basse ne se situent qu'à 15 ou 30 cm au dessus de la ligne de flottaison. Un rabant de ferlage en cuir est disposé sur chaque orifice afin d'empêcher la pénétration de l'eau de mer et maintenir la rame en place.

Equipe

Les chiffres d'équipage fournis dans la description des navires constituent l'équipage type transporté par un navire particulier. Un nombre minimal de marins, ou de rameurs est nécessaire pour manipuler normalement le navire. Ce chiffre est évalué au tiers de l'équipage normal pour des marins ou au cinquième du nombre normal de rameurs (jusqu'à un minimum de 1 homme évidemment). Les vaisseaux de guerre qui possèdent un équipage inférieur à ces normes, sont limités dans leur vitesse de croisière au triple du coût normal en points de fatigue des marins.

Chaque équipage dont le nombre est inférieur au minimum requis, réduit de 20 % la compétence Navigation du capitaine (jusqu'à un minimum de 1 %). Ceci peut s'avérer mortel lors de tempêtes.

Exemples de Vaisseaux

Les vaisseaux qui suivent ont réellement existé. Le maître de jeu pourra librement imaginer d'autres types de bateau.

Galère de guerre achéenne : il s'agit d'un des premiers bateaux de guerre méditerranéens. Il était propulsé par rames. Léger et rapide, il possédait une rangée de 25 rames de chaque côté. Ce type de galère transportait souvent des guerriers vers des lieux de bataille ou abordait des vaisseaux marchands ou d'autres navires de guerre. Ces navires furent plus tard dotés de béliers.

Type de Coque : Vaisseau de guerre *Qualité de Coque* 1D6+4
Tenue en mer maximale : 12 *Points de structure* : 40
Longueur 27 mètres *Largeur* 6 mètres *Capacité* 2 tonnes
Franc bord 1 mètre *Tirant d'eau* 0,5 mètre
Equipage : 50 rameurs, 10 officiers et marins

Birème : les rameurs étant disposés sur deux rangées de chaque côté du navire, la birème présente un profil plus court face à un bateau qui tente de l'éperonner. De plus, sa capacité de manoeuvre est supérieure à celle de la longue monorème (une rangée unique). Les birèmes furent utilisées pour le transport des troupes vers les lieux de bataille et pour éperonner, arracher les rames ou passer à l'abordage durant les combats navals.

Type de Coque : vaisseau de guerre *Qualité de Coque* 1D6+8
Tenue en mer maximale 12 *Points de structure* 40
Longueur 20 mètres *Largeur* 3 mètres *Capacité* 1 tonne
Franc bord 1 mètre *Tirant d'eau* 1 mètre
Equipage : 60 rameurs, 10 officiers et marins ; 10 marins/archers.

Petit bateau à rames : ce bateau est souvent utilisé comme embarcation utilitaire sur un navire marchand ou un vaisseau de guerre. Le rôle de ce minuscule bateau est de permettre l'accès aux eaux et aux rivages qu'on ne peut pas atteindre avec le vaisseau mère.

Type de Coque : marchand *Qualité de Coque* 1D3+3
Tenue en mer maximale 15 *Points de structure* 15
Longueur 3 mètres *Largeur* 1,5 mètre *Capacité* 0,5 tonne
Franc bord 0,6 mètre *Tirant d'eau* 0,3 mètre
Equipage : 1 rameur

Grand radeau : il s'agit d'une embarcation rapidement construite à l'aide de rondins, liés par des cordes. Il n'est pas nécessaire d'être très habile pour l'assembler ou le manoeuvrer. Quoiqu'il en soit, ses utilisateurs sont garantis de ne pas avoir les pieds mouillés. Si le radeau commence à se disloquer, il peut très rapidement tomber en morceaux.

Type de Coque : barge *Qualité de Coque* 1D3+12
Longueur 6 mètres *Largeur* 2 mètres *Capacité* 4 tonnes
Franc bord 0,1 mètre *Tirant d'eau* 3 mètres
Equipage : 2 hommes dotés de perche.

Polyrème Ptolémée IV : ce vaisseau de guerre immense était muni de quatre béliers. Il était utilisé lors de parade. On peut toutefois très bien l'exploiter dans une bataille fantastique. La coque est fabriquée à partir de deux immenses vaisseaux de guerre chacun transportant trois rangées de cinquante rames.

Type de Coque : vaisseau de guerre *Qualité de coque*
 2D6+8 (chaque coque)
Tenue en mer maximale 12 *Points de structure* 140
Longueur 128 mètres *Largeur* 44 mètres *Capacité* 50 tonnes
Franc bord 7 mètres *Tirant d'eau* 2 mètres
Equipage : 4 000 rameurs, 3 000 guerriers et archers.

Trirème (phénicien, grec) : le plus grand vaisseau de guerre qui est jamais été utilisé. Il transporte trois rangées de rames et nécessite des rameurs expérimentés pour agir au maximum d'efficacité. Muni d'un excellent équipage, il s'agit d'un vaisseau rapide et meurtrier. Eperonner, arracher les rames, passer à l'abordage constituent les manoeuvres essentielles du trirème. Plus tard des améliorations amenèrent à des modèles plus larges et plus longs autorisant l'ajout d'hommes supplémentaires à chaque rame.

Type de Coque : vaisseau de guerre *Qualité de Coque* 1D6+12
Tenue en mer maximale 18 *Points de structure* 80
Longueur 37 mètres *Largeur* 4 mètres *Capacité* 1 tonne
Franc bord 3 mètres *Tirant d'eau* 2,5 mètres
Equipage : 170 rameurs ; 30 officiers et marins ; 14 piquiers et 14 archers.

Grand Cog : ce bateau stable et digne de confiance est capable de résister à la plupart des rigueurs de la mer. Ce vaisseau est suffisamment gros pour faire de son propriétaire un homme riche.

Type de Coque : marchand *Qualité de Coque* 2D6+4
Tenue en mer maximale 28 *Points de structure* 80
Longueur 24 mètres *Largeur* 7 mètres *Capacité* 75 tonnes
Franc bord 4 mètres *Tirant d'eau* 3,5 mètres
Equipage : 25 officiers et marins

Canoë : cette embarcation personnelle est utilisée sur les rivières. Elle est d'une construction facile et d'un faible coût d'entretien. Le canoë décrit ci-dessous est recouvert de cuir. Une pirogue (confectionnée en brûlant et en travaillant l'intérieur d'un tronc d'arbre) possèdera une qualité de coque supérieure et davantage de points de structure.

Type de Coque : vaisseau de guerre *Qualité de Coque* 1D3+1
Tenue en mer maximale 7 *Points de structure* 5
Longueur 3 mètres *Largeur* 0,6 mètre *Capacité* 0,25 tonne
Franc bord 3 mètres *Tirant d'eau* 0,3 mètre
Equipage : 1 ou 2 rameurs

Grand Drakkar Viking : souvent utilisé lors d'expédition ou d'exploration, il transportait à la fois des marchandises et des guerriers. Il y avait 16 rames par flanc. Ce vaisseau est souple et d'une conception efficace, mais il n'est pas adapté aux gens peureux et aux amateurs d'objets de luxe.

Type de Coque : vaisseau de guerre *Qualité de Coque* 1D6+4
Tenue en mer maximale 15 *Points de structure* 50
Longueur 28 mètres *Largeur* 6 mètres *Capacité* 20 tonnes
Franc bord 1 mètre *Tirant d'eau* 1 mètre
Equipage : 50 rameurs, jusqu'à 200 guerriers au total.

Vaisseau marchand grec : un excellent petit vaisseau marchand. Il est parfait pour les aventuriers ayant une âme de commerçant.

Type de Coque : marchand *Qualité de Coque* 2D6
Tenue en mer maximale 18 *Points de structure* 30
Longueur 14 mètres *Largeur* 4 mètres *Capacité* 7 tonnes
Franc bord 0,5 mètre *Tirant d'eau* 2,5 mètres
Equipage : 2 marins

Knorr (navire marchand scandinave) : cousin du drakkar viking, il est bordé à clin et bien conçu pour effectuer de la navigation en haute mer ou transporter des cargaisons importantes.

Type de Coque : marchand *Qualité de Coque* 1D6+4
Tenue en mer maximale 22 *Points de structure* 40
Longueur 21 mètres *Largeur* 5 mètres *Capacité* 15 tonnes
Franc bord 2 mètres *Tirant d'eau* 1 mètre
Equipage : 15 officiers et marins.

Quelques Fonctions Attribuées aux Officiers et Hommes d'Équipage

Du fait de leur fragilité et de leur dépendance envers la manoeuvre, les vaisseaux de guerre exigent une discipline efficace dans l'effort. Cette discipline repose sur une hiérarchie stricte. Ceci peut être également vrai, mais à moindre échelle, pour de grands navires marchands. Dans tous les cas, une certaine autorité devra exister à bord si l'embarcation est d'une taille supérieure à celle d'un canoë.

Armateur : il s'agit du propriétaire du vaisseau ou de son représentant. En ce qui concerne les navires de guerre, l'armateur est généralement un gouvernement ou un souverain. Habituellement ce financier ne voyage pas sur l'embarcation. Même s'il effectue des dépenses pour le bateau et l'équipage, il ne verra le bateau que de temps en temps.

Capitaine : il s'agit de l'officier qui commande le vaisseau en l'absence de l'armateur. Il prend la barre dans les cas d'urgence. Un capitaine, propriétaire indépendant de son navire, peut être un commerçant sagace et intelligent; ce qui n'est pas forcément vrai lorsque les services du capitaine sont loués par une grande maison de commerce.

Second : il s'agit du responsable de l'entraînement et du moral des troupes. Il commande tous les marins à bord du vaisseau. Ce poste n'existe pas à bord de petits bateaux. Par contre, il peut y avoir plusieurs seconds à bord de grandes embarcations.

Maître de rames : il a la charge des bancs de rames. Il fait également figure d'intendant, d'acheteur et de recruteur.

Vigie : il guette essentiellement les sautes de vent qui pourraient facilement submerger un vaisseau de guerre.

Matelot : les postes suivants sont mieux considérés que les rameurs ordinaires mais moins bien que les officiers. On appelle matelot les charpentiers, les flûtistes, les joueurs de tambour, les hommes de barre, les chefs de flanc (rameurs les plus proches de la poupe sur chaque flanc).

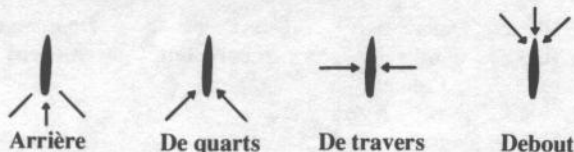
Nageur : le rameur moyen. Il s'agit presque toujours d'un homme libre. Les vaisseaux de guerre ont besoin de nageurs disciplinés pour exécuter leurs manoeuvres de bataille. Si un seul d'entre eux est imprécis, la rangée entière peut être désorganisée, condamnant du même coup le vaisseau. Lorsqu'il se déplace d'un bateau à un autre, un nageur emporte toujours son coussin

Vitesses

La vitesse d'un bateau est exprimée en noeuds (miles nautiques par heure). Un mile nautique équivaut approximativement à 1,85 km.

Navigation à Voile

Schéma d'Exposition aux Vents



Certains bateaux utilisent les voiles (vastes surfaces faites de toile de lin, de peau ou de papyrus), afin de capter le vent et fournir au bateau la force nécessaire à sa propulsion. Les voiles sont bordées de cuir afin de les renforcer. Certains marins superstitieux pensent que les peaux de phoque ou de hyène préservent de la foudre.

La vitesse d'un bateau à voile dépend de l'orientation du vent par rapport aux voiles du navire. Les règles présentées ici retiennent les

quatre grands principes suivants : vent arrière, vent de quart, vent de travers et vent debout.

Vent arrière : le vent souffle directement de la poupe vers la proue de l'embarcation. C'est la meilleure exposition pour les bateaux ne possédant qu'une voile unique.

Vent de quart : il s'agit de l'exposition la plus efficace pour un bateau utilisant de nombreuses voiles. Le vent doit provenir d'un des deux quarts arrière.

Vent de travers : le vent souffle par le travers du bateau. Un fort vent de moitié peut faire chavirer des bateaux trop lourdement chargés du haut.

Vent debout : le vent souffle depuis l'avant du bateau, de la proue vers la poupe. Pour faire route sous un tel vent, le bateau doit être capable de tirer des bordées ou de s'user dans le vent.

Tableau des Vitesses de Navigation (en noeuds)

	Arrière/ de Quart	De Travers	Debout
Calme	1	0	0
Brise légère	3	1	0
Vent modéré	5	3	1
Vent fort	7	5	2
Grand vent	x	x	x
Tempête	x	x	x
Ouragan	x	x	x

x : la vitesse dépend de la force de la tempête et des aptitudes de l'équipage. Ces deux points varient dans de grandes proportions.

Un navire peut changer de direction afin de tirer avantage du vent. Toutefois, il est difficile d'atteindre le nord en naviguant en direction du sud.

Utilisez la table des Vitesses de Navigation afin de calculer la vitesse d'un navire. La table suppose que le bateau n'est muni que d'une seule voile. Si les aventuriers n'effectuent qu'un voyage tranquille en longeant les côtes, utilisez les vitesses moyennes indiquées dans le paragraphe ci-dessous.

Distance de Navigation Moyenne

On considère qu'un voyage d'une journée à bord d'un vaisseau à voiles représente en moyenne dix heures. Un bateau cabotant sous un bon vent peut couvrir environ 120 km. Un navire naviguant en pleine mer peut atteindre une moyenne de 240 km par jour (24 heures). Une navigation exceptionnelle peut permettre de couvrir 350 km en une journée.

Nage

Les vitesses que peuvent atteindre un bateau se déplaçant à l'aide de rames sont déterminées par la division du nombre de rames par tonne de capacité du bateau. Si l'équipage a été perdu, les vitesses doivent être à nouveau calculées en fonction du nombre de rameurs restants (voir le paragraphe Equipage ci-dessus).

Table des Vitesses de Nage

	Vaisseau de Guerre	Bateau marchand	Barge
Nage à culer	3	1	1
Croisière	4	1	1
Course	7	2	-

Dégâts aux Navires

Un navire peut sombrer en perdant ses points en tenue de mer et en prenant l'eau. Il peut également être détruit par la perte de tous ses points de structure ou de qualité de coque.

Perte de la Tenue en Mer

Pour RuneQuest tous les bateaux prennent continuellement l'eau. L'écopage est d'ailleurs une tâche habituelle d'un homme d'équipage. Tant que le bateau possède une tenue en mer supérieure à 0, la quantité d'eau à bord du bateau n'affecte, pas sérieusement le maniement du navire et les charpentiers et les ecopieurs peuvent la neutraliser. La perte de tous les points de tenue en mer signifie que le bateau prend l'eau dans des proportions considérables et impossibles à neutraliser par écopage ou par intervention du charpentier. Le vaisseau est submergé (et sombrera rapidement) s'il ne transporte aucune cargaison ou si la majorité de cette dernière est mise à flot. Dans tous les autres cas, le bateau coulera immédiatement.

Chaque mois, un navire marchand à flot, qu'il soit en attente ou en voyage réduit automatiquement d'un point sa tenue en mer. La tenue en mer des vaisseaux de guerre correctement entretenus (c'est à dire, tirés hors de l'eau chaque nuit) diminue automatiquement d'un point par mois. Un vaisseau de guerre mouillant ou naviguant continuellement perd un point de tenue en mer par semaine. Les barges perdent un point de tenue en mer par saison, qu'elles soient à l'ancre ou en navigation.

Perte des Points de Structure

Les coups de boutoir des vents violents, les vagues d'une tempête ou le bélier d'un vaisseau de guerre peuvent endommager un navire. La qualité de la coque protège un vaisseau de ces dégâts. Les différents moyens d'endommager un navire sont indiqués plus loin dans le paragraphe Menaces Particulières.

Dès qu'un bateau endure des dommages susceptibles d'affecter ses points de structure, ces dégâts sont d'abord opposés à la qualité de la coque du vaisseau. Si les dommages sont inférieurs à cette dernière, ils ne portent pas à conséquence pour le navire. Si les dommages sont supérieurs à la qualité de coque du bateau, le total de ses points de structure est diminué de la quantité de dégâts dépassant la qualité de la coque.

Un bateau devient inutilisable si ses points de structure ou sa qualité de coque tombent à 0. Le bateau ne pourra plus transporter une cargaison ou naviguer, même s'il en reste des pièces d'une taille importante. Les membres d'équipage peuvent s'accrocher aux débris du bateau pour éviter la noyade. On peut utiliser des bouts de l'épave pour se déplacer à la rame. La vitesse sera égale à 0,5 noeud.

Perte de la Qualité de Coque

La qualité de coque d'un navire perd 1 point à chaque fois que les dommages infligés lui sont supérieurs. Les points de qualité de coque perdus ne peuvent pas être remplacés ou regagnés.

Navigation Journalière Habituelle

La plupart des embarcations ne se risquent pas à perdre de vue la terre et prévoient de s'échouer chaque nuit. Les voyages en haute mer empêchent l'échouage de nuit et augmentent les risques d'exposition aux tempêtes.

Chaque jour de navigation, le maître de jeu doit déterminer la force moyenne du vent. Le personnage qui fait figure de capitaine ou de maître de navigation doit effectuer un jet en Navigation pour manœuvrer correctement le navire pendant la journée.

Si le jet de Navigation est réussi, le capitaine mène le navire sans encombre tout au long de la journée et il parcourt la distance moyenne indiquée sur la table des Vitesses de Navigation. Il faudra bien sûr tenir compte de la force du vent pour la journée et de son exposition par rapport au navire. Un jet de Navigation critique permet de parcourir 20 % de distance supplémentaire pour la journée. Si le jet de Navigation est manqué, le navire n'a que faiblement progressé en

cours de journée et la tenue en mer du navire doit être opposée à la force du vent sur la Table de Résistance. Si la tenue en mer du bateau résiste à la force du vent, la solidité du navire protège la cargaison et l'équipage, des conséquences de l'incompétence du capitaine. Le bateau ne perd qu'un seul point de tenue en mer. Si le jet de résistance est un échec, retirez à la tenue en mer un nombre de points égal à la force du vent.

Si le jet de Navigation est un échec absolu, le capitaine échoue le vaisseau, le fait chavirer, etc... Le bateau n'aura que très peu progressé au cours de la journée. Retirez automatiquement la force du vent aux points de tenue en mer. De plus, vous devez lancer 1D10 dés à six faces pour déterminer les dégâts infligés au navire. Réduisez alors les points de structure du navire d'un montant égal aux dégâts excédants la qualité de coque du bateau. Cette dernière est ensuite diminuée de un point pour chaque dé lancé.

Menaces Particulières

Certaines menaces peuvent mettre en péril la sauvegarde du navire et de ses passagers.

Tempêtes

Les tempêtes sont généralement les menaces les plus redoutées des navigateurs. Une tempête peut faire partie du scénario prévu par le maître de jeu. C'est l'action combinée du vent et de la mer qui menace le navire. Le capitaine et l'équipage doivent continuellement manœuvrer le bateau afin qu'il puisse résister aux lourdes vagues qui se brisent sur le pont du navire et peuvent le disloquer. Il faut également prendre garde aux sautes de vent, de crainte qu'elles ne fassent tanguer dangereusement le navire, qu'elles le conduisent sur des écueils imprévisibles ou qu'elles ne brisent voiles et mâts. La cargaison peut également bouger dans la cale. Libre de toutes attaches, elle peut aller se fracasser sur le flanc du navire et provoquer une entrée d'eau à bord.

Si le capitaine réussit un jet en Navigation, le navire résiste à deux heures de tempête en endurant 1 point de dégâts à sa tenue en mer.

Si le jet de Navigation est manqué, la tenue en mer doit résister à la force du vent sur la Table de Résistance. Elle endure 1D6 points de dégâts en cas d'échec. Consultez également la Table des Dégâts Vent/Mer. Effectuez les jets de dommages indiqués pour la force du vent. Comparez ensuite le résultat obtenu à la qualité de coque du navire. Si le total des dommages est supérieur à la qualité de coque, déduisez le surplus de dégâts aux points de structure du bateau et réduisez d'un point sa qualité de coque.

Si le jet de Navigation est un échec absolu, le navire s'échoue sur des rochers, encaisse une vague gigantesque au travers de la proue sous le pire des angles ou tout autre désastre. Réduisez automatiquement la tenue en mer par la force du vent. Lancez les dés de dommages indiqués sur la Table des Dégâts par Vent/Mer. Le total des dommages infligés réduit les points de structure sans aucune considération pour la qualité de coque. Diminuez d'un point la qualité de coque pour chaque dé de dégâts.

Tableau des Dégâts par Vent/Mer

FOR du Vent	Description du vent	Dommages à l'embarcation	Dommage moyens
0-2	Calme	-	-
3-6	Brise légère	1	1
7-12	Brise	1D3	2
13-18	Vent léger	1D6	3,5
19-24	Vent modéré	2D6+3	10
25-30	Vent fort	4D6+6	20
31-36	Grand vent	6D6+12	32
37-45	Tempête	8D6+24	66
46-50 +	Ouragan	10D6+48	87

Monstres

Des créatures d'une taille exceptionnelle peuvent menacer un navire même si elles ne se jettent pas avec désinvolture contre lui. Une créature maritime n'attaque volontairement un navire que si elle est malade, provoquée ou contrôlée par la magie. Seules les créatures qui possèdent un modificateur aux dégâts supérieur à 1D6 peuvent occasionner de sérieux dommages à un navire et détériorer sa tenue en mer ou réduire ses points de structure.

Le capitaine devra effectuer un jet de résistance opposant la tenue en mer de son navire aux dégâts occasionnés par la créature. En cas de réussite, seuls les dégâts supérieurs à la tenue de mer diminueront cette dernière. En cas d'échec la tenue en mer est réduite du total des dommages occasionnés.

Comparez ensuite les dégâts à la qualité de coque du navire. Si les dommages sont supérieurs à cette dernière, déduisez des points de structure du navire, le montant des dégâts supérieurs à la qualité de coque. Diminuez la qualité de coque de 1 point. Si les dommages occasionnés ne sont pas supérieurs à la qualité de coque du navire, ce dernier ne subit aucun dégât de structure.

Incendie

Un incendie ne devient menaçant pour un navire que s'il atteint une certaine taille (l'équivalent d'un grand feu (2D6) décrit dans le chapitre Le Monde du Livre du Joueur). Généralement, le bois et les voiles du bateau sont trop humides pour prendre feu facilement. Le goudron et la cire brûlent s'ils sont élevés à une température suffisante. Le transport de jarres d'huile peut faciliter la propagation des flammes, si elles sont à l'origine de l'incendie ou renversées dans un feu pré-existant. Nous ne considérons pas dans ces règles que les feux grégeois existaient déjà.

La qualité de coque ne protège pas les points de structure du navire contre les dégâts occasionnés par le feu. Lancez normalement les dés de dégât et soustrayez directement le résultat au total des points de structure du navire. Effectuez un jet de dégât une fois par tour complet (25 rounds de mêlée). A moins d'être éteint, un incendie prend toujours de l'ampleur et un dé supplémentaire sera rajouté aux dommages infligés à chaque tour. Diminuez également d'un point la qualité de coque du navire à chaque fois que les dommages sont infligés.

Combat Naval

Un combat détaillé entre deux navires n'entre pas dans le cadre de ces règles. Pour ce type d'action, les capitaines en présence devront effectuer des jets en Navigation. Si l'attaquant et le défenseur réus-

sissent ni l'un ni l'autre n'a gagné un avantage. Un poursuivant victorieux contre une victime malheureuse, se rapprochera d'abord à distance d'arc long, puis à distance d'arc simple et enfin suffisamment près pour éperonner, arracher les rames ou lancer des grappins. De ce fait, quatre réussites contre quatre échecs signifient que le bateau a été saisi par les grappins et qu'un combat, comparable à ceux qu'il y a sur terre, s'engage entre marins opposés.

Les projectiles tirés d'un navire vers un autre, en particulier par les engins de bord, ont une chance extrêmement faible de toucher (jusqu'à une pénalité de 100 %).

Engins de guerre

Ces engins sont définis et détaillés dans le chapitre Combat du Livre du Joueur. D'énormes rochers peuvent endommager un navire s'ils parviennent à le toucher. Les flèches n'ont aucun effet significatif sur les bateaux. Tout aventurier utilisant un engin pour tirer sur un bateau éloigné souffrira de nombreuses pénalités (une réduction minimale de 25 %, dans des conditions de tir parfaites). Si le projectile touche au but, la tenue en mer du navire doit résister aux dégâts infligés. Les points de structure seront diminués si les dommages occasionnés par le projectile sont supérieurs à la qualité de coque du navire.

Réparation d'un Navire

On peut effectuer des réparations par des moyens matériels ou magiques.

Coût des Réparations

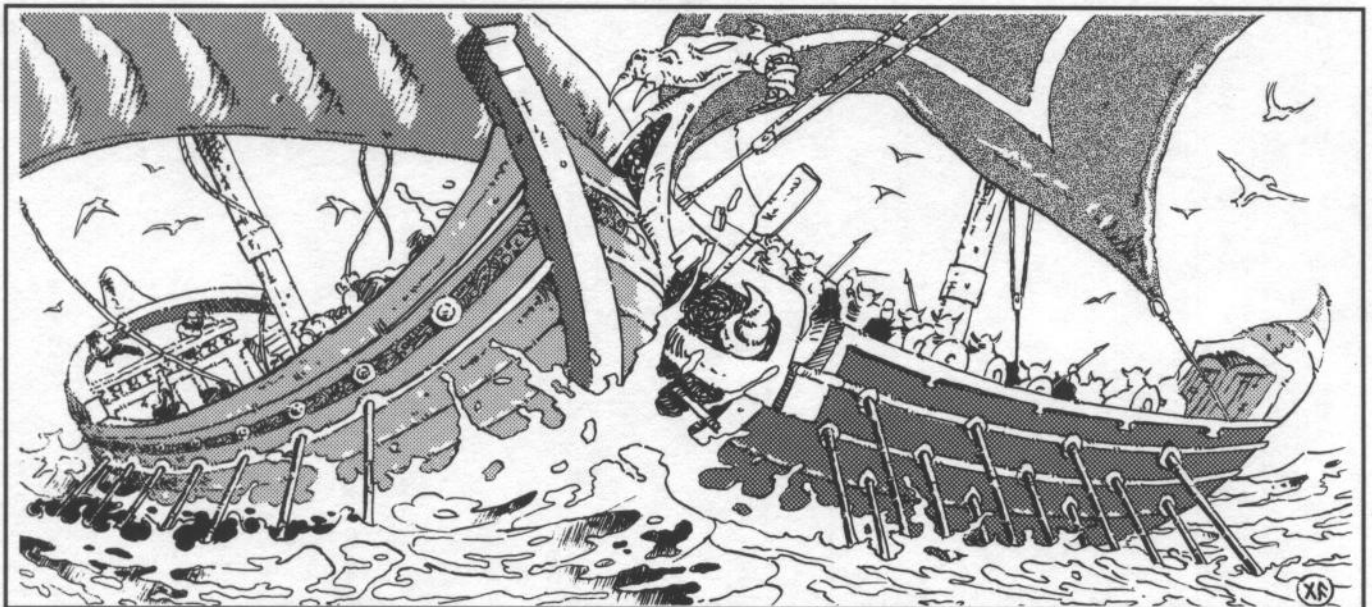
Toute réparation nécessite des matériaux de réfection : goudron, cire, poix, bois de charpente séché, scie, rabot, clous ou autres matériaux de fixation, etc... Chaque point de tenue en mer coûte 10 sous en matériel. Chaque point de structure coûte 50 sous.

Equipe de Réparation

Une équipe de réparation normale se compose d'un compagnon spécialisé dans la construction des bateaux, et de dix ouvriers. Le coût d'une équipe de réparation est de 50 sous par jour. Plusieurs équipes peuvent travailler sur un même navire afin d'accélérer les réparations. Toutefois, il ne peut y avoir plus de trois équipes par 10 tonnes de capacité du navire.

Réparations Matérielles en Mer

La moitié totale des dégâts occasionnés à la tenue en mer peut être réparée au large (voyez également le paragraphe concernant les réparations magiques plus loin). La réparation matérielle de la tenue en mer



lorsqu'un navire est au large n'est possible que si un charpentier et du matériel suffisant sont à bord. Toutes les quatre heures (une fois pour chaque jet de Navigation effectué par le capitaine durant une tempête), le charpentier devra effectuer un jet sous la compétence Artisanat Bois. En cas de réussite, le charpentier répare 1D3 points de tenue en mer. 1D3 points supplémentaires seront réparés s'il y a suffisamment de bras à bord pour former une équipe. Les personnes ainsi immobilisées ne pourront pas être employées à d'autres tâches. Si le jet Artisanat Bois est manqué, le matériel de réparation est complètement utilisé, mais aucune réparation n'aura été effectuée.

Réparations Matérielles à Terre

Echouer un navire accélère la réparation de ses points de tenue en mer et permet la restauration des points de structure. Les dommages infligés à la qualité de coque ne pourront jamais être réparés.

Tenue en Mer : toutes les quatre heures, le charpentier du navire pourra réparer trois points de tenue en mer sur un bateau échoué. Il devra toujours réussir un jet sous la compétence Artisanat Bois. Une équipe (10 ouvriers) qui l'assiste, permettra de réparer 1D6 points supplémentaires. La tenue en mer ne peut pas être réparée au delà de son maximum.

Points de Structure : le charpentier pourra effectuer un jet sous la compétence Artisanat Bois une fois par jour (approximativement 12 heures). En cas de réussite, un point de structure sera réparé au cours de la journée. La présence d'une équipe rajoute 1D3 points de structure réparés.

Qualité de Coque : la qualité de coque ne peut jamais être réparée. Un bateau devient inutilisable une fois sa qualité de coque tombée à 0.

Réparations Magiques

Pour réparer magiquement un navire, le sorcier doit personnellement connaître la compétence Artisanat Bois à 50% ou travailler en collaboration avec un charpentier possédant lui même cette compétence à ce niveau. La tenue en mer peut être magiquement réparée jusqu'à son maximum si le bateau se trouve au large.

Tenue en mer : chaque fraction de dix mètres de longueur de bateau nécessite un sort de Former bois, Former Goudron ou Former Cire d'Intensité 1 (Sorcellerie). Chaque point du sort de magie de l'esprit Réparation permet de restituer un point de tenue en mer.

Points de structure : chaque fraction de cinq mètres de longueur du navire nécessite un sort de Former Bois, d'Intensité 1 (Sorcellerie) ou un point du sort Réparation (Magie de l'Esprit) pour restituer un point de structure.

Cale sèche

La mise en cale sèche coûte 50 sous par jour. La cale sèche réduit d'une heure le temps nécessaire pour chaque jet de réparation de la tenue en mer et de trois heures le temps nécessaire pour les jets de réparation de points de structure. La cale sèche n'a aucun effet sur les réparations magiques.





Flottes de Guerre dans Glorantha

Il existe plusieurs puissances maritimes importantes dans Glorantha. Seules celles qui possèdent de grandes flottes de guerre sont détaillées ici. Même si de nombreux pays possèdent une flotte marchande et de pêche considérable, les différents types de vaisseaux marchands ne sont pas détaillés dans ce chapitre.



Les puissances navales importantes du monde de Genertela sont : le Royaume de Lockalm, la Ligue Quimpolique de Pasos, le Pays Saint de Kethaela et l'Empire de Kralorela. Le Patriarcat de Haragala dirige les flottes importantes dans les Iles d'Orient. La Confédération Navale de Maslo et l'Unité des Républiques de Kareeshtu possèdent chacune une flotte puissante dans Pamaltela. Enfin, le peuple aquatique des Triolini gouverne l'Océan Brun, la Mer de Jorkar, la Mer du Ver et la Mer Dashomo à l'aide de leurs animaux sous-marins.

Les marines gloranthiennes comptent de nombreux vaisseaux qui diffèrent de ceux présentés dans le chapitre Bateaux et Navigation. Certains sont même très caractéristiques. Les types de marines décrites sont :

- LOS KALM : Vaisseau long nordique*, Knorr*.
- QUIMPOLIQUE : Trirèmes*, marchands.
- KETAEHLA : Trirèmes*, marchands.
- KRALORELA : Barges de guerre, jonques.
- HARAGALA : Grands vaisseaux, marchands.
- MASLO : Catamarans pentécontores, marchands.
- KAREESHTU : Vaisseaux de guerre, marchands.

* : indique un vaisseau dont les caractéristiques sont fournies dans RuneQuest.

Quelques vaisseaux, s'ils sont rares, sont néanmoins remarquables. Le royaume nain de Slon possède une flotte minuscule mais constituée de formidables châteaux de ciment flottant. Ces vaisseaux permettent d'entretenir un commerce actif avec les nains de Jrustela. On rapporte également la présence occasionnelle de vaisseaux Waertagi mythiques qui mesurent plusieurs kilomètres de long et des vaisseaux de guerre rapides, mais plus petits qui n'utilisent ni voile, ni rame et sont propulsés par des habitants des profondeurs. Il existe également quelques anciens vaisseaux elfiques dont les coques, les ponts et la super structure sont constitués d'une seule pièce de bois modelé au cours de sa croissance.

Vaisseaux Particuliers

Les vaisseaux suivants ne sont pas très courants. Leurs caractéristiques vous permettront de les utiliser dans Glorantha. Leur présentation est identique à celle fournie dans le chapitre Bateaux et Navigation.

Barge de Guerre Kraloreléenne

Les vaisseaux kraloreléens tiennent essentiellement compte des dangers que présente la mer de Kahar dite Mer du Brouillard. Cette dernière est plutôt calme, mais la masse d'eau importante relâche périodiquement des nuages bas entourant la flotte de ténèbres impé-

nétrables, où sont tapies de dangereuses créatures du brouillard pouvant désorienter même un pigeon voyageur entraîné. Ces brumes peuvent persister pendant plusieurs semaines, rendant nécessaire la présence de provisions importantes afin de subvenir aux besoins de la flotte immobilisée. Les vaisseaux kraloreléens sont donc d'une taille importante. De plus la coutume exige que les soldats kraloreléens puissent se battre à bord de barges, comme s'ils se trouvaient sur terre. L'exemple ci-dessous correspond à une taille moyenne. Cependant, certaines barges sont suffisamment vastes pour abriter un contingent de cavalerie. Les bateaux sont propulsés par rames grâce à des zombies infatigables. Des rames supplémentaires sont prévues pour des hommes et sont utilisées en cas d'urgence.

Type de Coque : barge

Tenue en Mer Max : 15

Longueur : 90 m

Largeur : 25 m

Franc bord : 4 m

Tirant d'eau : 4 m

Equipage : 400 hommes, 25 officiers, 100 zombies

Qualité de Coque : 15

Points de structure : 125

Capacité : 200 tonnes

Grand Vaisseau Haragaléen

Les vaisseaux haragaléens sont vifs et rapides. Ils sont d'une petite taille puisqu'ils comptent davantage sur la magie pour attaquer, plutôt que sur les méthodes habituelles d'abordage ou d'éperonnage. Haragala suit la tradition des Iles d'Orient et construit des vaisseaux dotés de mâts gigantesques en forme de tour. Les hommes ont ainsi une meilleure vision sur la mer et sont capables de diriger leur puissante sorcellerie et leur magie du soleil avec une terrible efficacité. Les vaisseaux peuvent également fuir bien à l'avance s'ils sont en sous effectif. Ils possèdent des voiles triangulaires qui n'atteignent que la moitié des mâts gigantesques. Seules les rames sont utilisées en bataille.

Type de Coque : Vaisseau de Guerre

Tenue en Mer Max : 15

Longueur : 20 m

Largeur : 3 m

Franc bord : 3 m

Tirant d'eau : 3 m

Equipage : 35 marins, 8 officiers, 15 magiciens, 10 serveurs.

Qualité de coque : 12

Points de structure : 40

Capacité : 1 tonne

Gallegas Elfe

Une grande flotte de ces magnifiques bateaux poussèrent durant l'Age de l'Empire, mais il n'en reste plus que quelques uns actuel-



lement. Ce sont des maîtres jardiniers qui les ont cultivés et leur coque, ponts et super structure sont donc constitués d'une seule pièce de bois. Le bateau est lesté à l'aide d'une couche de terre qui remplit le fond du navire et sert également à l'enracinement de l'arbre mât. Du fait de la nature particulière de ce mât vivant doté de feuilles-voiles quasiment ininflammables, il est relativement difficile à gouverner, surtout en cas de navigation à voile. Des rames permettent de propulser le navire. Elles sont maniées par des Elfes guerriers qui servent également de soldats en bataille.

Type de Coque : marchand
Tenue en Mer Max : 19
Longueur : 20 m *Largeur* : 5 m
Franc bord : 2 m *Tirant d'eau* : 2,5 m
Equipage : 65 marins/soldats, 10 officiers, 15 jardiniers.
Qualité de Coque : 25
Points de structure : 90
Capacité : 20 tonnes

Vaisseau de Guerre Kareeshtu

Le peuple de Kareeshtu est l'héritier d'un secret de navigation provenant de la culture depuis longtemps disparue de Artmali. Ce mystère a été gardé pendant des siècles, et nul ne l'a découvert à l'exception des Jrustelis, qui payèrent cher leur erreur en volant des dieux qu'ils croyaient morts.

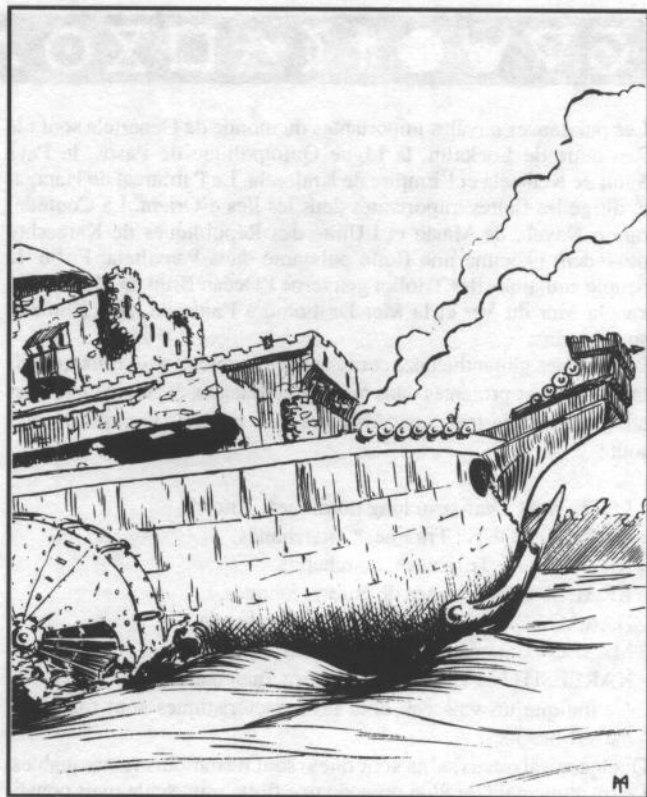
Ces voiliers possèdent une proue élevée, une quille profonde et un gréage particulier qui leur permettent de se déplacer à une vitesse supérieure de moitié à celle d'un voilier commun. Leur Capacité et Points de Structure sont du même coup moins importants. Ces voiliers sont relativement petits mais la flotte Kareeshtu en compte un nombre important. Leur tactique favorite est de s'amasser rapidement autour des vaisseaux de l'ennemi et de passer à l'abordage.

Type de Coque : Vaisseau de Guerre
Tenue en Mer Max : 20
Longueur : 20 m *Largeur* : 6 m
Franc bord : 1 m *Tirant d'eau* : 2 m
Equipage : 20 marins, 20 soldats, 10 officiers.
Qualité de Coque : 12
Points de Structure : 40
Capacité : 0,5 tonne

Château Flottant Nain

Le bateau nain usuel est constitué de ciment et de métal renforcé. On s'en sert aussi bien pour la guerre que pour le commerce. En orme et disgracieux, il est conçu pour la défense, tâche qu'il remplit admirablement. Il possède des murs crénelés et couronnés de tourelles à l'avant et à l'arrière. Les nains sculptent le ciment de formes agréables, même si tous les vaisseaux portent des traces de batailles anciennes. Certains navires portent même des pièces de pierre, dues à la réfection des bateaux. Ils sont propulsés par des roues activées par des esclaves. Ces derniers courent sur des tapis roulants dans les profondeurs du navire.

Type de Coque : marchand
Tenue en Mer Max : 19
Longueur : 110 m *Largeur* : 25 m
Franc bord : 7 m *Tirant d'eau* : 12 m
Equipage : 300 hommes, 50 marins, 7 officiers
Qualité de Coque : 50
Points de Structure : 25
Capacité : 350 tonnes



Catamaran de Maslo

La conception du catamaran double-coque est traditionnelle dans le nord de Pamaltela depuis que les premières peuplades atteignirent la mer. Cette coutume est si forte qu'elle s'applique même aux vaisseaux de guerre. La croyance veut que le double-coque offre davantage de stabilité et de vitesse. Les rameurs se trouvent dans chacune des coques qui ont la taille d'un pentécote mais sont plus effilés. Les tactiques de combat habituelles comprennent le tir de missiles, l'éperonnage et l'abordage. Les béliers se trouvent sous l'eau entre les deux coques. Lors de leur utilisation en bataille, ils ont moins d'efficacité que ceux qui équipent les vaisseaux dotés d'une seule coque.

Type de Coque : 2 vaisseaux de guerre
Tenue en Mer Max : 30
Longueur : 30 m *Largeur* : 25 m
Franc bord : 1 m *Tirant d'eau* : 1 m
Equipage : 100 rameurs, 10 officiers, 25 soldats.
Qualité de Coque : 10 chacune
Points de structure : 55
Capacité : 2 tonnes



Civilisation

Certains modèles apparaissent constamment dans le développement des sociétés humaines. Ce chapitre détaille ces modèles. Appliquez à votre univers de jeu, ils peuvent lui apporter un réalisme indéniable.



En tant que créature sociale, les hommes forment des groupes qui ont naturellement tendance à se développer en taille et en complexité.

Dans la mesure du possible, ces communautés grandissent jusqu'à arriver aux limites de leur stock alimentaire. Si la production de nourriture augmente, la population croît. Si de la nourriture est importée, de nouvelles bouches à satisfaire apparaissent pour consommer le surplus.

D'autres modèles inhérents à la société humaine, comme la distribution et le système de prix surgissent également. Ce chapitre détaille ces modèles précis et leurs conséquences pour les aventuriers. Ces modèles idéaux devront être utilisés par le maître de jeu dès qu'il en aura besoin pour sa campagne ou par les joueurs, lorsqu'ils désirent s'informer sur les ressources d'un lieu. Si ces modèles ont une réelle existence, ils ne surgissent véritablement que lorsque la géographie, le sol, le climat, les plantes et la population évoluent en harmonie (par exemple, dans le delta du Nil ou dans l'état d'Iowa).

Les distances entre les cités, les villes et les villages détaillées ci-dessous se réfèrent à la théorie dite du lieu central. Ce modèle démontre qu'il existe une hiérarchie dans la colonisation, dérivant d'un voyage de un jour de marche. Quelques règles générales peuvent en être déduites.

Premièrement, la plupart des hommes vivent à la campagne. La population urbaine représente 5 à 10 % de la population totale d'un pays dans les temps pré-industriels. Une vaste cité de 10 000 habitants doit donc être soutenue par 80 000 personnes supplémentaires qui travaillent la terre ou la mer aux alentours. Une cité exige énormément de soutien.

Deuxièmement, les grandes cités sont entourées de villes plus petites. Chaque groupement important est entouré d'installations plus petites. Dans un modèle idéal, une cité se trouve au centre d'une toile qui regroupe d'autres villes, villages et hameaux; tous équidistants de leurs plus proches voisins.

Troisièmement, il y a croissance lorsque cinq implantations de taille égale génèrent suffisamment de surplus pour accroître la taille de l'implantation centrale. Du même coup, cette dernière s'élève d'un rang dans la hiérarchie des villes. Par exemple, une région comportant sept petites cités comptera probablement une cité moyenne. Si vous voulez utiliser ce modèle, compensez les fractions en agrandissant une ou plusieurs cités ou en ignorant totalement les divisions anormales.

Groupes Humains

Dès que possible, les humains se rassemblent dans des campements semi-sédentaires ou dans des implantations permanentes. Ces ras-

semblements amènent d'importants avantages comme le partage de la nourriture, la défense mutuelle et l'émergence d'occupations spécialisées. Les différents groupes présentés dans RuneQuest possèdent plusieurs tailles standards. Ils sont présentés dans un ordre croissant de population. Leurs intérêts dans le jeu sont décrits dans les commentaires. Les listes de prix auxquels on se réfère dans le texte peuvent être trouvés dans la boîte de base de RuneQuest. Généralement, les tailles des populations se chevauchent d'un groupe à l'autre, que ce soit dans un sens ou dans l'autre.

Le temps et les distances de voyage se réfèrent toujours à un jour de déplacement terrestre.

Le Foyer

Il s'agit de l'unité sociale la plus petite. Le foyer ne regroupe qu'une seule famille (qui peut être étendue) comptant une dizaine de personnes, enfants compris. Au sens littéral du terme, un foyer peut être un petit feu à même le sol. En ce cas, il indique le partage intime et à petite échelle des ressources et du refuge.

Le Village

Plusieurs foyers peuvent se côtoyer. En ce cas, ils forment des villages. Ces derniers forment le type d'implantation la plus commune dans les contrées agricoles à forte population. Ils peuvent représenter l'unité sociale la plus importante dans les contrées sauvages. Un village compte habituellement au moins un sanctuaire, un charpentier, un poseur de chaume et un forgeron primitif. Des colporteurs y font régulièrement des visites, environ une fois par semaine. La moyenne de la population est comprise entre 50 et 350 habitants. Lorsque des aventuriers font leurs achats dans un village, utilisez les listes de prix indiquées sous les colonnes "Nature" ou "Rurale".

Dans les contrées agricoles, les villages sont environ à 1,600 km l'un de l'autre.

Autour d'un village typique, les terres labourées s'étendent environ sur 0,4 km, ces dernières sont suivies par ensemble de pâturage, de terres désolées ou de zones boisées couvrant 0,8 km supplémentaire. Au delà de ces terrains, débutent la zone cultivée d'un autre village. Cette théorie s'applique particulièrement bien à l'Europe. Toutefois, dans les superbes rizières de Mandchourie (plus tard la Chine), il n'y avait que des terrains cultivés, de petites habitations, les villages étant beaucoup plus rapprochés les uns des autres.

La majorité des villages compte un prêtre, une prêtresse ou un chaman qui veille sur le sanctuaire. Ce dernier est généralement consacré à la déité locale de l'agriculture et parfois à la religion de l'état.

Le village reste le groupe social le plus évolué pour des hommes primitifs et le plus fonctionnel pour des nomades.

La Ville

Une ville est une implantation importante regroupant une population fixe de 300 à 1 000 habitants. Dans chaque ville, on peut trouver un forgeron, un ou deux prêtres et un marché hebdomadaire où se réunissent les colporteurs qui vendent des biens ou les achètent aux marchands de cités plus lointaines. Les marchés des villes suivent la liste de prix "Rural". En moyenne, les villes sont éloignées d'environ 8 km l'une de l'autre et ne sont généralement pas fortifiées. Si elles sont bâties en pierre ou tout autre matériau ininflammable, les maisons peuvent avoir été érigées l'une contre l'autre sur une colline comme en Asie Mineure, en Italie etc...

Les villes se regroupent généralement autour de la résidence du seigneur local. En Europe, il peut s'agir d'un chevalier ou d'un petit noble. La ville et les villages alentours doivent produire suffisamment de nourriture supplémentaire pour subvenir aux besoins de la famille du noble et de sa suite.

Une ville comprend plusieurs petits sanctuaires, un consacré au dieu de l'agriculture, un à la religion d'état et un au dieu ou à la déesse préféré du seigneur. Une ville peut également avoir un temple mineur consacré à l'un de ses dieux ou une divinité locale. Dans les contrées barbares, un chaman peut y résider en plus des prêtres.

La Petite Cité

Une petite cité regroupe de 500 à 3 000 habitants. Par définition, elle possède une place du marché permanente où l'on peut acheter chaque jour différents objets. Utilisez la liste de prix "Petites Villes".

Une cité compte toujours au moins un armurier, plusieurs forgerons et de nombreux détaillants permanents qui vendent des marchandises des régions alentours ou rapportées de la grande cité voisine. Une petite cité fabrique la plupart des articles simples.

Il s'agit de la taille maximum qu'une ville peut atteindre avant de

s'approvisionner au delà de ses environs proches. Une petite cité est en général distante de 48 km d'une autre zone habitée, de taille supérieure ou égale.

Les lieux sacrés d'une petite ville regroupent généralement un temple mineur et plusieurs sanctuaires consacrés aux esprits locaux. Il peut également exister à la place, un seul temple de taille moyenne. Un sorcier peut y vivre.

Chaque année, des familles de nomades, des clans et des tribus peuvent se rencontrer pendant quelques semaines dans des campements dont la population atteint celle d'une petite cité et parfois même, celle d'une cité moyenne. La durée de vie du campement dépend des usages rituels ou sociaux et des provisions immédiates en nourriture et en fourrage.

La Cité Moyenne

Une cité moyenne compte de 2 000 à 8 000 habitants. Ce centre urbain possède une population excédentaire qui l'oblige à importer de la nourriture de contrées éloignées. Son marché central est toujours actif et permet facilement la vente en gros, le stockage et le transport de biens. On y fabrique des armes et armures, des vêtements de qualité, des bateaux (dans les régions en bord de mer), etc... Utilisez la liste de prix des "Grandes Cités".

Habituellement, les cités moyennes sont éloignées l'une de l'autre de 80 km, soit une très longue journée de marche.

La majorité des cités moyennes possède au moins un temple majeur (souvent deux) et de nombreux lieux de culte. Généralement, aucun chaman n'y réside, même s'ils peuvent vivre dans les campagnes avoisinantes. La présence de plusieurs adeptes sorciers est quasi certaine.

La Grande Cité

Une cité comptant 6 000 à 25 000 habitants est extrêmement importante pour les temps pré-industriels. Les plus grandes capitales des provinces de l'empire romain atteignaient cette taille. Elles étaient sans aucun doute plus importantes que la majorité des villes de l'Europe féodale. Une grande cité forme le centre d'un petit royaume ou la capitale d'une province impériale. C'est le groupement le plus important qu'une culture barbare peut atteindre.

Une grande cité est un centre d'importations important. C'est également un centre majeur en ce qui concerne la fabrication d'objets de luxe, tels que de bons instruments de musique, d'œuvres d'art et de parures en étoffe parées de soie, d'or ou de dentelles. Utilisez la liste de prix "Grande Cité".

Une grande cité est généralement éloignée d'une semaine de voyage de la ville de taille avoisinante la plus proche, soit environ 820 km. On trouve souvent de grands temples dans ce type de ville. Ils sont généralement consacrés au dieu principal de la région. Il peut également y exister d'autres grands temples consacrés aux divinités du panthéon local. La présence de temples mineurs est probable, comme des sanctuaires dédiés à des dieux étrangers adorés par les immigrants ou les visiteurs, ou de nombreux petits lieux de culte consacrés à d'obscurs esprits ou divinités oubliés.

Les grandes cités sont les lieux d'habitation naturels des sorciers. Elles comptent généralement plusieurs adeptes et parfois même un mage.

La Métropole

Une métropole est le type de cité le plus important que l'on puisse trouver dans RuneQuest. Elle regroupe une population supérieure à 25 000 habitants et pouvant même atteindre 1 million d'individus. Une métropole exige un système de transport parfaitement au point (généralement par voie d'eau) et l'existence d'une administration centrale solide afin d'assurer l'achat et la distribution des biens pour les habitants. Les importateurs y vendent leurs marchandises. Utilisez la liste des prix "Grandes Cités" pour les différentes et nombreuses places de marché.



Une cité comptant 50 000 habitants est exceptionnelle. Toutefois, au fil de l'histoire, on a pu remarquer l'existence de villes encore plus grandes même dans l'antiquité comme la Rome Impériale (probablement 1 million d'habitants à son apogée) et Byzance.

Une métropole compte généralement un grand temple consacré à la divinité ou à la religion d'état et à d'autres dieux du même panthéon. Plusieurs grands temples dédiés aux mêmes divinités peuvent se trouver dans la cité. Une métropole possède les mêmes particularités en matière de culte, de religion et d'approche de la magie que les grandes cités.

On trouve toujours des sorciers dans une métropole. Ils seront probablement organisés en une ou plusieurs guildes ou écoles.

Economies

L'idée d'argent est relativement nouvelle dans les sociétés humaines. Avant son instauration, le troc était universellement utilisé. On échangeait des marchandises contre des marchandises, un travail ou un travail contre un travail. Chaque peuple a développé ses propres critères en matière de troc. Par exemple, on pouvait échanger un cochon contre cinq boisseaux d'orge, un assortiment de vêtement ou cinq pains de sel. L'économie devenant de plus en plus complexe, les commerçants convertirent naturellement ces critères organiques en valeur monétaire. Par exemple, le cochon coûta par la suite 50 sous.

RuneQuest utilise le sou (s) comme unité monétaire universelle. Un

sou équivaut à la nourriture consommée par un humain ordinaire dans une cité ou par une famille de quatre personnes, dont deux enfants, vivant à la campagne. Pour faciliter le transport et les calculs, la plupart des sociétés créèrent une série de pièces de grande valeur : la livre, le talent, le noble, le besant, la pièce de 8, etc... Toutefois, les listes de RuneQuest sont uniquement exprimées en sous. Le pouvoir d'achat d'un sou correspond au montant minimum journalier que doit dépenser un aventurier pour survivre. Il est strictement impossible de descendre en dessous de ce minimum. L'insuffisance de nourriture, d'abri, de vêtements, le mettront en danger et le conduiront à la malnutrition. Un sou représente également le salaire journalier minimum d'un travailleur d'une cité.

Les ouvriers reçoivent rarement de véritables pièces de monnaie. Ils peuvent, par exemple, obtenir de leur patron l'équivalent en gîte et couvert, ou l'utilisation d'un lot de terrain qui rapporte annuellement un montant équivalant à un sou par jour. Si le terrain est prospère et leur seigneur plein de bonté, ils peuvent recevoir davantage. La majorité des personnes vivant sous l'antiquité ou dans un univers fantastique ne verront jamais la couleur de l'argent.

Niveau de Vie

Les nécessités, commodités et objets de luxe ambitionnés ou appréciés par une personne représentent son niveau de vie. Au sens plus restreint du terme, le niveau de vie peut se référer à ce qui est disponible à l'individu pour maintenir ou accroître son statut social ou ce-

Tableau des Niveaux de Vie

360 sous par an

(1 par jour, 7 par semaine, 30 par mois)

Statut : domestique, prisonnier, esclave, soldat ordinaire incorporé, mendiant, reclus, etc... et leurs enfants.

Nourriture : navet et choucroute, ou soupe de betterave, ou pomme de terre et oignon, ou carotte et gland, ou une céréale. Pas ou peu de viande chez les paysans sans terre et les travailleurs journaliers. La boisson se limite au bas-beurre ou à l'eau.

Logement : parfois aucun ; peut être une minuscule pièce ou une cabane pour une famille. Aucun mobilier.

Habillement : toile à sac, vêtements filés à la maison, cuir grossier, nudité. Les hommes primitifs, les nomades et les barbares posséderont des vêtements d'hiver si nécessaire.

1 440 sous par an

(4 par jour, 28 par semaine, 120 par mois)

Statut : la plupart des paysans possédant une terre, petit artisan, soldat civilisé d'un rang de sergent ou lieutenant, domestique au service d'une famille de fortune moyenne, colporteur, capitaine de grand navire ou de petit bateau, prêtre mineur, la majorité des chamans, assistant sorcier, etc...

Nourriture : identique à la classe précédente, plus gruau, pain d'orge, fromage et oeufs. Viande ou poisson au moins une à deux fois par semaine. Bière, ale, bière brune disponibles. Les nomades peuvent manger régulièrement de la viande, ils peuvent boire du koumiss.

Logement : une habitation unique par personne, accueillant également les animaux. Le mobilier comprend un coffre ou deux, des bancs, des tables et des lampes. Les nomades peuvent posséder un chariot et jusqu'à six animaux de monte.

Habillement : chaussures, une nouvelle tenue par an, les vêtements d'hiver sont chauds et protégeront du froid.

6 000 sous par an

(16 par jour, 112 par semaine, 480 par mois)

Statut : maître artisan, domestique commandant d'autres serviteurs ou ayant d'autres responsabilités, professionnel, marchand,

commerçant, chevalier, thane, autre noblesse mineure, guerrier de talent, prêtre aisé, chaman puissant, sorcier, etc...

Nourriture : identique à la classe précédente, plus de la viande et du poisson avec la plupart des repas, viande et vin de table.

Logement : manoir ou grande maison, un bon lit, plusieurs tables et bancs, tabourets, probablement des chaises, parfois un ou plusieurs murs décorés ou une petite fontaine ou d'autres objets décoratifs. Les nomades peuvent posséder une grande tente, des bonnes couvertures, de belles fourrures, des articles en métal.

Habillement : étoffe de lin et de coton de grande qualité, parfois certains objets de luxe comme des teintures importées, des garnitures de fourrure ou des bijoux. L'apparence tient un rôle important, il s'agit de la première classe pour laquelle cette affirmation est vraie.

Divers : le statut comprend la possession d'un serviteur et de montures ou de trois serviteurs.

24 000 sous par an

(64 par jour, 688 par semaine, 2 000 par mois)

Statut : comte, seigneur, cheikh, secrétaire et intendant au service de la noblesse, prêtre important, chaman en contact direct avec les souverains et autres personnalités importantes, puissant sorcier local.

Nourriture : identique à la classe inférieure plus de la viande de bœuf ou autres herbivores en abondance, volailles, crustacés, etc... Pâtisseries et pains faits maison, bons vins, occasionnellement fruits importés et vins fins.

Logement : habitations aux nombreuses pièces logeant la famille du noble, ses serviteurs, ses gardes, etc... Le mobilier comprend des trônes, des chaises, des objets d'art de valeur, des tapisseries, des boiseries et des tapis de qualité.

Habillement : soie et satin importés rehaussés de fils d'or. Les membres de cette classe sont fréquemment habillés à la dernière mode (ou la suivent très rapidement). Bijoux en or incrustés de pierreries.

Divers : possèdent plusieurs serviteurs, voire davantage, plusieurs montures, des chariots, des gardes, un personnel, etc...

lui de sa famille (l'argent et les biens réels utilisables dans un projet quelconque représentent le revenu disponible).

Les chiffres fournis sur les tableaux du niveau de vie peuvent varier au sein d'une même classe afin de préciser si l'individu se situe au plus haut ou au plus bas de son niveau social.

Cette description suppose que tout ce qu'a gagné l'individu a été dépensé. Les personnes économes garderont leur argent mais afficheront un niveau de vie bas pour leur classe. Nous ne tenons aucun cas des avarés dans ce descriptif.

N'oubliez pas que le niveau de vie ne représente pas des pièces de monnaie mais un pouvoir d'achat équivalent.

Par exemple, un fermier barbare subsiste avec 1 440 sous par an. Toutefois, il ne touchera jamais un sou, même s'il commerce pour des marchandises en métal.

On peut également interpréter ses tableaux en s'imaginant pénétrer dans une cité avec un sac rempli d'argent. Les tableaux vous diront exactement ce qu'il en coûte de vivre "comme un roi" (soit 4 000 sous par jour).

N'oubliez pas qu'il s'agit de simples critères, on peut trouver des exceptions. Utilisez les tableaux comme des lignes directrices mais adaptez les suivant vos besoins.

En développant ces tableaux, nous avons estimé que 7 jours valent 1 semaine, qu'il y a 30 jours dans un mois et 360 dans une année.

Les revenus détaillés sur le tableau des niveaux de vie représentent le montant du revenu total, soit approximativement 4 fois le montant du revenu de la classe inférieure.

Le statut social ne dépend pas des revenus, même s'ils sont égaux. Par exemple, un seigneur nomade peut se voir accorder plus d'égards et de pouvoir que son homologue civilisé. Pourtant, ils ont approximativement le même revenu.

Prix de la Vie

Le prix de la vie est la valeur en marchandises ou en argent correspondant à la vie d'une personne. Il appartient au système légal dans les contrées où vivent des hommes primitifs, des nomades ou des barbares.

Le prix de la vie est utilisé pour déterminer une rançon, c'est à dire le prix à payer afin de récupérer un individu captif, ou le wergeld c'est à dire le prix payer par un criminel pour racheter son crime.

Rançon et wergeld sont des montants traditionnels variant de place en place. Généralement, le prix de la vie d'un individu correspond à son revenu annuel x 7.

Les rançons sont généralement assurées par la famille. Les aventuriers devront eux garder un trésorsurveillé par un ami de confiance. Un meurtrier peut acheter son absolution en payant un wergeld. S'il possède des liens familiaux importants et étroits, il peut obtenir de ses parents la prise en charge du paiement. Le wergeld conclut officiellement une querelle ou tout désaccord entre les tueurs et les proches de la victime. Une famille affligée peut toutefois refuser le wergeld pour lui préférer la vengeance. Les inconnus ne possèdent pas le privilège du wergeld ou de la rançon.

Tableau des Wergelds Habituels

Revenu annuel en sous	wergeld en sous	wergeld en bétail
360	2 520	10
1 440	10 000	40
6 000	40 000	160
24 000	160 000	640
90 000	640 000	2 560
365 000	2 560 000	aucun
1 440 000	10 240 000	aucun

90 000 sous par an

(250 par jour, 1 750 par semaine, 7 500 par mois)

Statut : duc, grand prêtre, mage, chaman de très haut rang (il en a peut être existé un ou deux en un siècle).

Nourriture : identique à la classe inférieure plus des mets raffinés tels la soupe de nids d'hirondelles, les paons farcis, les fruits confits et autres animaux exotiques. La boisson comprend les vins les plus fins. De grands banquets et fêtes peuvent être donnés.

Logement : plusieurs grandes habitations comprenant un manoir ou un château à la campagne, une forteresse et une maison en ville ou un petit palais.

Habillement : articles de mode, vêtements d'une extrême finesse fait de matières les plus rares, bijoux fins et autres accessoires.

Divers : nombreux serviteurs, gardes, secrétaires et montures. Terres importantes.

365 000 sous par an

(1 000 par jour, 7 000 par semaine, 30 000 par mois)

Statut : archiduc, prince, archiprêtre.

Nourriture : identique à la classe inférieure plus des articles de luxe extrêmement rares tels que langues de colibri, pâtisseries de viande énormes et complexes, plats élaborés, fruits étranges et animaux exotiques. La boisson comprend les vins rares et les cognacs.

Logement : palais.

Habillement : en dehors de la mode, articles d'un genre unique mettant en valeur des grosses gemmes précieuses et belles.

Divers : nombreux serviteurs, montures, concubines, membres du personnel, comptables, secrétaires, etc... Nombreux gardes et soldats attirés.

1 440 000 sous par an

(4 000 par jour, 28 000 par semaine, 120 000 par mois)

Statut : roi, reine, pontife.

Nourriture : identique à celle de la classe inférieure mais la présentation est plus élaborée, plus extraordinaire encore et la qualité plus importante. Organise des fêtes prodigieuses. Peut inviter le royaume entier.

Logement : vaste palais.

Habillement : identique à celui de la tranche inférieure, mais les modèles accentuent les fonctions rituelles ou politiques de celui qui porte les vêtements. Possède probablement les plus gros diamants, rubis, améthyste, émeraude, saphir, perles (choisissez une pierre) connus dans le monde entier. Plusieurs couronnes, sceptres, clefs etc d'une extrême finesse.

Divers : possède des centaines de serviteurs, d'animaux de monte, de propriétés, de troupeaux, de châteaux, d'armées, de navires et des monopoles en matière de tarifs et de prix.

5 760 000 sous par an

(16 000 par jour, 112 000 par semaine, 480 000 par mois)

Statut : empereur, impératrice, roi des rois.

Nourriture : identique à celle de la classe inférieure mais d'une qualité encore supérieure. Les dîners d'état sont des événements dont on parle pendant des mois et parfois même pendant des années.

Logement : complexe de palais de la taille d'une cité moyenne. **Habillement :** les vêtements sont de véritables oeuvres d'art. Ils sont si coûteux et si merveilleux que même les personnes les plus élégantes sont éblouies et frappées de stupeur. Certains styles de vêtements ou accessoires peuvent être réservés uniquement à l'empereur. Ce dernier ne porte jamais deux fois la même chose à l'exception de ses couronnes.

Divers : possède des milliers de secrétaires, de montures, de gardes, de messagers, etc... En théorie, tout être ou toute chose appartient à l'empereur.



Le Culte d'Issaries

Voici la description d'un nouveau culte de Glorantha : Issaries est le dieu des marchands et reste la divinité la plus prisée des joueurs après Orlanth.



Mythe et Histoire

Issaries est le fils de Larnste et de Harana Ilor, dieu et déesse de la Cour Céleste régnant respectivement sur le Changement et l'Harmonie. Tout au long du Temps des Dieux, alors que tout était calme et parfait, il grandit dans les pâturages idylliques du monde magique du Pic. Tous remarquèrent son ingéniosité, sa langue douce et sa passion des voyages. Alors qu'il restait dans l'ignorance de ses propres pouvoirs, on le trouva en train de voyager dans de lointains royaumes. Une légende veut qu'il fut le messager, transportant des missives secrètes, entre le Ciel et la Terre, ce qui conduisit à la procréation d'Umath.

Au cours de la guerre des dieux, Issaries se rendit dans de nombreux lieux et assumait différentes positions. Quelquefois, il fut un conciliateur, comme lorsqu'il instaura un premier débat entre Yelm et Orlanth. A d'autres moments, il apporta son aide en ces temps troublés, et c'est lui qui enseigna à Humakt le langage de ses ennemis en retour de sa protection. Bien souvent, il ne fut qu'un simple spectateur et c'est lui qui vit Orlanth kidnapper Huraya pour en faire sa concubine. Lorsque l'Obscurité engloutit le monde, Issaries n'en fut pas inquiet car il l'avait déjà rencontrée au cours de ses voyages. Toutefois, la progression de la Mort troubla sa nature et il entrevit le Chaos à la fin du voyage. Il prépara le Sort de Passage et entreprit de découvrir la lumière de la communication, qui lui permettrait de raviver le monde. Durant son voyage, il s'associa à d'autres entités et ensemble, ils réussirent leur quête pour devenir les Sept Porteurs de Lumière.

Lors de leur passage au travers du chaos et de l'obscurité, Issaries conduisit sans encombre les Porteurs de Lumière. Son efficacité fut totale, jusqu'à ce que tous furent pris dans un profond transit et c'est alors qu'il échoua. Issaries tira de son échec sa compréhension des secrets du mouvement et de la quiétude. Lorsque sa langue ne lui fut d'aucun recours, il comprit les mystères et les terreurs du silence.

Après la Renaissance du Soleil, les trois enfants d'Issaries apportèrent ses secrets à toute l'humanité. Ses trois enfants sont Harst, également appelé le Grain Engrangé, qui représente le commerce habituel ; Garzeen ou l'Intermédiaire qui traduit les langues et permet le transfert des biens et Languedor qui incarne le marchand errant, sans demeure à l'exception de sa caravane.

Partout où vivaient des fermiers, des éleveurs, des chasseurs ou des pêcheurs, on trouva le dieu appelé Harst ou le Grain Engrangé. Il est représenté sous la forme d'un vieil homme barbu transportant un pot, un sac et une amulette gravée des runes d'Issaries. La légende veut qu'il soit tombé amoureux de la fille d'un roi fainéant et qu'il demanda sa main en mariage. Le père déclara que personne ne pou-

vait épouser à un membre de sa famille, incapable d'assurer par ses propres moyens sa subsistance. Harst, qui avait enseigné au peuple environnant à parler, se rendit chez chacun de ses amis et leur demanda une poignée de grain engrangé. Il se rendit alors auprès de son frère et les échangea contre un lot de pots de terre. Il revendit ses pots aux personnes qui lui avaient donné le grain, réalisant du même coup un autre profit et rémunérant par la même occasion ses amis. La jeune fille devint sa femme et il établit pour toujours les règles du commerce.

Garzeen l'Intermédiaire est le nom du second fils d'Issaries. Il gagna sa popularité auprès des villes, des cités ou de tout autre marché établi. Dans un premier temps, les gens s'y rassemblaient mais ne pouvaient se parler. Garzeen leur enseigna sa langue (plus tard appelée Langue des Marchands) et l'institua entre de nombreuses races différentes. Certaines d'entre elles voulurent le payer pour son aide particulière et c'est ainsi que Garzeen trouva sa première profession. Plus tard, il prit ses rétributions et les échangea là où on en avait le plus besoin, ou les conserva jusqu'à ce que la demande s'en fasse ressentir. Garzeen est grassouillet et porte une barbe. Il étale sa richesse et son statut à l'aide de vêtements et d'objets de luxe d'un goût tapageur. C'est grâce à ces derniers qu'il espéra un moment séduire Fénéla, la fille du roi Froalar dans l'ouest. Cependant, elle méprisa son matérialisme et se méfia des avances du dieu, craignant qu'il lui soit infidèle après un moment. Elle lui fit jurer d'accomplir un vœu avant de l'épouser et lui demanda de réassembler le corps de la divinité pré-temporelle Genert. Les morceaux du corps flottaient alentour sous différents aspects et la rumeur veut qu'une "Terre de Croissance" existe dans les profondeurs du désert. Assembler le dieu dans son intégralité était impossible. Actuellement, dès qu'un adorateur de Garzeen trouve un de ces morceaux, il est obligé de partir pour le Désert de Genert et d'essayer d'accomplir l'antique vœu en une semaine. Le seul moyen de ne pas accomplir cette quête est de mourir ou de revendre le fragment à un Pisteur du Désert de la Princesse des Marchands.

Le troisième fils d'Issaries est Languedor, le Prince Marchand. A la différence de ses frères, il se refusa à demeurer en un seul endroit et exploita les voies que son père favorisait. C'est un chanteur et un voyageur. Au cours de ses pérégrinations, il rencontra la fille de Lhankor Mhy, nommée Mère Langage. Ils eurent un fils baptisé Héraut, mais le couple ne demeura pas uni. Languedor fonda le sous-culte des marchands-ambulants qui traversent le monde et ne connaissent d'autre demeure que leur caravane. L'un de ses suivants fut une femme, Caarith, la première des Pisteurs du Désert.

Le culte fait de grandes promesses à ses fidèles. Issaries incarne la psychopompe (escorte des morts) de tous les adorateurs des Por-

teurs de Lumière. Le dieu s'engage à guider ses initiés vers leur propre demeure de l'au-delà. Il leur promet également de nombreuses opportunités dans cette vie future. On dit également que les initiés peuvent conserver certains objets magiques et facultés par delà la tombe. Issaries guide ses prêtres selon les sacrifices que ces derniers lui ont offert leur vie durant.

Au cours de funérailles, le culte d'Issaries préfère inclure de nombreux biens dans la tombe afin que le mort puisse correctement voyager de l'Autre Côté. Les prêtres préparent généralement certains objets qui les suivront dans la mort. Issaries exige que ses marchands donnent 10 % de leurs biens terrestres à une célébration au milieu d'étrangers, après une inhumation.

Les Runes d'Issaries sont la Mobilité, l'Harmonie et "Issaries", une rune utilisée dans le commerce. A l'exception d'Issaries, peu d'esprits possèdent cette rune, hormis ceux qui la lui ont pris.

Organisation du Culte

Issaries est le dieu du langage, de la parole et de la communication en général. Il préside également aux passages et aux transits, aux voyages, au commerce et aux routes. On l'appelle souvent le Gardien de la Voie. Au sein des sociétés primitives, les prêtres de Harst sont les individus qui organisent des échanges avec les étrangers, grâce à leurs compétences spéciales dans les langues. L'existence même du commerce et des échanges réside dans les facultés de l'Intermédiaire et la civilisation ne pourrait jamais exister sans ces flux commerciaux. Languedor permet la communication à longue distance entre les différentes branches du culte et, à une moindre échelle, entre les différentes parties du monde.

Issaries est vénéré par les marchands, les caravaniers, les colporteurs, les hérauts, les interprètes et les boutiquiers. Durant le Second Age, son adoration s'est répandue dans tout le monde civilisé et son culte reste la religion organisée la plus commune dans Glorantha.

Le culte est connu pour son aversion envers les hyènes qui sont des parties du corps de Genert. Si un marchand de Garzeen trouve un de ses animaux en vie, il doit immédiatement partir pour sa quête dans le désert afin d'accomplir la tâche sans fin de son dieu. De ce fait, les adorateurs de Harst et de Languedor tuent les hyènes à vue si possible.

Issaries entretient une rivalité amicale avec le culte de Lhankor Mhy.

Les deux cultes ont des désirs communs et par là même, s'aident mutuellement. Comme tous les autres Porteurs de Lumière, Issaries hait le Chaos et n'apprécie pas l'obscurité. Alors ces adeptes peuvent entretenir des relations neutres avec des races de l'obscurité, ils ne peuvent qu'être hostiles vis à vis du Chaos.

N'importe quel jour de marché peut être consacré Jour Saint par le grand prêtre en exercice. Comme tous les autres cultes des Porteurs de Lumière, les adorateurs d'Issaries vénèrent le Temps Sacré. Chaque Jour Sauvage survenant au cours du Temps Sacré est particulièrement important et aucun échange ne peut avoir lieu pendant ces journées.

Le Culte dans le Monde

Les marchands peuvent sembler bénéficier d'un pouvoir très restreint d'un point de vue purement hiérarchique. Toutefois, leurs actes sont à ce point capitaux que leur véritable influence est en fait très vaste. D'un autre point de vue, la populace peut détester les marchands et restreindre considérablement leur influence.

Issaries reste le culte traditionnel des marchands parmi les Orlanthis. Généralement, plus les Orlanthis sont civilisés, plus l'importance de ce culte est vaste. Par exemple, chez les sauvages de Broliia, Issaries est quasiment inconnu. Par contre, l'implantation du culte est profonde chez les peuples cultivés du Pays Saint.

Le culte d'Issaries s'est répandu bien au delà de son aire d'influence originelle. Il est à présent adoré dans des régions situées bien loin de la zone d'établissement des Orlanthis. Au cours du Second Age, ce culte

fut le plus pratiqué par les Instruits des Dieux, qui désiraient s'établir dans le monde entier. De ce fait, il essaima dans tout Glorantha.

On trouve très rarement des temples d'Issaries, à l'exception des cités ou des autres centres de commerce. Des lieux de rencontre temporaires peuvent être installés dans n'importe quel endroit où plusieurs marchands sont appelés à se rencontrer. Etant donné que les commerçants ont tendance à se regrouper en congrégation, la plupart des sites d'adoration sont au moins des temples mineurs. Les sanctuaires d'Issaries enseignent le sort de Verrou.

Les membres du culte essaient généralement d'instaurer des réseaux commerciaux dès que possible. Toutefois, ces derniers acquièrent rarement un statut permanent. Le grand Empire Maritime des Instruits des Dieux Jrusteli dépendait de ce système.

Pour déterminer le dirigeant d'un temple ou d'un marché, tous les initiés présents participent à une élection afin de sélectionner un prêtre qui deviendra le grand prêtre. Ce dernier doit absolument appartenir au sous-culte de Garzeen, sauf si cela est impossible. Cette position doit être renouvelée au moins chaque année dans une cité et ne dure pas plus d'une semaine sur un marché temporaire. Chaque initié, prêtre et esprit allié possède une voix.

Grain Engrangé (Harst)

Les membres de ce sous-culte sont principalement des adeptes d'Issaries, qui le vénèrent par ce biais afin d'écouler leurs biens en surplus. N'importe quelle créature non chaotique peut rejoindre ce culte, simplement en sacrifiant un point de POU. Il n'existe aucune autre condition à l'acceptation mais le nouveau membre devra participer à toutes les cérémonies du culte s'il est disponible.

Tous les marchands d'Issaries seront obligés d'accorder des conditions préférentielles dans leurs échanges avec les membres du sous-culte. Ils ne sont pas tenus à cette règle avec les personnes qui n'en sont pas membres. Les adeptes de Harst peuvent également être formés dans la Langue des Marchands par les prêtres du culte. Ce sont les seuls bénéfiques susceptibles d'être tirés d'Harst.

La véritable utilité de ce culte repose dans le fait qu'il fournit aux prêtres, marchands en voyage un groupe d'initiés, qui lui permettront d'organiser un sanctuaire ou un temple en cas de besoin.

Devenir un Initié

Un candidat à l'initiation doit remplir les conditions qu'exige le culte. Il devra effectuer des jets de compétence sous Marchandage, Cérémonie, Evaluer, Parler (n'importe quelle) Langue et Parler (n'importe quelle autre) Langue.

Les initiés doivent jurer de défendre les idéaux du culte et ne jamais souiller tout sol sacré ou marché d'Issaries. Ils ne peuvent utiliser la Langue des Marchands que dans le cadre de leur fonction au sein du culte. Ils n'ont pas besoin de s'affilier à un prêtre et sont indépendants. De nombreux boutiquiers rejoignent le culte simplement pour s'assurer que leur région sera protégée par une magie puissante.

Les initiés sont obligés d'apprendre la Langue des Marchands à au moins 25 % auprès des prêtres du culte avant d'étudier tout autre compétence ou sort. Ceci fait, il peuvent également apprendre la compétence spéciale du culte Marchander.

Les sorts de magie spirituelle enseignés sont Séduction, Glu, Communication Mentale et Mobilité.

Prince Marchand (Languedor)

Les Princes Marchands sont tenus de se déplacer et de voyager sans cesse à la recherche d'aventures. Ils incarnent et profitent du côté terrestre de leur dieu. Ce sont également des prêtres qui ont accès à la magie divine réutilisable.

Un candidat au statut de Prince Marchand doit avoir été un initié pendant au moins une année et posséder un bon statut. En plus des conditions habituelles il devra posséder la compétence Evaluer à au

moins 90 %. Un prêtre Prince Marchand n'a besoin de donner à son culte que 50 % de ses revenus et 10 % de son temps. Le culte ne leur apporte aucune aide financière. Ils sont obligés de se porter au secours de n'importe quel prêtre d'Issaries en situation problématique. Ils doivent protéger tous leurs suivants même si pour cela ils doivent mettre leur vie en jeu. Il s'agit d'une obligation formelle qui peut être temporairement accomplie par des mercenaires engagés. Ils ne doivent jamais voler, sauf les personnes qui les ont volés ou les créatures du Chaos.

Magie divine commune : toutes

Magie divine spéciale : Créer un Marché, Verrou, Passage, Surveiller une Route, Vendre un Sort.

Prêtre Marchand (Garzeen)

Les Prêtres Marchands construisent et entretiennent leur place de marché neutre au milieu d'un monde en évolution permanente. Ils l'utilisent comme base de commerce et de communication. Ils peuvent avoir recours à leur magie runique spéciale pour favoriser les échanges. Néanmoins, être un prêtre ne signifie pas que l'on est un marchand accompli, mais simplement que l'on est capable de créer un lieu d'échanges.

Un candidat à ce statut doit avoir été un initié de bonne renommée pendant au moins un an et un autre prêtre devra lui servir de parrain. En plus des conditions habituelles, une compétence d'au moins 90 % en Marchander est obligatoire.

Un Prêtre Marchand n'a besoin de remettre à son culte que 10 % de son revenu et 50 % de son temps. Le culte ne leur apporte aucune aide financière. Un Prêtre Marchand n'a pas le droit de voler, sauf les personnes qui l'ont volé ou les créatures du Chaos. Il doit également venir en aide aux autres membres du culte sauf s'il encoure un danger. C'est à lui de se faire leur opinion sur le danger potentiel en cours.

Magie divine commune : toutes.

Magie divine spéciale : Créer un Grand Marché, Créer un Marché, Verrou, Passage, Surveiller une Route, Vendre un Sort.

Compétences Spéciales du Culte d'Issaries

Marchander (compétence de Communication 05 %) : cette compétence permet d'acheter quelque chose à un prix inférieur à celui demandé. Pour l'utiliser on doit se trouver en position de marchandage raisonnable : marchander la Hache Sacrée du garde d'un temple de Babeester Gor n'est pas faisable. Le marchandeur devra déclarer à quel prix il désire acquérir l'objet. Pour chaque 2 % de différence entre l'offre et le prix demandé, le marchandeur devra re-

tirer 1 % à sa compétence. Dans tous les cas, la personne cédant l'objet ne le vendra jamais à perte, quelque soit le jet réussi sous la compétence. Si la tentative de marchandage échoue, la personne peut augmenter son offre et essayer à nouveau.

Exemple : Hilarian le marchand désire acheter une épée magique. On lui demande 400 guilders (la monnaie de Sartar) pour l'épée. Hilarian offre 240 guilders et sa compétence en Marchander est de 60 %. Il désire acheter l'épée pour un prix de 40 % inférieur à la normale. Sa chance de réussite est donc réduite de 20 % et n'est plus que de 40 %. Il obtient un 49 et échoue. Il offre alors 280 guilders ce qui ne constitue qu'une réduction de 30% sur le prix normal. Ses chances de Marchander sont donc diminuées de 15 %, soit 45 %. Il obtient un 03 et réussit.

Langue des Marchands (Compétence de Communication 00 %) : il s'agit du langage du culte d'Issaries. Il s'est répandu dans le monde entier et est aujourd'hui utilisé même chez les peuples qui n'adorent pas Issaries. Cette langue est d'origine divine et très simple à assimiler. Lorsqu'une personne apprend la Langue des Marchands, elle gagne 1D6-1 pourcentages au lieu des 1D6-2 habituels (comme pour les autres langages).

Magie Runique Spéciale d'Issaries

Créer un Grand Marché

1 point

Sort de Rituel de Cérémonie, une utilisation

Ce sort n'est accessible qu'aux Grands Prêtres de Garzeen. Il permet à tous les prêtres du culte de combiner leurs sorts de Créer un Marché pour fonder un seul lieu de marché gigantesque qui sera protégé. Par exemple, si 6 sorts de Créer un Marché sont lancés, toute personne qui pénétrera dans la zone définie par les sorts avec de mauvaises intentions endurera 6D3 points de dégâts.

Créer un Marché

3 points

Sort de Rituel de Cérémonie, réutilisable

Ce sort crée une zone protégée invisible, identique dans la plupart de ses aspects à celle définie par un sort de Sauvegarde 1. Afin de définir les limites de cette zone, le prêtre doit utiliser des bâtons de 1 mètre et y graver une rune en rapport avec Issaries. A la différence de Sauvegarde, il détecte les personnes pénétrant dans la zone, mais ne s'active que lorsque l'individu foment des intentions hostiles. Le vol est une intention hostile. Le sort n'effectue aucune distinction entre les guerriers "amicaux" et les guerriers "ennemis". Il s'ac-



tivera dès qu'une personne entrera avec la zone dans l'intention de nuire à quelqu'un.

Verrou

1 point

Sort de Rituel de Cérémonie, durée 8 semaines, non cumulable, réutilisable.

Ce sort peut être lancé sur une porte, un coffre ou un objet du même type. Il agit comme le sort de Glu avec une FOR égale aux points de magie utilisés pour renforcer le sort lors de son lancement. Seul le jeteur de sort pourra offrir et fermer la serrure autant de fois qu'il le désire. Une fois l'objet refermé, le sort se réactive. Il ne peut pas être retiré par un sort de Dissipation, Dispersion ou Neutralisation de la magie. Si la serrure est brisée par la force brutale puis refermée, le sortilège se réactivera contrairement au sort de Glu. Ce sort peut être cumulé avec Passage.

Passage

1 point

Sort de Rituel de Cérémonie, durée 8 semaines, cumulable, réutilisable.

Ce sort doit être cumulé avec Verrou. Chaque point de Passage autorise une personne supplémentaire à passer ou à ouvrir l'objet enchanté derrière le prêtre. Le sort doit être lancé sur une porte (ou quoi que ce soit d'autre), et la personne recevant le Passage devra obligatoirement être présente et poser ses mains sur l'ouverture alors que le sort est activé. Les personnes supplémentaires ne peuvent pas renforcer le sort de Verrou du prêtre à l'aide de leurs points de magie (à moins qu'elles ne soient en Lien Mental avec lui).

Surveiller une Route

2 points

Personnel, durée variable, non cumulable, réutilisable.

Ce sort est utilisé lors de voyages dans des territoires dangereux ou inconnus. Il doit être lancé sur un sentier connu ou sur une route visible qu'empruntera le magicien. Le sort avertit l'utilisateur de la direction et du nombre de tous les ennemis et pièges potentiels dans un rayon de 100 mètres. Ce sort ne permet pas de déterminer le type des dangers. Il dure aussi longtemps que la route se prolonge et tant que le jeteur de sort reste éveillé.

Vendre un Sort

2 points

Toucher, instantané, non cumulable, réutilisable.

Ce sort autorise le prêtre à vendre une utilisation de n'importe lequel de ses sorts runiques (à l'exception de Vendre un Sort) en échange d'une utilisation de n'importe quel sort runique réutilisable connu par un autre prêtre de n'importe quel culte. La vente doit s'effectuer volontairement. Le sort vendu ne peut pas être regagné par son propriétaire originel jusqu'à ce que la personne qui le possède l'ait lancé ou soit morte. Les sorts à utilisation unique ne peuvent pas être vendus.

Un processus particulier doit être suivi ou la vente ne pourra pas être conclue.

1) La vente doit être effectuée sur un Marché d'Issaries. Le prêtre sera ainsi protégé des personnes aux intentions mauvaises. Par exemple, un voleur qui a l'intention de lancer "accidentellement" une Attaque Mentale au prêtre d'Issaries sera détecté par le sort de Marché.

2) Les objets de la vente doivent être définis. Les prix exacts sont négociables mais Issaries exige que son prêtre tire un profit maximum sous une forme ou une autre.

3) Un objet particulier doit être échangé comme une part de la vente. Il devra représenter d'une certaine façon le sort vendu. Par exemple, un sort de Bouclier nécessite l'échange d'un bouclier, un sort d'Humakti un couteau ou un Commander Sylphe un sac d'air. Cet objet vient en sus de tout autre article faisant partie de la vente.

4) Chaque joueur devra jeter 1D100. Si les deux réussissent un jet compris entre 01 et 95, le sort passe d'un esprit à l'autre. Si l'un des deux effectue un jet compris entre 96 et 00, le sort prend immédiatement effet et s'active contre le prêtre qui devait le recevoir. Par exemple, si un sort de Lance du Soleil devait être vendu, l'acheteur est immédiatement foudroyé par une colonne de feu solaire. Même si l'un des partenaires ne parvient pas à véhiculer correctement son sort, il reçoit toujours le sortilège de la personne avec qui il a conclu la vente.

Sous-Culte

Esprit de Représaille : Avidité Maligne.

Cet esprit habite certains bijoux connus sous le nom de Gemmes d'Avidité. Il est envoyé par le dieu contre tous les membres du culte brisant leurs vœux. Il peut également être invoqué à l'aide d'une intervention divine par un prêtre qui désire maudire quelqu'un l'ayant volé ou offensé. Dans tous les cas, le coupable trouvera une Gemme d'Avidité dans sa main la prochaine fois qu'il tentera de dépenser son argent ou de troquer un objet. Les Gemmes d'Avidité possèdent 51 facettes, ont des formes et des couleurs variables et sont toujours d'une taille, d'une pureté et d'une valeur exceptionnelles. Toute personne ramassant cette gemme est attaquée en combat spirituel par l'esprit du bijou. L'avidité Maligne possède un POU de 2D6 + 12 et s'attaque au POU de sa cible (et non ses points de magie). Il s'acharnera sur sa proie jusqu'à ce qu'il ait perdu tous ses points de magie, auquel cas il retournera sur le plan spirituel en laissant la gemme derrière lui. A chaque fois qu'il vaincra le POU de sa cible, cette dernière recevra un Facteur d'Avidité de 5%. Par exemple, si la cible a été vaincue 4 fois avant de vaincre l'esprit, elle possèdera un Facteur d'Avidité de 20%.

Cette malédiction doit être manipulée comme une caractéristique. Un personnage possédé par une Avidité Maligne devra effectuer un jet sous son Facteur d'Avidité dans chaque situation appropriée. En cas de réussite, sa volonté d'acquiescer l'objet devient obsessionnelle.



Cela ne signifie pas que la victime est seulement prise d'un désir fulgurant, mais que ce dernier anéantit tout jugement et bon sens, la victime se transformant en pantin soumis à une volonté effrénée de posséder ou de contrôler personnellement l'objet ou le type d'objet.

Les Enfants d'Issaries

Après la renaissance du soleil, Issaries parcourut le monde pour rap-
peler aux peuples ses secrets et les ramener vers la civilisation. Il
laissa ses enfants derrière lui comme guide, chacun d'entre eux
créant un sous-culte spécialisé, dépendant des besoins locaux. Les
plus fameux sont Garzeen, Languedor et Harst qui ont développé les
aspects majeurs du culte.

Etyries

Issaries avait également une fille nommée Etyries. Après un millier
d'années, elle fut fatiguée de surveiller les fourneaux et de servir de
comptable. Elle décida donc d'entreprendre un grand voyage afin
d'écouter les paroles d'une jeune déesse dans le nord lointain. Elle
quitta donc sa famille pour accomplir ce voyage. La déesse était la
Déesse Rouge qui se trouvait encore sur terre sous sa forme mor-
telle. La fille d'Issaries apprit qu'elle était capable d'utiliser ses
grands pouvoirs innés et d'avoir de hautes ambitions. La Déesse
Rouge enseigna à Etyries qu'elle était le guide destiné à tisser la
trame du panthéon Lunar.

Héraut Bonne Parole

Héraut est le fils mythique d'Issaries et de Mère Langage (un esprit
de Lhankor Mhy). Il s'agit d'un sous-culte extrêmement spécialisé.
Les hérauts n'échangent pas les biens. A la place, ils sont loués
comme intermédiaires strictement neutres entre des personnes, gé-
néralement des ennemis, qui ont besoin d'eux. Ils transportent tou-
jours différents messages avec une grande honnêteté et volonté.
Le sous-culte possède exactement les mêmes compétences et sorts
que n'importe quel autre sous-culte d'Issaries. Leurs revenus ne dé-
pendent que des messages qu'ils transportent.

Cultes Associés

Chalana Arroy faisait partie des Porteurs de Lumière. En tant que
Déesse de la Guérison, elle a donné au culte son sort de Régénérer
un Membre.

Eurmal, ce bouffon malicieux faisait partie des Porteurs de Lu-
mière et les a assistés dans leur quête. C'est un farceur et il adore les
jeux de mots. Il accorde à Issaries son sort de Langue Agile.

Langue Agile

1 point

A distance, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort double les pourcentages de sa cible dans les compétences
Eloquence et Baratin pendant toute sa durée.

Lhankor Mhy incarne la Connaissance dans le panthéon des Por-
teurs de Lumière. Il octroie à Issaries son sort d'Analyser la Magie
(voir le Culte d'Orlanth dans les règles de base).

Orlanth, roi des dieux et grand ami d'Issaries fournit son sort de
Vol (voir le Culte d'Orlanth dans les règles de base).

Remarques Complémentaires

Mules

Les mules sont les animaux favoris du culte. On dit qu'elles sont l'une
des plus grandes inventions d'Issaries qui les a conjurées afin de ven-
dre du vent. En effet, on peut les utiliser aussi bien en tant que bête de
somme ou qu'objet de commerce. Parmi les peuples qui détestent les
chevaux (comme les Doradis et les Praxiens), on peut arguer que les
mules n'en sont pas. Par contre, on peut déclarer aux peuplades qui ai-
ment les chevaux, que les mules sont leurs descendants.

Neutralité

La neutralité du culte est largement connue et respectée. Toutefois, il
n'y a rien en lui qui permet d'imposer la confiance. Les attitudes des
autochtones vis à vis de n'importe quel marchand, qu'il soit perman-
ent ou ambulancier, peuvent varier dans des proportions importantes.





Culte de Hykim et Mikyh

Ce culte particulier est répandu dans les peuplades primitives de Glorantha. Il se confond parfois avec la pratique de la chamanerie.



Mythe et Histoire

Hykim et Mikyh sont les ancêtres de toutes les bêtes. On dit généralement qu'il s'agit de dragons. Hykim est d'une nature masculine alors que Mikyh est d'une nature féminine. Toutefois, ils n'apparaissent jamais ensemble dans les légendes, c'est pourquoi les Instruits des Dieux ont formulé l'hypothèse qu'ils représentent une seule entité hermaphrodite dont la forme est celle d'un dragon.

La généalogie de ces déités ressemble à une classification taxonomique des animaux de Glorantha. Par exemple, il existe une Mère Mammifère dont les enfants sont le Dieu Chat, le Dieu Ours, le Dieu Mouton, etc. Puis le Dieu Chat a engendré l'Esprit Lion, l'Esprit Lynx, l'Esprit Tigre et ainsi de suite. Certains animaux possèdent également une origine tout à fait différente. Par exemple, Vrimak, l'ancêtre souverain des oiseaux, dont on dit qu'il a été créé par Dayzatar, le Dieu du Ciel.

La plupart des animaux est fortement associée à une autre déité et Hykim et Mikyh sont utilisés pour expliquer les liens entre les bêtes. Par exemple, Mikyh est la mère du Roi Griffon qu'elle a engendré avec Yelm, et de Taureau Tempête dont le père est Umah.

Les peuples primitifs, mais largement répandus, des Hsunshen sont divisés en de nombreuses tribus différentes qui adorent chacune leur propre animal totem. Les animaux intelligents comme les babouins magiques de Désolation peuvent également vénérer leur propre dieu animal favori.

Les Hsunshen pensent qu'après la mort, leur âme est réincarnée au sein de leur propre tribu. De ce fait, ils n'effectuent aucune distinction entre les membres humains du clan et les membres animaux. Les rituels mortuaires reflètent cette croyance mais varient de façon importante d'une tribu à l'autre.

La vénération Hsunshen comprend toujours la Rune de la Bête. Les animaux particuliers incluent d'autres runes modifiant l'aspect Hykimi de base. Par exemple, Gorakiki (le Dieu Insecte) possède les Runes de la Bête et de l'Obscurité.

Aspects du Culte

Les Hsunshen savent qu'il y a bien longtemps une différenciation a été effectuée entre les hommes et les bêtes et que leur propre tribu descend en fait d'un ancêtre animal. Ainsi les Telmori croient qu'ils sont des loups à deux pattes, et fils de loups. Les Hsunshen ne pensent pas que les autres humains ont les mêmes origines qu'eux.

La religion et la vie sociale dans son intégralité des Hsunshen sont liées à leurs animaux totémiques. Avec la progression de la civilisa-

tion, ces croyances primitives reculent dans les arrières pays et certaines tribus anciennes, comme le Peuple Taureau, n'existent plus. Cependant, de nombreux cultes animaux possèdent toujours une importance locale très forte et peuvent même dominer certaines régions. Les personnes qui utilisent la magie des animaux totems, se méfient et craignent bien souvent les cultes conventionnels et la magie. Les membres d'une tribu peuvent ne porter aucune affection particulière aux membres d'une autre tribu. Il peut même exister des rivalités et des haines traditionnelles, comme entre les Telmori et le Peuple Chien de Balazar. Dans tous les cas, les Hsunshens préféreront toujours d'autres Hsunshen à la menace que représentent des individus extérieurs.

Le Culte dans le Monde

Les cultes Hykimi n'ont pas d'importance réelle, excepté à l'intérieur des tribus concernées. Toutefois, il faut savoir que les Hsunshens constituent la majorité des peuples primitifs de Glorantha. Il en existe sur les franges de la quasi totalité des grandes civilisations du monde. Sur Genertela, les Hsunshen habitent la Barrière de Montagne Kralorelénne, les Anciennes Régions Sauvages, le nord de Fronela et des parties de Ralios. Sur Pamaltela, de nombreuses tribus vivent dans les plaines et les jungles. Les sauvages de Slon comptent des Hsunshen. Par delà ces groupements importants au style de vie primitif, il existe quelques tribus isolées comme les Berserkers Basmo-li, les seuls Hsunshens vivant dans Désolation.

Chaque tribu Hsunshen possède au moins un lieu de culte important dédié à sa déité. Il s'agit généralement d'un endroit ou d'un objet lié à la mythologie de la divinité. Les tribus nomades les emportent avec elles comme fétiches. Les très grandes tribus sont divisées en clans, chacun d'entre eux pouvant posséder son propre petit fétiche ou site d'adoration. Ces lieux de vénération Hsunshen sont généralement qualifiés de Temples Mineurs ou Majeurs. Si le nombre d'adorateurs présents restreint le site à un Sanctuaire, seul le sort Transformer Tête peut y être obtenu.

Les chamans tribaux interprètent les paroles des esprits totémiques pour toute la tribu. Si le clan est suffisamment important pour entretenir plus d'un chaman, ceux-ci décident ensemble de la politique à suivre. Toutefois, les paroles des chamans les plus puissants ont un poids plus important. Les chamans sont également une part de l'organisation tribale et constituent une structure politique distincte de celle du chef de la tribu et de ses suivants. Généralement, les chamans et les chefs travaillent ensemble, mais des désaccords et des rivalités peuvent provoquer des conflits.

Initiation

Toute personne née de parents Hsunshen est également tenue pour être également un loup, un cerf ou quoique ce soit d'autre. De ce fait, elles font automatiquement parties de la religion des parents. Les individus qui ne sont pas nés dans le culte peuvent être adoptés, ce qui est difficile et inhabituel. Pour être adopté dans une tribu Hsunshen, un candidat doit rejeter tous les liens qu'il pouvait entretenir avec une religion civilisée, la sorcellerie ou un chamanisme non Hykimi. Il doit également effectuer un jet sous POU x 3 et Connaissance des Animaux. En cas de réussite, il est accepté en tant que Hsunshen et un rituel complexe et une célébration sont alors entrepris. Ces derniers varient avec le type de la tribu.

L'appartenance à la religion Hsunshen indique que le personnage est un membre à part entière de la tribu. Les membres des tribus similaires lui seront donc amicaux. Ainsi, un Basmoli de Prax sera accepté parmi les Basmoli de Maniria, à moins qu'il ne commette un crime ou toute autre mauvaise action. Les membres de la tribu peuvent essayer d'obtenir un entraînement auprès de leur chef. Pour ce faire, ils peuvent leur verser de l'argent ou tenter de rentrer dans leurs faveurs. Si possible et nécessaire, les chamans enseigneront la magie aux membres de la tribu.

Les Hsunshen peuvent sacrifier du POU pour obtenir des sorts à usage unique auprès de leur religion.

Chamans

Les chamans Hsunshen sont également des prêtres. Leur Esprit Intérieur a toujours la forme du totem tribal. L'Homme Cornu leur apparaît toujours avec la tête (et souvent le corps) de l'animal totemique. Il porte toujours des cornes même s'il s'agit d'un serpent ou d'un loup.

Les chamans entretiennent surtout des relations avec les esprits animaux. Les esprits de leur animal totem sont toujours amicaux et la plupart des autres esprits animaux seront eux aussi amicaux ou neutres. Néanmoins, la majorité des esprits non animaux seront toujours neutres ou hostiles vis à vis du chaman et refuseront de coopérer avec lui.

Les chamans peuvent sacrifier du POU pour obtenir la magie runique spéciale du culte. Tous les cultes Hsunshen possèdent trois sorts de magie divine. Le premier, toujours appelé Transformer Tête, est un sort à un point qui transfigure la tête de la personne en celle de l'animal totem. Le second est un sort à deux points qui transforme une partie ou la totalité du corps de la personne en celui de l'animal totem. Le troisième est un sort à trois points qui change un ou plusieurs des membres de l'individu en ceux de l'animal totem. Des exemples de sorts pratiqués dans les tribus Hykimi sélectionnées sont décrits ci-dessous.

Ces sorts ne peuvent être lancés que sur un initié du culte animal approprié.

Les Fils du Loup (Telmori)

Telmor est le Père des Loups. Ses tribus sont parmi les quelques cultures Hsunshen à avoir résisté au déferlement de la civilisation. Ils ont même réussi à maintenir par la force leur place. Au cours du Premier Age, les Telmori formaient une tribu importante de l'Est de Fronela et du Nord-Est de Ralios. Ils servirent Nysalor comme mercenaires au cours des Guerres du Chaos. Après la défaite de Nysalor, ils émigrèrent en direction de l'Est, traversèrent Peloria et s'installèrent dans la Passe du Dragon.

Tous les Telmori adultes possèdent un compagnon. Il s'agit d'un loup d'une intelligence et d'une taille supérieures à celles d'un loup ordinaire. Les loups garous sont choses courantes parmi les Telmori. Toutefois, cette tribu fut maudite durant les Guerres du Chaos et les loups garous du clan ne sont plus capables de contrôler leur transformation. Ils sont obligés d'assumer leur forme lupine durant la pleine lune et sont quasiment incapables de le faire pendant la lune noire ou mourante.



Transformer Tête

1 point

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort transforme la tête de la cible en celle d'un grand loup. De ce fait, l'individu gagne une attaque supplémentaire par Morsure. La chance de toucher est égale à DEX x 5 % et les dégâts infligés sont égaux à 1D8 plus le modificateur aux dégâts. La personne pourra mordre à chaque round tout en continuant à attaquer et parer ou Esquiver. Toutefois, la morsure ne pourra intervenir que 3 rangs d'action après n'importe quel autre type d'attaque. Ce sort peut être jeté à n'importe quel moment.

Peau de Loup

2 points

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort couvre la peau de la cible d'une fourrure de loup, ce qui permet à la personne de gagner l'immunité aux dégâts du loup garou. Une queue vient compléter cette transformation. Seules la magie, le feu, le fer ou les métaux purs (runiques) pourront blesser la personne. Si une arme ordinaire en bronze, enchantée à l'aide d'un Vivelame 3, est utilisée contre elle, seul le Vivelame infligera des dégâts. Si la lame entière a été enchantée, par exemple à l'aide d'un Epée de Vérité ou Lame de Feu, les dommages seront infligés dans leur intégralité (à l'exception d'un éventuel bonus aux dégâts).

Course de Loup

3 points

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort transforme les bras et les jambes de la cible en pattes de loup, ce qui lui permet de courir sur quatre membres. Toutes les compétences d'Agilité de la cible (y compris Esquiver), ainsi que son Déplacement Silencieux seront augmentés de 40 %. Sa vitesse de déplacement montera à 9. Les pattes de loup empêchent la cible de tenir une arme et toutes ses compétences en Manipulation seront divisées par 2 tant que le sort restera en effet.

Ce sort ne peut être lancé que le Jour du Feu, le Jour Sauvage et le Jour Saint.

Les Berserkers Basmoli

Basmol est le Dieu Lion. Au temps des dieux, le peuple Lion commandait un empire de tribus très étendu. De nombreuses défaites mineures détruisirent cette unité. Quelques clans de Basmoli survivent dans Désolation. Des tribus plus importantes vivent dans Maniria et Ralios. Dans les plaines pamaltéennes, on dit que le dieu s'est rendu vers le nord avec une grande armée et n'est jamais revenu. Bon nombre de clans y attendent toujours son glorieux retour. Dans une bataille, les berserkers lancent communément sur eux-même Force de Basmol dès qu'un autre de leurs sorts est en action. Ils augmentent ainsi de façon considérable leur efficacité avec leurs griffes et crocs.

Transformer Tête

1 point

Toucher, Temporaire, Non cumulable, réutilisable

Ce sort transforme la tête de la cible en celle d'un lion. Elle gagne une attaque supplémentaire par Morsure. La chance de Toucher est égale à DEX x 3 % (sans tenir compte de toute augmentation magique de la FOR) et les dommages infligés sont égaux à 1D10 plus le modificateur aux dégâts. L'individu peut mordre à chaque round tout en continuant à attaquer et parer ou Esquiver. La morsure ne pourra être effectuée que trois rangs d'action après n'importe quel autre type d'attaque. Ce sort peut être lancé à tout instant.

Force de Basmol

2 points

Toucher, durée jusqu'à effondrement de la personne, non cumulable, réutilisable

Ce sort développe les muscles et tendons de la cible, ce qui lui confère une force et une fureur qui lui permettent de mettre en pièces ses ennemis. La Force actuelle de l'individu et ses chances de toucher avec n'importe quelle arme sont doublées. Ainsi, s'il possède une chance de toucher de 60 % à la Lance, celle-ci sera augmentée à 90 %. La personne ne peut pas Esquiver tant qu'elle est berserk et sa Parade est divisée par deux. A chaque round de durée du sort, elle perdra 1D6 points de fatigue. Dès que cette perte provoquera l'inconscience, le sort disparaîtra et le berserk s'effondrera.

Griffe Tranchante

3 points

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable

Les deux mains de la cible se transforment en pattes de lion qui peuvent être utilisées pour attaquer avec une chance de Toucher égale à DEX x 6. Les dommages infligés seront égaux à 1D8 plus le modificateur aux dégâts. La personne pourra attaquer avec ses deux pattes griffues au même RA (et mordre trois RA plus tard si elle s'est lancée Transformer Tête). Du fait des griffes, la personne ne pourra manier aucune arme humaine.

Les Sofals (Peuple Tortue)

Grand Père Tortue est adoré par les Sofals vivant le long des rivages dans l'extrême est de Pamaltela. Ces peuplades tirent leur subsistance de la mer et ne fabriquent aucun bateau. Ils sont souvent pillés par les hommes sauvages des marais de Sozganjio. Quelques petits clans vivent également sur les îles orientales de Genertela.

Transformer Tête

1 point

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable

Ce sort transforme la tête de la cible en celle d'une grande tortue. Le principal avantage qui en résulte est que la personne sera capable de retenir sa respiration pendant quinze minutes. L'individu perd l'usage de la parole.

Plastron

2 points

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable

Ce sort couvre la poitrine et l'abdomen de la cible d'une carapace ou d'une coquille. Cette carapace a un nombre de points d'armure infini. Seul les Touchers Critiques et les dégâts magiques qui ignorent l'armure pourront la traverser.

Créer Nageoires

3 points

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable

Ce sort transforme les bras et les jambes de la cible en nageoires écailleuses. Elle sera incapable d'utiliser ses compétences en Manipulation. Toutefois, sa compétence Nager est triplée. Sa vitesse de nage sera de 3 et sa vitesse sur terre tombera à 1. Sa peau est couverte d'écaillles et de cuir dans toutes les localisations, ce qui lui confère 6 points d'armure sur tout le corps. (Le sort de Plastron supprime cette armure en ce qui concerne la poitrine et l'abdomen).



Les Trois Pierres

Ce scénario est conçu pour un groupe de 4 à 5 aventuriers moyens. En fait, ce seront surtout la ruse et la diplomatie qui permettront aux joueurs de réussir leur quête.



Avant-Propos

Ce scénario a pour cadre le royaume de Sartar sur le continent de Genertela, quelques années après sa conquête par les légions lunars (A vous de fixer exactement l'année afin d'intégrer facilement cette histoire dans votre propre campagne). La saison, quant à elle, est impérativement définie ; l'aventure se déroule lors du Temps Sacré.

Le Temps Sacré ne constitue pas une saison en soi et sa durée se limite à quatorze jours. Cependant, cette époque est primordiale pour la vie (et la survie) de l'univers. Occupant les derniers jours de l'année, ce temps représente la "mort" de l'année écoulée, mais aussi la naissance attendue de l'an à venir. Le Temps Sacré, dans une plus large optique, symbolise la fin des temps mythiques et l'apparition du monde actuel, où les puissances divines sont liées par le Grand Compromis : le Temps. Lors du Temps Sacré, toutes les races intelligentes cessent leurs activités. Chacun abandonne sa vie courante pour rejoindre les grandes cérémonies religieuses qui élaborent par une secrète alchimie la renaissance de l'univers pour un nouveau cycle.

Au cours de ce scénario les personnages sont impliqués dans l'une de ces cérémonies : la foire des Trois Pierres, organisée par les prêtres d'Issaries dans l'un des sanctuaires du culte à Sartar, non loin de la capitale Boldhome. Cette fête a pris la forme d'une foire gigantesque de par les runes propres à Issaries, dieu protecteur des voyageurs et des marchands. Ainsi tout à chacun vend et échange les fruits de ses travaux de l'an passé en vue des projets encore en germination qui attendent, pour se réaliser, la renaissance du monde ou plus prosaïquement la fin du Temps Sacré.

La foire des Trois Pierres se clôt par une grande course. Avant l'invasion lunar, les meilleurs cavaliers des tribus sartarites s'affrontaient dans cette épreuve où chaque champion défendait l'honneur et les causes de son clan. La neutralité proverbiale des adeptes d'Issaries les a désignés de tout temps comme les arbitres des fréquents conflits qui déchiraient les tribus sartarites. L'ultime jugement était alors la grande course où le vainqueur remportait gain de cause pour les siens.

La foire des Trois Pierres est l'événement de l'année. Interdite depuis l'occupation, le gouverneur lunar Alios Sophys l'a à nouveau autorisée. Cette décision fait écho à d'autres mesures destinées à défaire les noeuds de haine qui unissent Lunars et Sartarites. Ainsi quelques prisonniers ont été relâchés avec moult déclarations publiques où l'Empire démontrait ses bonnes intentions envers Sartar.

De même, la surveillance exercée par l'occupant se relâche quelque peu. Les patrouilles se font moins fréquentes et les légionnaires se montrent presque amicaux. Toutefois, les temples d'Orlanth demeurent fermés, son culte proscrit et ses adeptes pourchassés.

De multiples raisons peuvent amener les personnages à la foire des Trois Pierres, le lieu essentiel de ce scénario.

- Le désir de participer aux cérémonies religieuses du Temps Sacré.
- Prendre part à la grande course.
- L'attrait de l'inconnu ou des mille et un étrangers rassemblés en ce lieu, où se côtoient les coutumes, les accents, les couleurs, les chants et les rires de plusieurs contrées.
- La fascination pour un événement qui occupe encore la mémoire et les discours des anciens.
- L'attrait de l'aventure, ce lieu de rencontre privilégié ayant été de tout temps le départ de grandes quêtes devenues aujourd'hui légendaires.
- Ou tout autre raison qui sied aux personnages de vos joueurs.

La Quête de Granvent

Un an plus tôt, Eslya et Liviciac, tout deux marchands et initiés d'Issaries, partirent à la recherche de Granvent, cheval à l'intelligence éveillée et compagnon d'un illustre Seigneur des Vents : Raurarque fils de Vargrave, disparu lors de l'invasion lunar. Avant sa capture par Raurarque, Granvent guidait une horde sauvage. Sa vigueur, sa puissance, sa rapidité marquaient à jamais celui qui le rencontrait. Par le pouvoir d'Orlanth, Raurarque réussit à éveiller l'esprit de Granvent et en fit son compagnon. Longs sont les chants des troubadours sur leurs exploits et leurs combats contre les Lunars.

La fête des Trois Pierres à nouveau autorisée, les prêtres d'Issaries refusèrent de laisser la cérémonie devenir un nouveau champ de victoire et une preuve supplémentaire de la puissance des Lunars. Aussi de nombreux adeptes partirent en quête d'un cheval susceptible de triompher des terribles coursiers mis en lice par l'Empire. Après de longues errances, Eslya et Liviciac retrouvèrent la trace de Granvent. Celui-ci accompagne désormais des saltimbanques : la troupe de Baboulos le Magnifique.

Sur la piste des saltimbanques, les deux initiés d'Issaries ont été victimes d'une embuscade tendue par les Egorgeurs, des bandits de grands chemins. Rhakos, un renégat de la Déesse Rouge, commande cette petite troupe où déserteurs de l'Empire, Sartarites bannis par leurs clans et autres coupe-jarrets se sont acoquinés. Liviciac

tué et Eslya capturée, les Egorgeurs ont rejoint leur repaire dans la Forêt des Pendus.

Si son corps percé de flèches se balance désormais au bout d'une corde, l'esprit de Liviciac demeure par contre sur le plan terrestre. Victime d'un serment proféré au commencement de la quête, son esprit est condamné à errer sans repos sur ce monde tant que celle-ci n'aura pas été accomplie. Devant ce triste sort, c'est sans aucune hésitation que Liviciac a pris possession du corps d'un voyageur : Aral, un émissaire lunar, adepte d'Etyries. Dans l'espoir de libérer Eslya, Liviciac accompagné d'un guide, Ausque (un jeune Sartarite du Clan de l'Ours, habitant le hameau la Vieille Grange), est entré dans la Forêt des Pendus. Mal leur en pris, les brigands capturèrent Ausque tandis que Liviciac du son seul salut à une fuite des plus rapides. Après cet échec, Liviciac est reparti vers Vieille Grange. A son arrivée, il rencontre les personnages.

Prélude

Durant plusieurs lieux le chemin suivi par les personnages traverse les terres des Sangliers, l'une des plus puissantes et anciennes tribus sartarites. Mais aujourd'hui, les collines et les vallons de ce territoire, autrefois cultivé et parsemé d'une multitude de villages, ne sont plus qu'un désert de solitude où de rares bêtes sauvages trouvent refuge dans les ruines. Cette désolation est l'oeuvre des légions lunars. Pour l'exemple, ils ont réduit en esclavage les clans des Sangliers, brûlé leurs villages et laissé leurs terres à l'abandon. Depuis, aucune autre tribu sartarite n'a osé prendre les armes contre l'Empire. Les dernières lumières jetées par Yelm révèlent aux voyageurs, par delà une crête, quelques toits de chaume et des volutes de fumée qui s'échappent de cheminées.

La Vieille Grange

Entouré de quelques champs, pâtures et même d'une vigne, ce hameau compte une douzaine de vieilles chaumières croulantes et une grange dont les poutres grincent aux quatre vents comme un navire dans la tempête. Seules trois habitations portent encore un toit, les autres sont devenues autant d'enclos où poussent des jardins de ronces et d'herbes folles. Quant aux habitants des lieux, les trois familles présentes sont des colons, membres du Clan de l'ours, venus exploiter cette terre laissée à l'abandon.

A l'arrivée des personnages, de nombreux voyageurs ont déjà trouvé refuge dans la grange. Là, les aventuriers peuvent se reposer pour la nuit. Une famille du hameau, les Magriath, proposent à tous nourriture et boisson, une horrible piquette qui fait la fierté d'Ardrian Margriath. Celui-ci, initié d'Ernalda, est le chef de la communauté. En dépit des malheurs passés et du péril représenté par les Egorgeurs, Ardrian et sa femme font face à la situation. Tous deux, aidés de leurs filles, accueillent les voyageurs avec la plus grande amabilité. Sellya, la fille aînée, montre une grande inquiétude et visite fréquemment l'une des trois chaumières habitées : celle des parents d'Ausque, l'ami de Sellya.

Un magnifique cheval à la robe noire est attaché devant cette chaumière ; la selle et le harnais sont visiblement lunar. Il s'agit de la monture de l'émissaire possédé par Liviciac, monture que celui-ci a laissé par prudence au hameau. Les parents d'Ausque, deux vieillards assis sur un banc, attendent emplis d'inquiétude le retour de leur fils. Seuls les allers et retours de Sellya troublent leur immobilité. Quant à la dernière famille du hameau, les Arauques, ils ont fermé portes et volets. Ils attendent, claquemurés dans leur demeure, la fin du monde. Le triomphe de l'Empire sur les Sartarites, le massacre des Sangliers et maintenant les exactions des Egorgeurs sont pour eux autant de signes annonciateurs de la fin des temps. Derrière leurs volets, marqués de la rune d'Humakt, résonnent les prières des morts qu'ils chantent sans arrêt. "Vous ferez mieux de prier, la fin est proche !" sera leur seule réponse à toute tentative de communication.

Les aventuriers ne pourront donc obtenir aucun renseignement de cette famille. Il en est de même pour Ardrian Margriath, qui voit dans les voyageurs une source inespérée de profit ; aussi sera-t-il

tout à son nouveau rôle d'aubergiste. Sa femme, bavarde intarissable, racontera à qui veut l'entendre les derniers événements et ses derniers soucis :

- Le départ du jeune Ausque avec un Lunar pour le Bois des Pendus.
- Les exactions des Egorgeurs : pillage des villages, voyageurs assassinés, personnes enlevées.
- Des fantômes occupent depuis plusieurs années la Forêt des Pendus, aucune personne n'en est jamais revenue. Ce lieu a été dans le passé une place forte du Chaos. Utilisez cette brave femme apeurée afin de broser un tableau terrifiant de la Forêt

A l'opposée de Sellya, perdue dans ses amours et ses craintes pour Ausque, sa jeune soeur Herrya recherche vivement le contact auprès des voyageurs. Herrya hait le hameau comme ses habitants et son seul désir est de fuir ce lieu. Pour cela elle est décidée à se faire "enlever" par l'un des étrangers ; elle n'hésitera pas à mettre ses charmes en valeur et racontera mille histoires afin de séduire et convaincre l'homme de son choix, paysan ou aventurier. Les parents d'Ausque, quant à eux, hésiteront à confier leur inquiétude à des étrangers, ils préféreront éluder poliment toute question. Les autres voyageurs, qui se reposent à Vieille Grange, sont tous des paysans partis avec leur famille pour la foire des Trois Pierres. L'absence de tout Lunar et le vin de Magriath favorisent une ambiance chaleureuse et conviviale pour le plus grand désagrément des Arauques et de leur foi morbide. Le retour de Liviciac y met fin.

Le Retour de Liviciac

Le but suivi par Liviciac en retournant à Vieille Grange est de trouver quelques alliés afin de vaincre les brigands et délivrer Eslya. Cette aide semble difficile à obtenir pour un Lunar : les Sartarites secourent rarement les occupants de leur pays et les noms d'Egorgeurs et de Forêt des Pendus suffisent à faire fuir tous les habitants de la région. Mais Liviciac est avant tout un initié d'Issaries, un maî-



tre du discours et un orateur confirmé, aussi escompte-t-il sur ses talents pour arriver à ses fins. Sous le toit de la grange, monté sur une table, Liviciac harangue les voyageurs d'une voix forte et fait preuve d'une rare maîtrise du satarite. Les arguments développés sont les suivants :

- A moins qu'Ausque ne soit rapidement délivré il finira comme tant d'autres, torturé et égorgé. Liviciac appuie sur les détails horribles des tortures pratiquées par les brigands.
- La Forêt des Pendus n'abrite aucun fantôme, mais des êtres de chair et de sang qui ne sauraient résistés à des hommes valeureux.
- Les "différends" qui opposent Lunars et Satarites doivent s'effacer devant un péril commun.
- Les Egorgeurs ne sont pas invincibles, une poignée d'hommes résolus peut les défaire.

Liviciac termine sa harangue en mettant en doute le courage et l'honneur des Satarites. Ce discours s'adresse surtout aux personnages, les autres voyageurs ayant la charge de leur famille ne voulant pas risquer leur vie dans une telle affaire. En aucun cas Liviciac ne révélera sa véritable nature, sa quête première et l'enlèvement d'Eslya. Les aventuriers devront aussi subir les supplices des parents d'Ausque et celles de Selya. L'initié d'Issaries utilisera tout les arguments possibles et retournera ceux des personnages à son avantage. S'ils acceptent, Liviciac leur proposera de partir le lendemain à la première heure.

Liviciac: Initié d'Issaries (nom d'emprunt : Aral)

FOR	15	Mouvement	3
CON	13	DEX MRA	3
TAI	12	Bonus Dégâts	+1D4
INT	12	Points de vie	13
POU	15	Points de Magie	15
DEX	13	Points de Fatigue	28
APP	14		

Localisation

	Armure/Points
Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	6/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Cimeterre	7	22%	1D6+2+1D4	14%	10
Bouclier	-	-	-	09%	8

Magie de l'Esprit : Détecter Ennemi ; Glu 4 ; Mobilité 2 ; Soins 3.

Compétences : Les compétences dépendant de caractéristiques physiques sont réduites à leur valeur de base augmentée des modificateurs de catégorie. Cette faiblesse s'explique par le phénomène de possession ; l'esprit de Liviciac ne maîtrise pas encore parfaitement son nouveau corps. Par contre, les compétences basées sur les caractéristiques spirituelles ne sont pas altérées. L'esprit les maîtrise tout aussi bien dans une nouvelle enveloppe.

Baratin 67% ; Eloquence 75% ; Marchander 69% ; Evaluer 58% ; Parler le Satarite 82% ; Parler la Langue des Marchands 48% ; Lire/Ecrire le Satarite 63%.

Possessions: l'armure, les armes, les vêtements du messenger lunar ainsi que son cheval.

Si Liciviac périt lors de l'aventure, il essaiera de posséder un nouveau corps, s'attaquant en dernier recours à l'un des personnages.

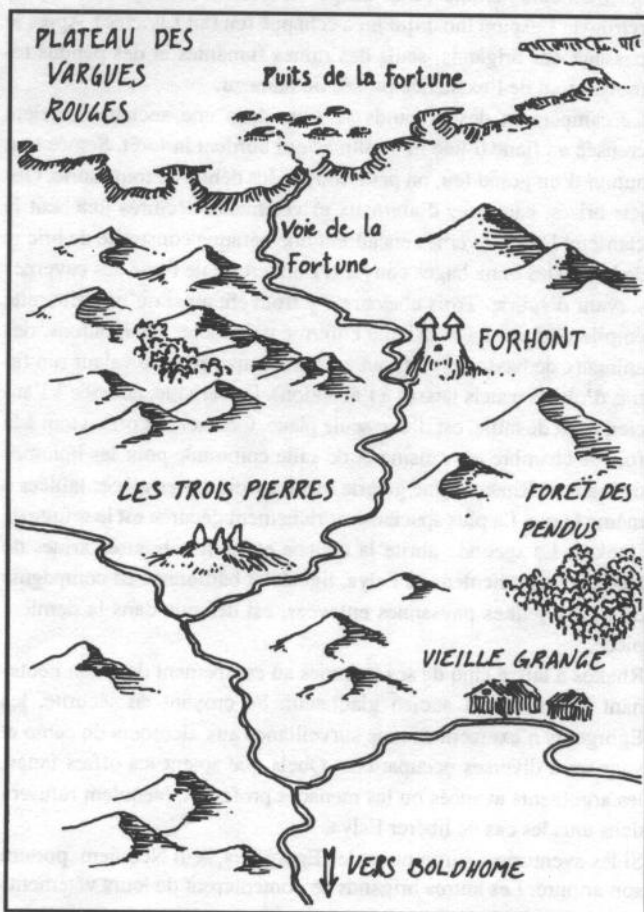
La Forêt des Pendus

Des siècles auparavant, une puissante forteresse se dressait là où des ruines dorment aujourd'hui, au plus profond de la Forêt des Pendus. Des Brithinis, venus de l'ouest lointain, furent ses bâtisseurs et ses défenseurs. Terrassés par d'autres peuples, ils disparurent jusqu'au dernier dans les décombres de leur citadelle, devenue leur tombeau pour l'éternité. Depuis, une sombre forêt a poussé sur ces lieux, marqués à tout jamais par la sorcellerie des Brithinis et dont le sombre souvenir a fait fuir tous les hommes. Seuls les Seigneurs des Vents ont osé s'y aventurer afin d'exorciser les résurgences des anciennes puissances qui avaient occupé si longtemps ces pierres. Mais les Seigneurs des Vents ont disparu avec l'invasion lunar. Lais-sées sans surveillance, perdues dans une contrée devenue un véritable désert, les puissances d'antan se sont reformées. Un esprit enfanté par la noirceur des lieux et le souvenir encore vivace des Brithinis a pris forme : Greyir la sorcière était née. Esprit protecteur de la forêt, elle règne maintenant sur ces lieux. A la suite d'invocations, Greyr a pactisé avec les puissances du Chaos. Depuis, celui-ci s'est infiltré dans la forêt, donnant même à ses contours une forme voisine de la rune du Chaos.

Depuis peu, Greyr a gagné un nouveau serviteur, il s'agit de Rhakos, le capitaine des Egorgeurs. Ceux-ci ont pris la Forêt des Pendus comme repaire, se mettant ainsi à l'abri de toute poursuite. En contrepartie, les Egorgeurs sacrifient à Greyr certains de leurs captifs. Eslya a avoué l'existence de Granvent à Rhakos, dans l'espoir de sauver sa vie et réussir sa quête. Le cheval représente aux yeux du Lunar une chance inespérée de gagner la grande course et ainsi reconquérir son rang et son titre. Eslya lui a indiqué plusieurs endroits où il pourrait trouver Granvent. Toutefois, elle ne lui a pas révélé le lieu exact. Gardée en otage au campement des brigands, elle espère s'enfuir une fois Rhakos parti et retrouver Granvent. Quant à Ausque, il a succombé à ses blessures depuis longtemps.

La Forêt

Après une nouvelle journée de marche à travers les collines désertes, les personnages, accompagnés de Liviciac, arriveront enfin à



l'une des crêtes couronnant la Forêt des Pendus. Vous êtes libre d'agrémenter cette journée en rencontres et événements divers. Une fois sous son couvert, la forêt est des plus sombres, aucune lumière ne filtre à travers la ramure des arbres. En dehors des rares chemins ouverts par les brigands, la progression est des plus difficiles ; des ronciers armés de redoutables épines barrent tout passage. A la nuit tombée, des nuées de chauves souris volettent en tous sens, emplissant le bois de mille bruissements ; tandis que serpents, limaces et scorpions se contorsionnent au sol. De plus, une odeur fétide et forte flotte en tout lieu : celle de centaines de pendus qui décorent les arbres d'autant d'ornements macabres. Cette puanteur est renforcée par les miasmes écoeurants qu'exhale la terre sombre et froide où des générations de sorciers ont été inhumés, mêlant leur substance à celle des lieux.

Les vastes ruines de la Haute Citadelle abritent aujourd'hui Greyr et ses nombreuses créatures. Le coeur de la Forêt des Pendus est véritablement devenu un chaudron infernal, vomissant sans cesse de nouvelles formes corrompues par le Chaos. Les victimes de la sorcière, transformées en zombies, par ses soins errent désormais par dizaines sous des arbres dont les branches crochues emprisonnent toute personne indésirable. Des gorgs envahissent les caves des anciens palais et les fonds marécageux, alors que du haut de la dernière tour, cernée par un gorg gigantesque, Greyr continue avec mille ricanements de tisser sa toile maléfique sur la forêt. Inutile de préciser que cet endroit est à déconseiller aux personnages, du moins s'ils désirent rester en vie. Si, contre toute attente, vos aventuriers s'enfoncent dans le bois, ils périront de la façon la plus ignoble possible. Seule une équipée de Seigneurs Runiques pourrait espérer s'en sortir vivant.

Le Repère des Egorgeurs

Liviciac est à même de guider les personnages vers le campement des brigands. Ses connaissances sur la forêt se limitent à la corne du bois qui abrite les Egorgeurs. De part le pacte conclu entre Rhakos et Greyr, aucune créature de la sorcière n'y réside.

A l'arrivée des personnages, Rhakos sera déjà parti. Accompagné de ses meilleurs hommes, il se dirige vers Vieille Grange où il espère retrouver l'espion lunar qui lui a échappé (en fait Liviciac). Après le passage des brigands, seuls des ruines fumantes et des pendus témoigneront de l'existence passée du hameau.

Le campement des brigands se situe dans une ancienne carrière creusée au flanc d'une des collines qui bordent la forêt. Semés tout autour d'un grand feu, on peut trouver des débris de toute sorte. Objets brisés, carcasses d'animaux et vêtements déchirés jonchent la clairière. Deux cavernes encadrent une baraque construite de brique et de broc. Des branchages couvrent l'ouverture de l'une des cavernes servant d'écurie. Trois chevaux s'y trouvent ainsi qu'une charrette emplies de foin. La deuxième enferme pèle mèle, des moutons, des animaux de basse-cour et tout un butin sans véritable valeur (un fatras d'objets usuels laissés à l'abandon). La baraque, adossée à l'ancien front de taille, est d'une seule pièce. Celle-ci fait office tout à la fois de chambre, de cuisine et de salle commune pour les hommes de main de Rhakos. Une galerie mène à trois autres pièces taillées à même le roc. La plus spacieuse et richement décorée est le refuge de Rhakos. La seconde abrite la couche et les nombreuses armes de Nequiem, son lieutenant. Eslya, ligotée et bâillonnée en compagnie de quatre jeunes paysannes enlevées, est détenue dans la dernière pièce.

Rhakos a laissé cinq de ses hommes au campement dont son lieutenant Nequiem, un ancien gladiateur. Se croyant en sécurité, les Egorgeurs n'exercent aucune surveillance aux alentours du camp et vaquent à diverses occupations. Quels que soient les offres faites, les arguments avancés ou les menaces proférées, Nequiem refusera dans tous les cas de libérer Eslya.

Si les aventuriers surprennent les Egorgeurs, seul Nequiem portera son armure. Les autres brigands se contenteront de leurs vêtements

de cuir (protection de 1). Les chiffres indiqués sur les feuilles de personnage correspondent aux armures portées, si les brigands ont le temps de les endosser. Tant que Nequiem sera vivant, les brigands se battront sans relâche. Par contre, une fois tué, les malfrats déposeront rapidement les armes ou prendront la fuite. La tactique suivie par Nequiem et ses hommes au cours du combat est la suivante: quelle que soit leur position originale, ils se replieront tous dans la baraque et en défendront les abords à découvert par des tirs de fronde. Si les aventuriers paraissent faibles (peu nombreux, plusieurs blessés, mauvaises armures, etc...), ils sortiront alors de la cabane et les attaqueront. Si Nequiem les juge trop puissants, il s'enfuira alors avec Eslya sur l'un des chevaux, ses hommes protégeant son départ. Si Nequiem parvient à s'échapper, il se réfugiera dans l'une des grottes qui criblent les pentes des collines voisines. Il attendra en ce lieu le retour de son maître.

Nequiem : lieutenant de Rhakos, ancien rétiaire.

FOR	16	Mouvement	3
CON	18	DEX MRA	3
TAI	10	Bonus Dégâts	+1D4
INT	13	Points de Vie	14
POU	14	Points de Magie	14
DEX	13	Points de Fatigue	34
APP	08		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	8/5
Jambe gauche	0/5
Abdomen	0/5
Poitrine	0/6
Bras droit	8/4
Bras gauche	0/4
Tête	8/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Trident	7	85%	1D6+1+1D4	57%	9
Filet	6	63%	1D4+1D4	76%	6
Dague	8	47%	1D4+2+1D4	42%	6

Magie de l'Esprit : Protection 3 ; Démoralisation 1 ; Soins 2 ; Vigueur 2.

Compétences : Equitation 38% ; Esquiver 69% ; Parler Sartarite 72%.

Possessions : Trident, filet de combat, pièces d'armure de plaques.

Dès la fin de son enfance, Nequiem est entré dans une école de gladiateurs. Il porte sur l'épaule gauche la marque de celle-ci : la rune de la Mort associée à celle de l'Illusion. Sa vie se résume à une suite sans fin de combats. Perverti par ses années de lutte dans les arènes lunar, Nequiem s'est construit une âme de bête de guerre. Sans cesse sur le qui vive et portant en permanence son armure, il est toujours prêt à donner la mort. Les combats sont sa seule source de satisfaction. L'absence de certaines pièces d'armures est due à un choix personnel : celui de mettre sa vie en jeu à chaque combat, pour le plaisir, le jeu et l'illusion. Nequiem ne demande ni n'accorde jamais pitié. Pourtant, il doit la vie à Rhakos qui a obtenu sa grâce lors d'un combat d'arène. Depuis, le gladiateur lui voue une fidélité sans faille. Nequiem est le seul, avec son maître, à connaître l'emplacement du trésor accumulé par les Egorgeurs.

Les quatre brigands : Eguix, Braidagth, Graell, Maryath.

FOR	13	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	3
TAI	15	Bonus Dégâts	+1D4
INT	12	Points de Vie	14
POU	10	Points de Magie	10
DEX	11	Points de Fatigue	28
APP	11		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	5/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Faux	6	36%	2D6+1D4	37%	8
Fronde	-	39%	1D8+1D4	-	-

Compétences : Scruter 52%, Se Cacher 41%, Esquiver 34%.

Possessions : chaque brigand possède entre 500 et 1000 sous en objets divers, fourrures, bijoux, vêtements précieux...

Ces brigands sont tous les quatre des Sartarites bannis de leurs clans pour crime. Ayant renoncé et abandonné leur ancienne vie, ils mènent maintenant une existence de vagabond, succombant chaque jour un peu plus au Chaos qui les entoure.

Eslya : Initié d'Issaries

FOR	13	Mouvement	3
CON	14	DEX MRA	3
TAI	13	Bonus Dégâts	+1D4
INT	16	Points de Vie	14
POU	17	Points de Magie	17
DEX	15	Points de Fatigue	27
APP	14		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	2/5
Jambe gauche	2/5
Abdomen	2/5
Poitrine	2/6
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	0/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Bâton	7	65%	1D6+1D4	73%	5

Magie de l'Esprit : Communication Mentale 2 ; Glu 1 ; Mobilité 2 ; Séduction 2 ; Soins 3.

Magie Divine : Créer un Marché ; Surveiller une Route.

Possessions : Eslya a perdu tout ses biens. Ceux de valeur ont rejoint le trésor des Egorgeurs, les autres pourront être retrouvés à travers le campement des brigands.

Compétences : Esquiver 54% ; Baratin 41% ; Marchander 65% ; Parler Sartarite 82% ; Parler la Langue des Marchands 47% ; Connaissance du Monde 50% ; Evaluer 52%.

Eslya s'est engagée dans cette quête afin de de s'opposer à la menace représentée par l'Empire. Les défaites successives des tribus de Sartar, l'occupation lunar et les échecs de toutes les révoltes entreprises amènent de plus en plus de Sartarites à abandonner la lutte. Lentement l'influence de l'empire modèle les barbares. Une victoire lunar à la grande course accentuerait ce processus et pourrait même porter un coup fatal aux Sartarites.

Aussi Eslya agira tout au long de la quête avec la plus grande détermination, mais sans haine ni passion, comme il convient à un disciple d'Issaries. Aussitôt libérée, elle interrogera les personnages (pourquoi l'ont il sauvée ? Liviciac/Aral devra alors s'expliquer.) ; ensuite, elle les invitera à se joindre à sa quête, utilisant alors tout les arguments possibles afin de les convaincre.

Le Voyage vers Forhont

D'après les renseignements recueillis par Eslya, Granvent et les saltimbanques se situent dans cette ville. Il faut deux jours pour atteindre Forhont à partir de la Forêt des Pendus. Sortis des terres désertes, les aventuriers entrent sur le territoire des Varennes, une petite tribu anciennement vassale des Sangliers. Quelques rencontres avec des Varennes accréditent la thèse défendue par Eslya ; à savoir, l'influence croissante des Lunars auprès des clans. Nombreux sont les Sartarites qui s'habituent à l'occupation, ayant perdu tout espoir de liberté devant la puissance démontrée par l'Empire Lunar.

- Les personnages croisent une cohorte lunar précédant une centaine de jeunes Sartarites, des engagés volontaires dans les auxiliaires de l'Empire!
- A une croisée de chemin, des Varennes, ayant perdu la foi dans les dieux de leurs ancêtres, renversent une vieille pierre sacrée gravée des runes d'Orlanth.
- Dans le faubourg de Forhont, des légionnaires arrêtent un vieil homme, un initié d'Orlanth comme il le clame haut et fort, alors que la foule l'accable de quolibets.

Forhont

Forhont est une petite cité fortifiée, habitée par un peu plus de deux mille Varennes. Quelques lunars, pour la plupart des marchands, se sont installés dans cette ancienne capitale des Varennes.

Une grande déception attend les aventuriers : nulle trace de Granvent, de Baboulos ou du moindre saltimbanque. Ceux-ci ont installé leur spectacle en un autre lieu. Après quelques heures de recherche, les personnages obtiennent les renseignements suivants :

- La troupe de Baboulos le Magnifique est passée à Forhont, mais est repartie après une seule représentation.
- Baboulos a acheté, pour un nouveau numéro, quatre enfants à Hierrus le borgne, un marchand d'esclaves lunar installé à Forhont.
- Les saltimbanques sont partis pour les Puits de la Fortune.

Cette dernière nouvelle inquiète Eslya. En effet, elle a indiqué ce lieu aux brigands comme l'un des endroits probables où ils pourraient trouver Granvent.

Les Puits de la Fortune

La Voie de la Fortune

Plusieurs rencontres, annonciatrices des Puits de la Fortune, ont lieu au cours de ce nouveau périple long de trois jours.

- Les aventuriers dépassent une colonne de prisonniers en route vers les mines de la Fortune.
- Une double allée de crucifiés bordent les dernières lieux de la voie menant aux Puits de la Fortune ; un avertissement donné au nouveau venu, esclave ou homme libre. La loi martiale est en vigueur aux Puits de la Fortune et la plupart des infractions y sont punies de mort.
- Les personnages assistent à la crucifixion d'esclaves ayant tenté une évasion.
- Un seul chariot lourdement chargé (l'or des puits) et escorté par plus de cent légionnaires vétérans, croise les aventuriers.
- Les personnages dépassent un chariot à la toile bariolée où plusieurs filles de joie en route vers les mines, les aguichent.
- Une patrouille de Vargues Rouges à la solde des Lunars fouille certains chariots et voyageurs provenant des Puits de la Fortune.

Les Puits

La destination des personnages est un plateau où d'importants gisements d'or sont exploités. Découverts voici deux ans, les Lunars se

sont appropriés ces terres, parquant la tribu des Vargues Rouges dans la partie septentrionale du plateau.

Les conditions permettent une exploitation à ciel ouvert et de vastes puits s'enfonçant dans l'argile, remplacent les galeries souterraines des mines habituelles. Ce sont ces puits qui ont donné son nom à la mine. Des esclaves, surveillés par des légionnaires, occupent la majorité des puits. Le gouverneur Alios Sophys a parallèlement autorisé leur exploitation par des hommes libres, mais ces derniers doivent en échange céder la moitié de leur production. La surveillance exercée par les Lunars est très forte. Trois cohortes, renforcées de cavaliers vargues, campent sur les lieux.

Plus de quinze puits aux dimensions impressionnantes perforent l'argile du plateau. Le diamètre du plus petit d'entre eux atteint quarante mètres pour une profondeur de vingt. Les plus grands dépassent les cent mètres de profondeur pour un diamètre voisin. Des échelles et des rampes creusées à même l'argile permettent un accès périlleux au fond des puits. De l'aurore au crépuscule, une armée de mineurs trime dans ces puits où l'espoir se mêle à la souffrance. Dans ce dur labeur, rien ne différencie les esclaves des mineurs libres, si ce n'est les chaînes qui entravent les premiers. Tous sont maculés d'argile de la tête aux pieds. Les accidents sont fréquents : éboulements qui engloutissent à chaque fois plusieurs dizaines d'hommes, chute d'un mineur épuisé au fond d'un puits, échelle qui se rompt sous le poids de sa charge humaine, etc...

Des collines de déblais entourent chacun des puits. La foule des parias (enfants abandonnés, mineurs estropiés ou vieillards en haillons) gratte ces amas dans l'espoir d'y trouver quelques paillettes ou pépites d'or ayant échappées à la vigilance des mineurs.

La nuit tombée, les légionnaires parquent les esclaves dans un camp voisin où les malheureux peuvent trouver quelque repos dans des baraques décrépies. Une haute palissade doublée d'un profond fossé empêche toute évasion. En fait, ces milliers de prisonniers (Sartarites réduits en esclavage, déserteurs lunar, voleurs et autres condamnés) espèrent tous pouvoir s'enfuir un beau jour. Nombreuses sont les tentatives, aussi nombreuses que le sont les crucifiés... Les quartiers de la garnison jouxtent le camp des prisonniers. L'accès à ces deux endroits est sévèrement gardé.

Les campements des mineurs libres sont d'une toute autre nature. Ces hommes déracinés, désespérés, venus dans l'espoir de conquérir une nouvelle vie, ont construit une société aux lois dures et sans pitié. Ils se regroupent en clans, chacun d'entre eux correspondant à l'un des puits libres (puits où ne travaillent pas les esclaves). Des affrontements sporadiques et meurtriers éclatent fréquemment entre deux clans. Ces combats se soldent toujours par de nombreuses victimes. Chaque clan pratique une justice sommaire et expéditive, toute personne convaincue d'avoir enfreint gravement les lois tacites du groupe finit lynchée. Une corolle de tentes crasseuses et de baraques entoure chaque puits libre.

Le marché constitue le seul lieu "civilisé" des Puits de la Fortune. Cependant, la violence n'en est pas exclue. Les prix pratiqués par les marchands, disciples d'Issaries, ou les Lunars, adorateurs d'Etyries, sont très élevés. Multipliez les coûts par deux ou par trois. Les mineurs libres y dépensent la plus grande partie de leur or. Les adeptes d'Issaries présents ne pourront être d'aucune aide aux personnages. Ils sont étroitement surveillés par les Lunars et les fidèles d'Etyries qui contrôlent le marché. Même l'usage de leurs sorts habituels est strictement prohibé. Les seules femmes, présentes en cet endroit, sont toutes de petite vertu. C'est dans ce cloaque boueux, parmi les échoppes et les tentes aux couleurs criardes des prostitués, que la troupe de Baboules le Magnifique donne son spectacle.

L'ambiance est des plus surchauffées lors de l'arrivée des aventuriers. La nuit précédente, Rhakos et ses hommes ont tenté d'enlever Granvent. Les saltimbanques ont réussi à repousser les brigands mais ce combat a déclenché une émeute. Les clans se sont affrontés,

les parias ont pillé des échoppes et les esclaves ont tenté une évasion en nombre, évasion qui a été réprimée dans le sang par les légionnaires. Eslya reconnaîtra parmi les crucifiés à l'agonie quelques uns de ses ravisseurs.

Tout au long de leur séjour aux Puits, les personnages peuvent être témoins ou acteurs de scènes communes à ces lieux :

- Un pugilat, opposant deux mineurs libres de puits voisins, provoque une brève bataille rangée entre leur deux clans. Cet affrontement est rapidement jugulé par l'intervention d'une centurie lunar. Plusieurs mineurs périssent dans la lutte, alors qu'une dizaine pris au hasard par les légionnaires sont crucifiés.
- Les personnages assistent à un accident: une paroi d'un puits s'éboule, engloutissant les hommes qui travaillaient au fond. Aussitôt, les hommes du clan commencent à creuser fébrilement la terre à la recherche de quelques survivants éventuels.
- Arnel, un enfant abandonné, essaye par mille gentilleses, de se lier aux personnages. Si les aventuriers l'accepte, il peut devenir leur guide dans ces lieux qui n'ont aucun secret pour lui.
- Un paria propose aux aventuriers une belle pépite pour un prix modeste. Celle-ci est fautive. S'ils l'achètent, ils ne seront pas les premiers à être victimes de cette escroquerie réservée aux nouveaux venus.
- Un prisonnier en fuite demande assistance aux personnages, alors que les légionnaires lancés à sa recherche parcourent la mine. L'aide à un fuyard est punie de mort, alors que sa capture est récompensée... Mais gare aux délateurs !
- Les aventuriers assistent au lynchage d'un mineur par les membres de son clan. Son crime est d'avoir volé un sac de minerai.
- Un paria tente de dérober un objet de valeur à l'un des personnages.
- Les aventuriers attirent la curiosité d'une patrouille lunar désœuvrée. Les légionnaires les interrogent sévèrement. Si les personnages n'endossent pas immédiatement une couverture (mineurs, gardes d'un marchand...), il y a alors une chance cumulative de 20% par jour d'attirer la curiosité des Lunars. Ils seront alors interrogés puis suivis par des mouchards.
- La découverte d'une énorme pépite soulève un vent de folie sur les Puits Libres. Chacun désire voir la pépite et son possesseur.

Libre à vous de choisir les scènes qui "agrémenteront" le séjour des personnages aux Puits. Les aventuriers doivent faire preuve d'une grande prudence en ces lieux. Le moindre acte répréhensible fait à visage découvert entraîne l'intervention d'une patrouille lunar en moins de 1D4 minutes. Celles-ci sont nombreuses, tout comme les mouchards à leur solde.

Rhakos et les Egorgeurs

Seuls trois hommes et Rhakos lui-même ont survécu au combat contre les saltimbanques et à l'émeute qui s'en est suivie. Cette catastrophe a bouleversé les plans du Lunar, l'obligeant à adopter une stratégie d'attente. Un marchand d'Etyries, apeuré pour son stock après l'émeute, a engagé les quatre survivants comme gardes. Il ignore tout de l'identité de ses nouveaux serviteurs. Cette couverture acquise, l'un des brigands demeure toujours à proximité des chariots des saltimbanques, attendant un moment propice pour une nouvelle tentative.

Aussi, à moins que des précautions particulières ne soient prises, les Egorgeurs reconnaîtront Eslya et identifieront les personnages dès que l'initiale d'Issaries s'approchera des saltimbanques. Rhakos adoptera alors un nouveau plan. Le Lunar, connaissant le but d'Eslya, attendra que les aventuriers se saisissent de Granvent pour les attaquer et leur ravir le cheval. Si, à un moment ou à un autre, les personnages se retrouvent en difficulté face aux saltimbanques, les Egorgeurs les assisteront par des tirs de fronde. Pour ce faire, un des

brigands suit et espionne sans cesse les personnages, attendant qu'ils agissent pour prévenir les siens en toute hâte. Les Egorgeurs interviendront 1D4 minutes après la première action entreprise par les aventuriers. Mais avant tout, Rhakos veut la mort d'Eslya. Son évocation, qu'il jugeait impossible, la lui fait paraître comme une personne de grande puissance et donc dangereuse pour ses plans. Aussi deux brigands attendront un moment propice pour décocher une volée de fronde sur Eslya. Ceci fait ils prendront la fuite, quitte à recommencer ultérieurement si l'attentat a échoué.

Par contre, si Eslya ne se montre pas au voisinage du camp de Baboules le Magnifique, les Egorgeurs ne pourront identifier les aventuriers que si ceux-ci manquent de discrétion. Les personnages non repérés, les Egorgeurs surpris par une action inattendue n'interviendront qu'après 1D4+4 minutes.

Les Lunars (une patrouille de dix hommes, utilisez les caractéristiques présentées dans le scénario du Livre du Maître p 167 des règles de RuneQuest) arriveront 1D4 minutes après les premiers cris poussés. Il est possible d'organiser une diversion en un autre lieu, ce qui aura pour effet de doubler le temps d'intervention des légionnaires mais provoque également l'alerte générale ; la grande émeute est encore toute récente.

Si Granvent lui échappe, Rhakos partira immédiatement pour la Foire des Trois Pierres où il cherchera à nouveau à s'en emparer.

Rhakos Initié déchu de la Lune Rouge et capitaine des Egorgeurs.

FOR	18	Mouvement	3
CON	16	DEX MRA	2
TAI	15	Bonus Dégâts	+1D6
INT	15	Points de Vie	16
POU	17	Point de Magie	17
DEX	16	Points de Fatigue	34
APP	13		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	6/6
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6
Poitrine	6/8
Bras droit	6/5
Bras gauche	6/5
Tête	8/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Cimeterre	6	82%	1D6+2+1D6	80%	10
Lance	4	73%	1D10+1+1D6	-	10
Ecu	-	-	-	62%	12

Magie de l'Esprit : Confusion ; Fanatisme ; Force 2 ; Miroir 2 ; Soins 3 ; Vivelame 3.

Magie Divine : Attaque Mentale.

Compétences : Esquiver 68% ; Equitation 72% ; Baratin 53% ; Eloquence 61% ; Parler le Lunar 84% ; Parler Sartarite 48% ; Lire/Ecrire le Lunar 41%.

Possessions : un cheval de guerre, ses armes, son armur, 500 lunars, une carte indiquant l'emplacement du trésor des Egorgeurs dans la Forêt des Pendus, un parchemin frappé des sceaux impériaux accordant à Rhakos Trevio le titre de centurion dans la X légion.

Les dieux, les esprits et les mortels savent tous que l'avenir est une déesse volée dont le visage reste à jamais inconnu. Seuls les fous essayent d'arracher ce voile ; ainsi en fut-il pour Rhakos. Obsédé par la connaissance de son destin, il menaça un initié de Lankhor Mhy, le dieu du savoir. Celui-ci décida de tromper ce Lunar par trop crédule. Il lui prédit un avenir glorieux mais bref, car un ennemi devait le terrasser.

Au cours des batailles qui suivirent, Rhakos pris d'effroi à l'idée de sa mort proche, fit preuve de lâcheté à la vue d'un ennemi pouvant être le guerrier de la prédiction. Banni des légions et du culte de la Lune Rouge, il perdit son titre et son honneur.

Le capitaine des Egorgeurs aspire à retrouver sa position perdue. Intelligent, décidé, courageux, n'éprouvant ni pitié ni remords, rien ne saurait l'arrêter dans sa lutte pour Granvent, si ce n'est sa propre folie qui l'a déjà perdu : sa peur devant le guerrier de la prédiction... Face à lui, toutes ses compétences sont divisées par deux. Déterminez le personnage qui jouera ce rôle auprès du Lunar. Rhakos utilisera uniquement contre lui son sort de Magie Divine. Acculé, il jouera sa vie contre la carte du trésor des Egorgeurs.

Les Trois Egorgeurs: Gallius, Hystos, Jodien.

FOR	13	Mouvement	3
CON	12	DEX MRA	3
TAI	13	Bonus Dégâts :	+1D4
INT	11	Points de Vie	13
POU	10	Points de Magie	10
DEX	15	Points de Fatigue	25
APP	12		

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	3/5
Poitrine	4/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	4/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Javelot	7	41%	1D6+1+1D4	45%	8
Javelot lancé	-	48%	1D8+1D4	-	8
Fronde	-	69%	1D8+1D4	-	-

Magie de l'Esprit : Dardart ; Soins 1.

Compétences : Lancer 58% ; Esquiver 52% ; Premiers Soins 62% ; Ecouter 49% ; Scruter 43% ; Se Cacher 27% ; Parler le Lunar 65% ; Parler le Sartarite 26%.

Possessions : mule, armure et armes, 200 lunars chacun.

Ces trois déserteurs lunar sont entièrement dévoués à Rhakos. La défaite face aux saltimbanques n'a pas entamé leur confiance. En dépit de cette admiration forcenée envers sa personne, Rhakos les considère comme des traîtres à l'Empire ne méritant que la corde.

Les Saltimbanques

Baboules et ses saltimbanques sont d'un genre particulier. A l'exception de leurs futures victimes ignorantes de leur sort, tous sont des ogres. Ils voyagent de cité en village où ils engagent des enfants abandonnés ou des jeunes naïfs. Aucun d'entre eux ne voient jamais l'étape suivante, les ogres les ayant dévorés bien avant. Ainsi les enfants achetés à Forhont ont déjà été gobés. Cette fin horrible attend les six bambins recueillis aux Puits. D'autre part, ces ogres servent d'espions pour le compte des Lunars. Ces derniers ignorent tout de leur véritable nature.

L'attaque de Rhakos a déjà provoqué la mort de deux d'entre eux et Baboules, comme les autres ogres, s'interroge encore sur les causes de cette mystérieuse agression. En effet, le Lunar n'avait entamé aucune négociation avec les saltimbanques, ses hommes devant suffire à balayer ces moins que rien. Les ogres s'attendent à un deuxième assaut, aussi ont-ils pris leurs précautions. De jour comme de nuit, l'un d'eux surveille le camp et ses alentours. De plus, un chien est attaché aux pieds de chaque caravane. Celles-ci forment un cercle sans la moindre ouverture, où sont parqués tous les animaux dont

Granvent. Baboulos a également engagé de nombreux parias comme mouchards. Ceux-ci recherchent les agresseurs et s'intéressent à tout nouveau venu...

Quelle que soit l'offre pratiquée, Baboulos refusera de vendre Granvent. Le cheval représente le meilleur numéro de la troupe et c'est lui qui attire par sa beauté les enfants et les naïfs, futurs repas des ogres. Lors de tout entretien, Baboulos fera monter les enchères afin de connaître la motivation des acheteurs. Si les aventuriers se montrent malhabiles dans leur entretien avec l'ogre, celui-ci les fera suivre par les mouchards. Attention, en dépit de son apparence grossière, Baboulos est une personne rusée à l'intelligence aiguisée. Il n'hésitera pas à faire enlever l'un des aventuriers afin de l'interroger " plus en avant" ou dénoncer les personnages comme espions auprès des Lunars.

Les ogres ignorent tout de la nature véritable de Granvent. Ils l'ont acheté lors de leurs voyages, l'ancien propriétaire le tenant lui-même de la bande de Trolls qui a tué Raurarque et passé le collier d'esclave autour du cou de l'animal. Pour Baboulos, Granvent est seulement un très beau cheval.

La caravane comporte cinq grandes roulottes. La première, bariolée de rouge et de gris, abrite Pyrellos, le cracheur de flammes. Baboulos, sa femme et leur fille Rella logent dans une roulotte bleu où sont peints de grands chevaux blancs. Une roulotte verte est vide de tout occupant, ceux-ci ayant péri sous les coups des Egorgeurs. Les deux dernières abritent d'une part les enfants "recueillis", fort bien traités et nourris (certains connaissent Amel), et d'autre part Cyplos le briseur de chaînes avec sa femme Vilva et leur fils Orénos. De solides serrures ferment les portes des roulottes et seuls les volets peuvent être aisément ouverts. Un fatras hétéroclite, accumulé au fil des ans et des voyages, les emplit.

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	2/5
Jambe gauche	2/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	2/4
Bras gauche	2/4
Tête	2/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Couteau de lancer	-	95%	1D4+1D4	-	4
Fléau	6	58%	1D10+1+1D4	54%	8

Magie de l'Esprit : Dardart ; Disruption ; Laminer 4 ; Mortelame 3 ; Protection 2 ; Séduction 2 ; Soins 2.

Magie divine : Bouclier.1

Compétences : Esquiver 51% ; Lancer 63% ; Baratin 64% ; Parler le Sartarite 74% ; Parler le Lunar 62% ; Parler la Langue des Marchands 40% ; Déguisement 75%.

Possessions : une garde robe somptueuse qui lui a donné son nom, armes et armures, une cassette contenant plus de 2000 lunars et dissimulée dans sa roulotte, la clef du collier de Granvent (Baboulos la porte en permanence, attachée à une chaînette passée à son cou).

Baboulos cache sous l'aspect jovial et un peu matamore du saltimbanque un esprit pétri de haine et de rancœur envers l'humanité entière. Il est complètement dévoué à sa divinité, protectrice des ogres. Le deuxième aspect de Cacodémon, la lutte pour l'anarchie, gouverne sa vie et ses actes. Baboulos, comme tous ses coreligion-



Les saltimbanques présentent cinq numéros, chacun mis en scène par l'un des ogres assisté d'un ou plusieurs enfants. Baboulos présente un numéro de lancer de couteau ; sa femme Troia est l'écuyère de Granvent ; Cyplos brise des chaînes, avale des épées, tord des barres de fer et défie à la lutte les spectateurs ; Pyrellos crache flammes et fumées et Vilva jongle en équilibre sur une corde tendue à quatre mètres du sol.

Baboulos le Magnifique Initié de Cacodémon

FOR	18	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	2
TAI	14	Bonus Dégâts	+1D4
INT	16	Points de Vie	15 7
POU	16	Points de Magie	16
DEX	17	Points de Fatigue	33
APP	15		

naires, oeuvre à la propager dans les sociétés humaines afin de les réduire à de vagues troupeaux, où les ogres puiseront leur nourriture. C'est pourquoi il espionne pour les Lunars. Quelques uns de ses renseignements sont faux et provoquent des réactions de l'Empire favorisant le développement de l'anarchie. En parfait fidèle, Baboulos réfléchit avant chaque acte et choisit la solution la plus propice à l'anarchie.

Pyrélos

FOR	20	Mouvement	3
CON	13	DEX MRA	3
TAI	12	Bonus Dégâts	+1D4
INT	12	Points de Vie	13
POU	13	Points de Magie	13
DEX	10	Points de Fatigue	33
APP	13		

Localisation Armure/Points

Jambe droite	1/5
Jambe gauche	1/5
Abdomen	1/5
Poitrine	1/6
Bras droit	1/4
Bras gauche	1/4
Tête	0/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Bâton	7	52%	1D6+1D4	46%	5
Hachette	7	28%	1D6+1+1D4	30%	6

Trait chaotique : crache du feu trois fois par jour. Les flammes effectuent 3D10 points de dégâts à une cible unique et ont une portée de 3m.

Magie de l'Esprit : Ignition ; Protection 2 ; Laminer 2 ; Soins 1.

Compétences : Esquiver 43% ; Parler Sartarite 58% ; Se Cacher 36% ; Déplacement Silencieux 47% ; Ecouter 42% ; Chercher 35% ; Déguisement 86%.

Possessions : vêtements en cuir rouge de Corflu, une bourse contenant un message froissé destiné aux Lunars et annonçant une rébellion dans la tribu des grands Vargues (cette information est complètement fautive et doit servir à alimenter la querelle opposant Lunars et Sartarites).

Pyrélos est l'homme de confiance de Baboulos. Espion et assassin (très peu ont survécu à ses jets de flammes inattendus), il est aussi son intermédiaire auprès des Lunars. Vêtu de vêtements communs, son apparence anodine et sa grande discrétion lui permettent de se faufiler en de nombreux endroits. Pyrélos est d'un naturel taciturne, ses seuls interlocuteurs sont Baboulos et les chiens de la caravane. La mort d'un de ses chiens plongera Pyrélos dans une véritable rage meurtrière (l'équivalent d'un sort de Fanatisme). Pyrélos jouera son rôle d'espion et d'assassin auprès des aventuriers si ceux-ci attisent la curiosité ou l'intérêt de Baboulos.

Cyplos

FOR	24	Mouvement	3
CON	15	DEX MRA	3
TAI	13	Bonus Dégâts	+1D6
INT	10	Points de Vie	14
POU	14	Points de Magie	14
DEX	12	Points de Fatigue	39
APP	15		

Localisation Armure/Points

Jambe droite	5/5
Jambe gauche	5/5
Abdomen	5/5
Poitrine	5/6
Bras droit	5/4
Bras gauche	5/4
Tête	5/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Maillet de travail	7	71%	2D6+2+1D6	65%	12
Poing	9	68%	1D3+1D6	-	-

Magie de l'Esprit : Laminer 2 ; Miroir 1 ; Vigueur 2.

Compétences : Esquiver 61% ; Parler le Sartarite 58% ; Arts Martiaux 76% ; Déguisement 58.

Possessions : une armure complète d'anneaux, 400 lunars contenus dans une bourse et une collection sans pareil de chaînes brisées, de barres tordues et d'épées.

Cyplos est le bras fort des saltimbanques, il se tient toujours au premier rang dans les affrontements. Aucun péril ne pourrait le faire reculer et il continuera la lutte, même dans une situation devenue désespérée. Depuis l'attaque des Egorgeurs, Cyplos porte constamment son armure et assure la surveillance du campement en alternance avec Pyrélos et ses chiens. Les personnages peuvent l'affronter au cours des luttes à mains nues organisées lors des spectacles.

Troya et Vilva

FOR	19	Mouvement	3
CON	13	DEX MRA	3
TAI	10	Bonus Dégâts	+1D4
INT	11	Points de Vie	12
POU	15	Points de Magie	15
DEX	14	Points de Fatigue	32
APP	16		

Localisation Armure/Points

Jambe droite	0/4
Jambe gauche	0/4
Abdomen	1/4
Poitrine	1/5
Bras droit	0/3
Bras gauche	0/3
Tête	0/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hachoir	7	28%	1D6+1+1D4	25%	8

Magie de l'Esprit : Glu 2 ; Soins 3.

Compétences de Troya : Equitation 72% ; Esquiver 35% ; Sauter 25% ; Parler le Sartarite 61% ; Connaissance des Animaux 28% ; Déguisement 68%.

Compétences de Vilva : Esquiver 56% ; Grimper 60% ; Sauter 57% ; Parler le Sartarite 72% ; Déguisement 73% ; Passe-Passe 46%.

Troya et Vilva sont toutes deux d'une grande beauté. Elles déploient, tout au long de leurs spectacles, un charme et une rare séduction qui ont attiré de nombreux spectateurs dans leurs couches pour finir dévorés le lendemain. Aussi cruelles que leurs compagnons, elles n'ont de tendresse que pour leur progéniture qui bénéficie toujours des meilleurs morceaux. Rella et Oréno, les deux ogrillons âgés de 10 et 12 ans, sont deux charmants bambins aux canines déjà aiguisées. Ils apprécient tout particulièrement leurs éphémères compagnons de jeu, promis à une fin toute culinaire.

Granvent

FOR	42	Mouvement	11
CON	18	Bonus Dégâts	+4D6
TAI	38	Points de Vie	28
INT	18	Points de Magie	18 (3)
POU	18 (3)	Points de Fatigue	60
DEX	20		
APP	18		

Armes	RA	Attaque	Dégâts
Morsure	5	73%	1D8
Ruade	5	41%	1D6+4D6
Cabrage	5	26%	2D6+4D6
Piétiner	5	88%	6D6 (cible à terre)

Compétences : Grimper 12% ; Sauter 52% ; Sentir un Intrus 36%.

Magie de l'Esprit : Communication Mentale 1 ; Dissipation de la Magie 3 ; Force 2 ; Endurance 2 ; Mobilité 2 ; Protection 3 ; Sabot de Fer 4 ; Silence 1.

Magie Divine : Granvent est un esprit envoyé par Orlanth sur Glorantha. De par ses capacités exceptionnelles, il possède des sorts runiques qu'il regagne exactement comme un prêtre. Il n'a aucun des autres avantages de ce statut. Tous les sorts suivants ont été utilisés lors de son combat en compagnie de Raurarque. Pour les regagner, Granvent devra se rendre dans un sanctuaire d'Orlanth. Il se dirigera vers l'un de ses lieux secrets dès qu'il aura quitté les aventuriers. Téléportation ; Eclair 3 ; Message du Vent.

Raurarque tué, ses assassins, un clan de Trolls Sombres, capturèrent Granvent désespéré par la mort de son maître et lui passèrent au cou un collier d'esclave.

Ces colliers enchantés réduisent la volonté et donc le POU du porteur à son strict minimum (le minimum racial). La personne perd ainsi toute possibilité d'initiative et éprouve même le besoin d'être dirigée, guidée dans ses moindres actions. Le porteur devient l'esclave idéal, ayant perdu tout désir de se libérer et étant toujours prête à satisfaire son maître. La victime regagne son POU d'origine et sa personnalité dès l'ouverture du collier. Seul son créateur peut l'ouvrir librement. Il existe aussi pour chaque collier une clef unique et enchantée permettant de rompre le sort. On peut briser un collier par la force si l'on réussit une lutte sur le Tableau de Résistance contre une valeur de 45. L'esclave perd alors 1D6 points de vie par tentative.

Lassés de Granvent, les Trolls Sombres le vendirent à un marchand qui lui même le rétrocéda à Baboulos. Depuis, le cheval a continué son existence misérable avec ses nouveaux maîtres. En dépit de ses qualités physiques manifestes, Granvent, privé de Troya, paraît aussi faible et hésitant qu'un poulain nouveau né. Cet aspect ressort à plusieurs reprises lors des représentations. Tant que Granvent conservera son collier, il ne sera qu'un poids mort à la traîne des aventuriers et ne saurait remporter dans ses conditions la course des Trois Pierres.

L'ouverture du collier provoquera une mutation immédiate chez l'animal, celui-ci redevenant Granvent, le compagnon de l'illustre Raurarque. Aussitôt libéré, le cheval cherchera à se venger des ogres, êtres chaotiques par excellence, allant jusqu'à piétiner leurs enfants. Inutile de vous préciser que cette manifestation de fureur a toutes les chances d'attirer les Lunars et de déclencher une émeute dans les Puits. Les aventuriers auront donc tout intérêt à ne pas s'attarder et à prendre la fuite le plus vite possible. En dehors de cette vengeance, exutoire aux années d'esclavage, Granvent désire simplement retrouver ses plaines natales et y passer le reste de ses jours. La mort de Raurarque lui a brisé le cœur et plus rien ne semble désormais le rattacher à la société des hommes. En remerciement pour sa liberté, il acceptera de participer à la grande course avec l'un des aventuriers comme cavalier. Dès la fin de celle-ci, il quittera les personnages pour toujours. N'oubliez pas que Granvent est le personnage central de ce scénario, il faut donc qu'il marque les personnages par sa noblesse, sa beauté et la grandeur des sentiments qui le rattachaient à Raurarque. Qui sait, les aventuriers pourront peut-être encore l'apercevoir galopant dans les plaines de Sartar

Les Trois Pierres

Le site des Trois Pierres se situe à la séparation de la grande voie du nord, une branche descendant vers Boldhome, l'autre vers Forhont puis les mines d'or (Le voyage des mines à la foire demande 4 jours.). La foire s'organise tout autour du marché (entouré par les tentes des voyageurs et des marchands); le caravansérail disparaissant dans le foisonnement de celle-ci. Du haut du tumulus les Trois Pierres, gravés des runes d'Issaries, et centre de la cérémonie, dominent la foire. Les trois pierres dressées, à la façon des menhirs, et le tumulus qui les supportent sont le sanctuaire de ce lieu sacré. Pour ses disciples, c'est Issaries lui même qui a dressé ces pierres et gravé chacune d'entre elles d'une de ses trois runes. Ces monolithes sont hauts de plus de huit mètres, de formes oblongue, et semblent taillées dans de gigantesques cristaux de roches. Seuls les prêtres du culte ont accès au sanctuaire. Tout autre personne sera victime d'es-



prit de représaille et si l'intrus est épris d'intentions hostiles, il sera alors victime du sort protégeant le lieu et perdra 20D3 points de vie. Le marché occupe toute la vaste plaine herbeuse située en contrebas du tumulus. Une multitude d'échoppes, et d'enclos renferment les biens, et les animaux des tribus de Sartar et des contrées voisines. Toutes choses peuvent s'acheter et se vendre en cette place. Les disciples de Languedor, réunis pour la cérémonie, offrent au regard des pauvres et à la bourse des riches les biens des contrées les plus éloignées et étranges. Une rivalité oppose les marchands d'Issaries aux Lunars disciples d'Etyries, chaque partie cherchant à dépasser l'autre par la magnificence, et la richesse de ses articles. Pas le moindre garde patrouille les allées du marché, car celui-ci est sous la protection d'un sort de Créer un Grand Marché. Toute personne animée d'intentions hostiles, entrant dans l'aire protégée, perdra 10D3 points de vie. Le sort s'étend aussi sur le campement. Les transactions commencent au lever du soleil et s'achèvent seulement à son coucher. Le marché est ouvert tous les jours du Temps Sacré, à l'exception des deux Jours Sauvages, où toute transaction est interdite. C'est durant ces deux jours que les plus grandes cérémonies se déroulent. Ainsi, la grande course a lieu lors du deuxième Jour Sauvage, avant dernier jour du Temps Sacré.

Les centaines de tentes abritent plusieurs milliers de personnes: paysans sarterites venus vendre leur récolte pour nourrir la population de cette cité éphémère, artisans proposant leurs oeuvres, éleveurs venus des quatre coins de Sartar afin de vendre les illustres chevaux de la grande race, nobles accompagnés de leurs familles, aventuriers en tout genre etc... Cette foule haute en couleur, sous l'influence du sort Création de Grand Marché, vit dans une certaine harmonie; chacun acceptant les différences de l'autre.

Le caravansérail abrite lors de ces cérémonies les prêtres, les seigneurs runiques et les initiés d'Issaries. Tous ceux-ci s'agitent de l'aube au soir, veillant au bon déroulement de la foire, à la prospérité du culte, organisant les cérémonies, surveillant les Lunars présents et surtout espérant la réussite des leurs dans la recherche d'un cheval d'exception. Jusqu'alors aucun des fidèles partis pour cette quête n'a ramené avec lui une monture capable de vaincre les cour-

siers Lunars.

L'occupant est fort présent dans la foire. Tout d'abord, par les marchands d'Etyries qui, s'ils ne présentent pas des objets d'intérêt supérieur à ceux proposés par les orlanthis, les vendent à des prix nettement inférieurs, (l'Empire remboursant les pertes de ses marchands). Ensuite par les nombreux recruteurs qui vantent à longueur de journée les mérites d'une vie saine et passionnante dans les légions impériales. Cette propagande bénéficie de l'appui des Sartarites qui ont déjà renoncé à la lutte devant l'appareur invulnérabilité de l'Empire. Ces derniers, pour se justifier, se montrent les meilleurs défenseurs de la cause lunar. Aussi l'ambiance générale a perdu son ancienne euphorie coutumière des cérémonies précédentes. Chacun s'attend à une victoire lunar pour la grande course...

tuair, un rapide enquêtera donne ce renseignement, un cheval comme Granvent ne passant pas inaperçu! En aucune façon le Lunar ne peut gagner la course; s'il laisse le collier d'esclave au cheval, celui-ci sera bon dernier. Le collier enlevé, Granvent le tuera et s'enfuira à la première occasion, retournant à ses plaines natales : Rhakos, tout comme les aventuriers, aura alors échoué.

Même si la partie est gagnée pour les aventuriers, les joueurs l'ignorent; aussi faites monter la tension. Tout d'abord lors de la course d'élimination, un juge tatillon posera des problèmes à de l'inscription: "Mais il est trop tard, vous ne pouvez plus vous inscrire!" Ensuite un Lankhor Mhy se montre suspicieux devant Granvent, le cheval ayant tout de même des relents de magie. Après cette première course gagnée haut la main, les personnages se verront entourer des regards haineux lancés par les Lunars. Certains sembleront même prêt à sortir leur cimeterre, mais renonceront, conscients du



Chaque jour du Temps Sacré, les prêtres d'Issaries organisent des cérémonies. Celles-ci prennent des formes multiples : processions serpentant dans les allées du marché, scènes où la magie et le talent des acteurs reconstituent avec éclats les hauts faits des Porteurs de Lumière, prières et chants sacrés repris par des milliers de personnes rassemblées autour du sanctuaire.

Ces cérémonies rythment la vie de cette communauté; cependant les courses éliminatoires attirent encore plus de personnes.

La passion des Sartarites pour les chevaux est connue à travers tout Genertela, un proverbe lunar dit même : "Un Sartarite préfère se vendre lui-même que de vendre son cheval !" Mais jusqu'alors les concurrents de l'empire ont remporté la majorité des courses, seul un ou deux Sartarites ayant réussi à se qualifier. Les courses éliminatoires ont lieu chaque matinée, les cavaliers s'affrontent par groupe de dix à vingt. Seul le vainqueur est retenu pour la grande course. Des prêtres de Lankhor Mhy s'assurent que les concurrents n'ont pas recours à la magie, son utilisation disqualifiant le cavalier et sa monture. Toute violence est aussi interdite.

Si les aventuriers arrivent à la foire avec Granvent, la partie est gagnée pour eux. Si Rhakos ne les a pas rattrapés et attaqués avant les Trois Pierres (à vous de déterminer si cette rencontre a lieu ou non), celui-ci sera condamné à l'inaction. Il ne peut rejoindre les personnages sans être foudroyé par le sort protégeant les lieux de la cérémonie! Quant à ses déclarations, provenant d'un banni, les Lunars n'y prendront pas garde. Par contre si Rhakos arrive avec Granvent aux Trois Pierres avant les personnages, ceux-ci ont encore une chance. Par prudence, le Lunar attend la dernière course de qualification pour se présenter, celle-ci se déroulant le matin même de la grande course. En attendant il se terre dans les bois voisins du sanc-

tuair protégeant les lieux. Cependant les Lunars menaceront les aventuriers tout au long de l'attente de la grande course: "Abandonnez tant qu'il est temps, le Temps Sacré fini, le sort de protection se dissipera et alors..." en contre point de ces menaces, la foule les soutiendra par ses encouragements l'espoir renaît chez les Sartarites.

Le jour de la grande course, deux clans se sont formés. Les derniers préparatifs se font dans le plus grand silence, et la foule entière retient son souffle. Seuls les hennissements des chevaux troubleront ce calme pesant. Onze cavaliers se présenteront au départ, dont huit Lunars. Leurs noirs coursiers s'opposeront à la robe blanche de Granvent. Le départ donné, la foule éclatera en cris et encouragements. Rapidement Granvent se retrouvera seul avec les Lunars. Jusqu'à la fin, la course sera indécise, les un après les autres les étalons lunars seront distancés, mais un seul restera côte à côte avec Granvent qui arrachera la victoire dans les derniers mètres. Son triomphe déclenchera une ovation générale.

Epilogue

-La nouvelle de la défaite des Lunars se propagera très vite à travers les tribus de Sartar. Pour la première fois ceux-ci ont vaincus l'Empire. L'espoir renaîtra alors chez les Sartarites, et tous verront cette victoire comme un signe des dieux. La politique de séduction entreprise par le gouverneur Alios Sophys a échoué.

-Les Lunars ne resteront pas inactifs après cette défaite, les personnages, tout comme Granvent, seront désormais recherchés, et une vie de proscrits les attend.

-Après cet exploit les aventuriers bénéficieront de l'aide du culte

d'Issaries et des cultes associés. Ainsi les prêtres d'Issaries dissimuleront les aventuriers après la grande course et favoriseront leur départ au sein d'une caravane de disciples de Languedor. En remerciement ils enseigneront à chaque personnages trois points de sorts de la Magie de l'Esprit parmi les sorts en usage dans leur culte. Désormais, les aventuriers peuvent compter sur l'aide des fidèles d'Issaries.

-La course gagnée, l'âme de Liviciac sera libérée et partira pour le plan des esprits. La personne possédée retrouvera alors son corps. Cependant elle ne conservera aucun souvenir des événements passés depuis la possession. Pour elle le temps s'est arrêté.

-Granvent disparaîtra lors de l'euphorie suivant la course. Celui-ci se dirigera vers ses prairies ancestrales. Cependant cet esprit allié d'Orlanth réapparaîtra tôt ou tard, et les personnages entendront parler des nouveaux exploits du cheval.

-Si Rhakos est toujours de ce monde, il retournera à la Forêt des Pendus pour reprendre ses activités de brigands. La Forêt des Pendus fera sans doute l'objet d'un prochain scénario où les aventuriers seront directement confrontés aux agissements de la sorcière et de ses serviteurs.

-Le temps est l'élément moteur de ce scénario, les aventuriers doivent réussir leur quête avant le jour de la grande course. N'oubliez pas que les différents voyages prennent déjà 10 jours à eux seuls. Aussi, d'après la puissance des personnages de vos joueurs, donnez-leur un délai plus ou moins long. L'aventure peut commencer quelques jours avant le Temps Sacré, la plupart des voyageurs arriveront aux Trois Pierres avant les premières cérémonies. Une fois l'objet de la quête connu par les aventuriers, l'aventure doit devenir une lutte contre la montre, chaque instant écoulé les rapprochant un peu plus de la réussite ou de l'échec.





Nouvelles Créatures

Ces monstres peuvent aussi être bien utilisés en aventure que dans les combats d'arènes comme présenté précédemment. Elles sont rangées par ordre alphabétique.



Allosaure (Allosaurus)

Les allosaures sont de grands dinosaures carnivores, atteignant dix mètres de long et dépassant dix mètres de haut. Ces monstres sont bipèdes. Leur tête gigantesque présente une gueule ornée de crocs acérés. Ils sont également pourvus d'une longue queue mobile et d'une peau coriace.

Ces bêtes rapides et vicieuses ont la vue perçante d'un rapace ainsi qu'un bon sens de l'odorat. Les allosaures hantent les savanes et les forêts tropicales peu fournies. Généralement, ils traquent des proies d'une taille importante mais n'hésitent pas de temps à autre à se mettre sous la dent des créatures aussi petites que des humains. Les allosaures peuvent chasser en solitaire ou en petits groupes, selon le lieu et l'abondance des proies.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	6D6+32	53	Mouvement	6
CON	4D6+21	35	Points de vie	41
TAI	4D6+32	46	Points de fatigue	88
INT	3	3		
POU	2D6+6	13		
DEX	2D6+9	16		

Localisations des coups	D20	Points
Queue	01-02	10/14
Patte droite	03-05	10/14
Patte gauche	06-08	10/14
Abdomen	09-11	10/17
Poitrail	12-15	10/17
Griffe droite	16	10/11
Griffe gauche	17	10/11
Tête	18-20	10/14

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	8	40+9	2D6+5D6
Coup de patte	8	25+9	1D6+5D6
Griffe antérieure	5	25+9	1D10

Notes : un allosaure peut utiliser simultanément ses deux griffes antérieures. Il pourra mordre ou donner un coup de patte trois rangs d'action plus tard. La morsure n'occasionne aucun recul.

Compétences : Scruter 40+5.

Armure : 10 points (peau cuirassée)

Babouin (Papio Sp.)

Les babouins, connus par la plupart des visiteurs de zoo, sont de grands singes terrestres. Ils vivent dans les savanes tropicales et semi-tropicales. Animaux carnivores, ils chassent de petites proies et se nourrissent également de racines et de fruits. Les babouins se déplacent en groupes. Ces derniers sont dirigés par des mâles puissants et dominants (appelés alphas). Une communauté de babouins comprend entre trente et cent individus dont un dixième, voire davantage, sont des mâles dominants. Les groupes de babouins sont bien organisés et des sentinelles les gardent constamment. Lorsqu'ils se déplacent, les femelles et les petits restent au milieu du groupe surveillés par les mâles dominants. Quant aux autres mâles, ils encerclent la bande. Lorsque les babouins se trouvent face à des ennemis supérieurs en nombre, ils prennent la fuite ou grimpent dans des arbres ou sur des rochers afin d'échapper au danger.

Les femelles engagent très rarement le combat. Seules les caractéristiques des mâles sont fournies ci-dessous. Celles des femelles correspondent à celles des mâles à l'exception de la FOR et de la TAI qui sont respectivement égales à 1D4 et 2D4. La morsure d'une femelle, aux canines plus petites, n'occasionnent qu'1D6 points de dégâts.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D6	7	Mouvement	4
CON	2D6	10-11	Points de vie	7-8
TAI	2D3	4	Points de fatigue	18
INT	6	6		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+6	16-17		

Localisations des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	1/3
Patte postérieure gche	03-04	03-04	1/3
Abdomen	05-07	05-09	1/4
Poitrine	08-10	10-14	1/4
Patte antérieure dte	11-13	15-16	1/3
Patte antérieure gche	14-16	17-18	1/3
Tête	17-20	19-20	1/3

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	08	40+2	1D8

Notes : les modificateurs aux dégâts négatifs ne s'appliquent pas à la morsure du babouin.

Compétences : Scruter 40-2, Grimper 75+10, Esquiver 25+10.

Armure : 1 point (fourrure).

Bandersnatch (Bandersnatchus Carroli)

Le bandersnatch est tiré du livre de Lewis Carroll "Through the Looking Glass" (A travers le miroir). Ce sont de grands quadrupèdes griffus à la cuirasse parsemée de brillantes taches de couleur. Ils sont pourvus d'un cou extensible terminé par une tête en forme de crochet arrondi. D'un point de vue général, le bandersnatch s'apparente vaguement au lion.

Le bandersnatch vit sous des climats tempérés et demeurent dans les forêts et les prés. Généralement solitaire, il est essentiellement carnivore.



Notes : le bandersnatch peut attaquer une fois par morsure ou deux fois par griffure, à chaque round de combat. Ces deux attaques ne peuvent pas être effectuées simultanément. S'il griffe deux fois, la deuxième attaque ne peut avoir lieu que deux rangs d'action après la première.

Le cou extensible du bandersnatch lui permet de projeter sa tête à trois ou quatre mètres de distance. La morsure a donc un rang d'action de base de zéro.

Compétences : Déplacement Silencieux 50-4, Pister 40+2, Esquiver 100+11.

Armure : 3 points (peau).

Magie : une fois blessé, un bandersnatch devient magiquement furieux. Son esquive est divisée de moitié et ses chances de toucher sont augmentées de moitié. Par exemple, si un bandersnatch possède une esquive de 110 % et une attaque par morsure de 70 %, ses deux compétences seront respectivement égales à 55 % et 105 % une fois l'animal furieux.

En dépensant un point de fatigue supplémentaire, un bandersnatch peut émettre des nuages de vapeurs par sa gueule écumante et sa cuirasse fumante. Au fur et à mesure de l'accumulation de ces fumées, il devient de plus en plus difficile de percevoir le bandersnatch, à l'exception de ses mâchoires et de ses griffes prêtes à l'attaque. Pour chaque round successif d'émission de fumée, retirez 5 % aux chances de toucher de tous les adversaires du bandersnatch. Par exemple, un bandersnatch qui a créé un nuage de fumée pendant trois round de mêlée, réduira de 15 % les chances de toucher de tous ses agresseurs. Ce nuage se déplace avec l'animal. Bien sûr, le bandersnatch peut voir facilement à travers la fumée.

Si le bandersnatch ne dépense pas de points de fatigue pour maintenir la formation du nuage, ce dernier se dissipera au rythme de 5 % par round. Si un bandersnatch maintient son nuage pendant 5 rounds puis l'abandonne pendant deux rounds au début du septième round de mêlée, l'animal ne réduira que de 15 % les chances de toucher de ses ennemis.

Béhémoth (Behemoth Giganteum)

Le béhémoth est probablement le plus grand animal terrestre ayant jamais existé. Un béhémoth adulte dépasse six mètres de haut à l'encolure et peut atteindre jusqu'à quinze mètres de long. Généralement, il atteint six mètres de large au niveau de la poitrine. Sa peau est grise et lisse et ses pattes sont semblables à des piliers. Il est pourvu d'une queue épaisse se terminant en forme de massue recouverte de pointes. Lorsque le monstre traverse la jungle, détruisant tout sur son passage, on peut entendre grincer ses muscles puissants et aussi durs que le roc. Sa peau est très épaisse et dépasse vingt-deux centimètres.

Les béhémoths vivent dans les jungles tropicales. Ils sont strictement végétariens et se nourrissent de broussailles feuillues et d'herbes. Ils aiment patauger dans les marais et les rivières. Ce sont des animaux solitaires, mais on peut parfois apercevoir une mère et son petit.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	2D6+18	25	Mouvement	16
CON	2D6+6	13	Points de vie	16
TAI	2D6+12	19	Points de fatigue	38
INT	6	6		
POU	2D6+10	17		
DEX	1D6+18	21-22		

Localisations des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	4/5
Patte postérieure gche	03-04	03-04	4/5
Arrière train	05-07	05-09	4/8
Poitrail	08-10	10-14	4/8
Patte antérieure dte	11-13	15-16	4/5
Patte antérieure gche	14-16	17-18	4/5
Tête	17-20	19-20	4/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	2	50+16	1D10+2D6
Griffure	5	30+16	1D6+2D6

Caractéristiques	Valeur			
FOR	6D10+100	133	Mouvement	5
CON	6D10+60	93	Points de vie	108
TAI	4D10+100	122	Points de fatigue	226
INT	4	4		
POU	4D6	14		
DEX	2D3	4		

Localisation des coups	D20	Points
Queue	01-02	40/36
Patte postérieure dte	03-04	40/36
Patte postérieure gche	05-06	40/36
Arrière train	07-10	40/44
Poitrail	11-14	40/44
Patte antérieure dte	15-16	40/36
Patte antérieure gche	17-18	40/36
Tête	19-20	40/36

Notes : les créatures dont la TAI est inférieure au tiers de celle du béhémoth n'effectuent aucun jet en mêlée sur cette table. Elles ne pourront toucher que la localisation qu'elles pourront atteindre.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de queue	7	50-2	1D6+16D6
Morsure	7	25-2	8D6

Notes : un béhémoth ne peut attaquer qu'une seule fois par round, soit d'un coup de queue, soit d'une morsure. Les dégâts qu'occasionnent les béhémoth sont égaux à la moitié de son modificateur aux dégâts (arrondissez les fractions au D6 supérieur). Les dommages sont opposés à la TAI de la cible sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, la victime est entièrement avalée. Elle sera alors incapable d'agir et s'asphyxiera si elle n'est pas secourue rapidement.

Le coup de queue d'un béhémoth correspond à une attaque de zone. Il peut être utilisé en écrasement ou en balayage. Si le béhémoth se sert de sa queue pour une attaque par balayage, ses chances de toucher sont augmentées de 25 % et les dommages seront égaux au 3/4 de la valeur normale (12D6 au lieu de 17D6 pour un animal typique).

Compétences : Sentir 40+6.

Armure : 40 points (peau incroyablement épaisse).

Bovins (Bostaurus)

Les bovins sont des animaux bien connus. Le terme comprend les taureaux, les vaches et les boeufs domestiques. Divers croisements ont provoqué les différences notables au sein des espèces telle qu'une baisse de la TAI, de la DEX, etc... Les bovins vivent dans les plaines et les prés. Ils sont herbivores mais les taureaux peuvent être dangereux. A ce propos, les vaches peuvent être également agressives, même si l'occasion s'en présente rarement puisque les taureaux se chargent généralement des intrus. Les caractéristiques fournies ci-dessous sont celles des taureaux. La TAI et la FOR d'une vache sont égales à 3D6+24.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D6+24	38	Mouvement 9
CON	2D6+9	16	Points de vie 27
TAI	4D6+24	38	Points de fatigue 54
INT	4	4	
POU	2D6	7	
DEX	2D6	7	

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	4/7
Patte postérieure gche	03-04	03-04	4/7
Arrière train	05-07	05-09	4/11
Poitrail	08-10	10-14	4/11
Patte antérieure dte	11-13	15-16	4/7
Patte antérieure gche	14-16	17-18	4/7
Tête	17-20	19-20	4/9

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Charge	7	35+1	1D10+4D6
Piétinement	7	75	8D6 (sur l'ennemi à terre uniquement)

Compétences : Sentir Intrus 25-4, Ecouter 25-4.

Armure : 4 points (cuir)

Brontosauve (Apatosaurus)

Tous les fans de dinosaures connaissent ce lézard géant. Les brontosauves sont des reptiles colossaux présentant une tête minuscule, un

corps éléphanterque et une queue dont ils se servent comme d'un fouet.

Les brontosauves vivent aux abords des forêts de conifères assez chaudes. Ils se vautrent dans les lacs et les rivières. Les brontosauves sont végétariens. Ils se nourrissent surtout de pommes de pins et d'aiguilles de conifères géants en leur arrachant leurs branches. Ce fourrage grossier est ensuite pulvérisé dans leur panse musculeuse.

On peut trouver des brontosauves seuls ou en troupeaux. Ils ne sont pas agressifs et ignorent généralement des créatures aussi insignifiantes que les humains. Les brontosauves atteignent vingt mètres de long et trois à cinq mètres de large.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D10+40	62	Mouvement 5
CON	2D10+30	41	Points de vie 57
TAI	4D10+50	72	Points de fatigue 103
INT	3	3	
POU	1D6+8	11-12	
DEX	1D6	3-4	

Localisation des coups	D20	Points
Queue	01-02	14/19
Patte postérieure dte	03-04	14/19
Patte postérieure gche	05-06	14/19
Arrière train	07-10	14/23
Poitrail	11-14	14/23
Patte antérieure dte	15-16	14/19
Patte antérieure gche	17-18	14/19
Tête/Cou	19-20	14/19

Notes : Les créatures dont la TAI est inférieure au tiers de celle du brontosauve n'effectuent aucun jet en mêlée sur cette table. Elles ne pourront toucher que la localisation qu'elles pourront atteindre.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de queue	5	60-3	7D6
Piétinement	7	75	14D6

Notes : les brontosauves ne peuvent attaquer qu'une fois par round. Le coup de queue correspond à une attaque par balayage. Les dommages occasionnés par cette attaque sont égaux à la moitié du modificateur aux dégâts de l'animal (arrondir au D6 supérieur). Le piétinement ne peut être utilisé que contre les cibles à terre ou dont la TAI est inférieure au tiers de celle du brontosauve.

Compétences : Scruter 20+4.

Armures : 14 points (peau).

Cachalot (Physeter Catodon)

Les cachalots sont carnivores et se nourrissent essentiellement de calmars. Ils vivent assez souvent en solitaire. Leur intelligence n'a pas été réellement prouvée, pourtant cette hypothèse n'est pas exclue. Dans le doute, nous avons estimé qu'ils conservent une intelligence de type animal. Dans votre univers cela peut très bien ne pas être le cas. Les cachalots intelligents devront avoir une INT de 2D6+6.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	7D6+50	73-74	Mouvement 7
CON	3D6+40	50-51	Points de vie 67
TAI	7D6+60	83-84	Points de fatigue 124
INT	8	8	
POU	4D6	14	
DEX	2D6+3	10	

Localisation des Coups	D20	Points
Queue	01-03	18/23
Partie arrière du corps	04-08	18/28
Partie avant du corps	09-13	18/28
Nageoire droite	14	18/18
Nageoire gauche	15	18/18
Tête	16-20	18/23

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Charge	6	60+8	1D6+9D6
Morsure	6	40+8	1D6+5D6
Coup de queue	6	25+8	1D6+9D6

Notes : un cachalot peut attaquer une fois par round en utilisant n'importe quel type d'attaque.

La charge n'est efficace que contre des adversaires d'une TAI au moins égale à la moitié de celle du cachalot.

La morsure n'inflige que la moitié du modificateur aux dégâts normal (arrondir au D6 supérieur).

Le coup de queue est généralement employé contre des ennemis se trouvant à l'arrière. Il ne peut pas être utilisé sous l'eau, mais seulement en surface.

Compétences % : tous les modificateurs négatifs dus à la TAI sont annulés par la forme du corps du cachalot. Scruter 50 + 10, Sauter 60 + 10.

Armure : 18 points (graisse)

Cerf (Cervus Elaphus)

Ce type de cerf correspond au cerf rouge d'Europe plus grand que son homologue d'Amérique, reconnaissable à sa queue blanche. Il se différencie facilement du daim, autre cerf commun d'Europe mais beaucoup plus petit.

Les cerfs vivent en bordure de forêt ou dans des zones où abondent les taillis. Ils sont facilement effrayés et très méfiants. Cependant, un cerf acculé ou en période de rut peut occasionnellement attaquer un homme. Les cerfs vivent en petits troupeaux constitués d'un seul cerf accompagné de biches et de leur faons ou d'un groupe de jeunes mâles. Les biches n'ont pas de cornes. Leur TAI et leur FOR sont généralement inférieures de six points à celles d'un mâle. A titre de renseignement, les cerfs à queue blanche ont une FOR de 2D6+2 et une TAI de 3D6+4. Les daims ont une FOR de 2D6 et une TAI de 3D6. Leurs femelles possèdent une FOR de 2D6 et une TAI de 2D6+2.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	2D6+6	13	Mouvement 11
CON	3D6	10-11	Points de vie 17
TAI	3D6+12	22-23	Points de fatigue 24
INT	4	4	
POU	2D6	7	
DEX	3D6+6	16-17	

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	1/5
Patte postérieure gche	03-04	03-04	1/5
Arrière train	05-07	05-09	1/8
Poitrail	08-10	10-14	1/8
Patte antérieure dte	11-13	15-16	1/5
Patte antérieure gche	14-16	17-18	1/5
Tête	17-20	19-20	1/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de corne	5	30+3	1D8+1D6

Compétences : Ecouter 75-6, Scruter 75-6, Chercher 10-6, Sentir 50-6, Sauter 90-4.

Armures : 1 point (cuir)

Chien (Canis Familiaris et Autres)

Le terme chien recouvre aussi bien les chiens sauvages (dholes, indiens et chien de chasse du Cap) que les chiens semi-sauvages communs aux sociétés primitives (Huskies et Dingos). Le maître de jeu est vivement encouragé à créer d'autres espèces de chiens.

Les chiens chassent en meute composée des deux sexes. Les meutes coopèrent lors de la chasse et sont menées par un ou deux animaux dominants.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	1D6+1	4-5	Mouvement 7
CON	3D6	10-11	Points de vie 7
TAI	1D6	3-4	Point de fatigue 15
INT	5	5	
POU	1D6+6	9-10	
DEX	2D6+6	13	

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	0/3
Patte postérieure gche	03-04	03-04	0/3
Arrière train	05-07	05-09	0/4
Poitrail	08-10	10-14	0/4
Patte antérieure dte	11-13	15-16	0/3
Patte postérieure gche	14-16	17-18	0/3
Tête	17-20	19-20	0/3

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	9	40-4	1D8-1D4

Compétences : Esquiver 25+7, Ecouter 40-4, Pister 80-4.

Armure : aucune

Chimpanzé (Pan Troglodytes)

Ces singes des forêts sont connus de tous, ils sont intelligents et d'une taille appréciable puisque les mâles adultes atteignent debout, plus d'un mètre cinquante de haut. Ils sont couverts de fins poils noirs et possèdent de longs bras musclés. Les chimpanzés sont quadrupèdes et passent volontiers une partie de leur temps au sol. Malgré tout, ils sont très à l'aise dans les arbres.

Les chimpanzés sont frugivores. Toutefois, ils apprécient aussi la viande et les insectes. Ils vivent en bandes d'environ six à vingt individus comprenant plusieurs mâles et femelles vivant en harmonie. Le mâle le plus fort est généralement le chef du groupe. Toutefois, il n'a pas le comportement tyrannique d'un babouin dominant. On a déjà vu des chimpanzés mâles brandir des masses dans des gestes menaçants, ceci pourrait donc très bien se produire en situation de combat. Néanmoins, la majorité des chimpanzés n'utilise aucune arme.

Les caractéristiques fournies ci-dessous concernent les chimpanzés mâles. Les femelles ont une FOR de 4D6 et une TAI de 2D4+4.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	3D6+6	16-17	Mouv. 2/3 dans les arbres
CON	3D6	10-11	Points de vie 12
TAI	2D4+7	12	Points de fatigue 27
INT	7	7	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6+6	16-17	

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-03	01-02	0/3
Jambe gauche	04-06	03-04	0/3
Abdomen	07-09	05-08	0/4
Poitrine	10	09-13	0/5
Bras droit	11-14	14-16	0/4
Bras gauche	15-18	17-19	0/4
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de patte	7	25+7	1D4+1D4
Morsure	7	25+7	1D8

Notes : un chimpanzé peut attaquer deux fois par round de combat en utilisant soit ses deux pattes, soit une patte et sa morsure. Les deux attaques sont séparées de trois rangs d'action.

Le modificateur aux dégâts n'est pas utilisé pour la morsure.

Compétences : Sauter 90+8, Esquiver 35+8, Déplacement dans les Arbres 80+8, Se Cacher 30+4, Chercher 25-1, Scruter 25-1.

Armure : aucune

Crapaud des Falaises (Megabuffo Hippovorax)

Les crapauds des falaises sont de gigantesque amphibiens habitant les zones rocheuses, les montagnes et les canyons. Ils sont de couleur grise et ont l'apparence de la roche, se confondant ainsi parfaitement avec leur habitat naturel.

Les jeunes crapauds des falaises sont de véritables fléaux essayant de chaparder toute denrée comestible dont les familiers. Les crapauds des falaises adultes sont monstrueux. Ils s'accrochent à l'aide de leurs pattes munies de ventouses sur les pans des falaises et attrapent avec leur langue les chevaux et les cavaliers qui passent à leur portée. Ils gobent ensuite leurs proies.

Les crapauds des falaises peuvent sauter 2 mètres par D6 de TAI tous les deux rangs d'action.

La langue du crapaud des falaises a une portée de 1 mètre par D6 de TAI. Ces animaux continuent de grandir toute leur vie. Les têtards atteignent 1 mètre de long et doivent vivre dans l'eau jusqu'à ce qu'ils se débarrassent de leurs nageoires. La TAI et la FOR de ces animaux varient entre 2D6 et 12D6. La CON d'un crapaud des falaises est égale à la moitié de sa TAI en D6 (arrondir à l'unité supérieure).

Caractéristiques	Valeur	
FOR	2 à 12D6	7-42
CON	1 à 6D6	3-21
TAI	2 à 12D6	7-42
INT	2	2
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Mvt (Saut) 2 m/D6 de TAI
Points de vie 5-32
Points de fatigue 10-63

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-04	01-03	7/7
Patte postérieure gche	05-08	04-06	7/7
Abdomen	09-10	07-10	7/9
Poitrine	11-12	11-14	7/9
Patte antérieure dte	13-14	15	7/6
Patte antérieure gche	15-16	16	7/6
Tête	17-20	17-20	7/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Langue	3	40+3	1 à 4D6
Avaler	3	80	Dommages par acide
Ruade	6	25+3	1D6+zéro à 4D6

Notes : le crapaud peut attaquer une fois par round. Il utilise normalement sa langue qui touche à son rang d'action de DEX et effectue des dommages égaux à son modificateur aux dégâts.

La ruade est utilisée contre les cibles trop dangereuses ou trop grandes pour être avalées.

Lorsque la langue touche une victime, elle s'enroule autour d'elle, la colle et la tire dans l'estomac du crapaud au round de mêlée suivant (attaque "avalé"). Si cette attaque échoue, le crapaud peut essayer une nouvelle fois au round suivant. Une fois dans le tube digestif du crapaud, le personnage est immobilisé et endure à chaque round un point de dégâts dû aux acides dans chaque localisation. L'armure est dissoute la première, puis c'est au tour de la victime. Le crapaud peut avaler des objets d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Son estomac peut se dilater pour emmagasiner de grosses victimes.

Compétences : Se Cacher dans les Rochers 100 + 3 à 32 bonus de discrétion.

Armure : 1 point par D6 de TAI (peau)

Éléphant (Loxodonta Africanus)

L'espèce décrite ici est celle d'Afrique. L'éléphant d'Asie (Elephas Maximus) est plus petit (TAI de 6D6+30) et ses défenses sont beaucoup moins développées. L'éléphant de la forêt africaine, aujourd'hui disparu, et qui fut utilisé par Hannibal était encore plus petit (TAI de 6D6+24).

Les éléphants se déplacent en troupeaux et vivent dans les forêts tropicales. Ils pénètrent parfois à l'intérieur des forêts et s'arrêtent de temps à autre pour se nourrir. Parfois, un éléphant est chassé du troupeau, du fait de sa mauvaise nature et devient un solitaire. Contrairement à la plupart des animaux grégaires, les éléphants aideront et défendront un de leurs semblables blessé.

Les mammoths et les mastodontes, aujourd'hui disparus, ressemblaient aux éléphants actuels. Toutefois, leur taille était plus importante et certains mammoths et mastodontes étaient recouverts d'une épaisse fourrure qui leur permettait de survivre sous des climats plus froids. Leurs moeurs étaient semblables et ils se déplaçaient sans doute eux aussi par petits troupeaux.

Les éléphants sont intelligents et apprennent très facilement. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles les solitaires sont très redoutés. Ils peuvent être domestiqués et dressés. Cependant, il ne s'agit pas d'un bon animal de guerre ; blessé il peut devenir fou furieux. Un éléphant nécessite un entretien sérieux. Un mâle indien adulte mange chaque jour 225 kg de foin, de fruits, de grain et de feuillage.

Caractéristiques	Valeur	
FOR	6D6+24	45
CON	3D6+16	26-27
TAI	6D6+32	53
INT	6	6
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11

Mouvement 6
Points de vie 40
Points de fatigue 72

Localisation des coups	D20	Points
Patte postérieure dte	01-02	8/14
Patte postérieure gche	03-04	8/14
Arrière train	05-08	8/17
Poitrail	09-12	8/17
Patte antérieure dte	13-14	8/14
Patte antérieure gche	15-16	8/14
Trompe	17	4/11
Tête	18-20	8/14

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Trompe	6	50+6	Empoignade
Charge	6	25+6	2D8+5D6
Piétinement	6	50	10D6
			contre un ennemi à terre
Défense	6	25+6	5D6

Notes : un éléphant peut attaquer une fois par round de mêlée. Si la trompe empoigne une victime, celle-ci peut s'échapper en réussissant un jet opposant sa FOR à la moitié de celle de l'éléphant sur le Tableau de Résistance. La trompe n'occasionne aucun dégât en elle-même. Néanmoins, à chaque round de mêlée suivant l'empoignade, la victime peut être touchée par n'importe laquelle des autres attaques de l'éléphant. En ce cas, chacune de ses attaques a une chance de réussite de 100 %. Les éléphants d'Asie n'ont aucune possibilité d'attaque avec leurs défenses.

Les dommages occasionnés par les défenses sont égaux au modificateur aux dégâts de l'éléphant. Une défense peut empalier.

Compétences : Sentir un Intrus 50+7, Ecouter 50+7.

Armure : 8 points (peau épaisse, exception faite de la trompe dont la peau plus fine rapporte 4 points).

Essaim d'Insectes (Apis Mellifera et autres)

Les insectes de TAI normales peuvent être aussi dangereux que les insectes géants. Les nids de frelons ou de guêpes et les essaims d'abeilles dérangés par un intrus quelconque en sont le parfait exemple. Les insectes piqueurs ne vivent pas dans le grand nord et préfèrent les climats plus chauds. Ils ne font pas d'efforts particuliers pour piquer ou harceler un groupe d'humains maladroits. Toutefois, si une ruche est menacée, une horde d'insectes bourdonnants peut se lancer à l'assaut des importuns.

Des créatures aussi petites, n'ont pas besoin de caractéristiques et seule la description des effets de leurs piqûres est détaillée ci-dessous. La taille de l'essaim détermine le nombre de piqûres délivrées à chaque round. Consultez le tableau ci-dessous.

Piqûres	Taille de l'Essaim
1D6	très petit (petit nid de guêpes)
2D6	petit (grand nid de guêpes, petit essaim d'abeilles)
2D6	grand (très grand nid de guêpes, essaim d'abeilles de taille moyenne)
6D6	très grand (grand essaim d'abeilles)
8D6	énorme (très grand essaim d'abeilles)

Tout personnage attaqué endure le nombre de piqûres correspondant à la taille de l'essaim et ceci à chaque round de mêlée, jusqu'à ce qu'il échappe aux insectes. Soustrayez deux piqûres par dé et par round si la victime porte des vêtements épais. Le port d'une armure normale permet de retirer une piqûre par dé. Une armure complétée par un vêtement épais ne permet de retirer que deux piqûres par dé. Si le personnage est complètement emmitoufflé dans le but de prévenir les piqûres, déduisez 3 piqûres par dé. Les équipements spécialement conçus pour se protéger des abeilles (disponibles uniquement dans certaines régions civilisées) retirent 4 piqûres par dé. Les sorts de protection retirent une piqûre par dé, du nombre total de piqûres par trois points de magie dépensés.

Conservez en mémoire le nombre total de piqûres enduré par la victime. Dès que les insectes ont été éloignés ou ont fini de s'acharner sur leur victime, totalisez le nombre de piqûres endurées et divisez celui-ci par le coefficient de venin correspondant à l'espèce.

	Coefficient de Venin	Taille de l'Essaim
Abeille	20	2D6 à 8D6
Frelon	15	1D6 à 4D6
Bourdon	15	2D6 à 4D6
Guêpe	20	1D6 à 2D6
Fourmi Soldat	10	6D6 à 12D6
Fourmi de Feu	15	4D6 à 8D6
Fourmi Bouledogue	5	1D6 à 3D6

Le nombre total de piqûres divisé par le facteur du venin donne la virulence du poison introduit dans le corps de la victime. 1D6 heures après la première piqûre, opposez la CON de la victime à la VIR du venin. En cas de réussite, la victime endure la moitié de la VIR du venin en dégâts. En cas d'échec, les dommages seront égaux à la VIR totale du venin.

Fachan (Monopus Cyclops)

Le fachan est une monstruosité énorme et féroce, arborant un oeil unique au milieu du front, un seul bras au milieu du thorax et une seule jambe d'appui. Les traits de son visage sont aussi tourmentés que les racines d'un vieil arbre. Quant à son torse, il est protégé par une couche solide et terne de plumes bleues crasseuses. Son cuir chevelu ne présente qu'une seule touffe de cheveux qui a la particularité d'être résistante grâce à son pouvoir magique et qui ne peut être arrachée.



Les fachans sont d'origine inconnue. On en trouve que très peu et ils sont ordinairement solitaires. Ils errent parfois à travers des contrées ravagées, détruisant et pillant tout sur son passage, allant même jusqu'à dévorer les personnes sans défense. Ils possèdent une certaine forme de logique et ils sont parfois enrôlés comme mercenaire ou champion à la solde de tribus de Trolls ou autres, pourvu qu'on leur procure batailles et richesses.

Les fachans sont bien armés et possèdent fréquemment une arme magique. Les fachans adorent les armes et celles qu'ils possèdent

compte parmi les meilleures qu'ils puissent se procurer. Cet attrait peut être exploité par les aventuriers désireux de soudoyer un fachan afin que celui-ci les laisse en paix.

Puisque les fachans ne possèdent qu'un bras, ils ne peuvent utiliser qu'une arme à la fois. Ils se déplacent en sautant à cloche pied, ce qu'ils font d'ailleurs assez bien. Un fachan peut franchir six mètres en un seul bond et peut effectuer un saut une fois par rang d'action. Si un fachan est renversé, il doit réussir un jet inférieur ou égal à sa DEX x 5 pour se remettre debout. Il ne pourra rien faire d'autre pendant ce rang d'action. Les fachans ont une faible acuité visuelle et utilisent rarement des armes de jet.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	3D6+24	34-35	Mouvement 6m/saut
CON	3D6+12	22-23	Points de vie 29 ²⁻⁶
TAI	3D6+24	34-35	Points de fatigue 58
INT	2D6+3	10	
POU	3D6	10-11	
DEX	1D6+6	9-10	
APP	1D6	3-4	

Localisation des coups	Mêlée (20)	Missile (D20)	Points
Jambe	01-06	01-04	8/10
Abdomen	07-10	05-09	12/10
Poitrine	11-12	10-15	12/12
Bras	13-16	16-18	8/10
Tête	17-20	19-20	8/10

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Fléau	4	50+10	2D6+2+3D6	50-15	10
Poings	6	50+10	1D6+3D6		

Notes : Les pointes du fléau d'un fachan sont souvent enduites de poison.

Les fachans peuvent utiliser n'importe quel type d'arme, mais le fléau reste leur arme de prédilection. Les pourcentages indiqués ci-dessus sont un minimum. Un fachan peut très bien posséder une compétence de 90 % ou plus dans son arme.

Compétences : Grimper 20-15, Sauter 150-15, Equitation 00, Nager 05-15, Ecouter 50+08, Scruter 10+08.

Armure : 5 points de peau, plus 4 points de plumes sur le torse. Généralement, un fachan porte au minimum une armure en cuir bouilli ce qui lui confère 8 points d'armure sur les membres et la tête et 12 points sur le torse.

Magie : les fachans ne sont pas très doués dans l'utilisation de la magie, mis à part les armes magiques. Les fachans peuvent connaître n'importe quel type de magie mais choisissent fréquemment une magie primitive.

Fourmi Géante (Formicidae)

Tout le monde sait à quoi ressemble une fourmi ; un corps tripartite, de longues pattes maigres, des antennes et des mandibules d'un aspect repoussant. Les fourmis peuvent vivre n'importe où, à l'exception des pôles et sous l'eau.

Il existe plusieurs types de fourmis : granivores, carnivores, nécrophages et autres. Les fourmis géantes peuvent élever d'autres insectes géants, partir en expédition afin d'acquérir des esclaves ou encore partir en guerre contre d'autres fourmilières et même contre les humains. Une colonie de fourmis typique peut aller de quelques centaines à plus de dix mille insectes. La fourmilière à l'aspect caractéristique d'un grand tertre.

Les fourmis vivent dans des repères souterrains complexes, renfermant de nombreuses chambres et tunnels communiquant les uns avec les autres. Certaines chambres contiennent les oeufs des fourmis, leurs larves ou leurs chrysalides. Une chambre est occupée par

la reine alors que d'autres sont utilisées pour entreposer la nourriture et les butins. Les fourmis sont des collectionneuses invétérées et accumulent toutes sortes d'objets étranges. Ces réserves peuvent comprendre des objets fabriqués par la main de l'homme.

Les fourmis ont un esprit de communauté. Si une fourmi isolée n'a qu'une INT de 2, la colonie dans son ensemble possède sa propre INT qui varie selon sa taille. Cette INT peut être fixe ou normale selon le maître de jeu.

Tableau d'INT communautaire des fourmis

Taille de la colonie	INT de la colonie
Moins de 100	1D6
100-300	2D6
300-1 000	3D6
1 000-3 000	4D6
3 000-10 000	5D6

Une fourmilière peut réagir et s'adapter en tendant des embuscades aux intrus, en barricadant des tunnels pour la défense, en lançant des attaques contre des hordes d'animaux et en se débarrassant des menaces les plus proches. Il est difficile d'envahir une fourmilière. Des troupes de fourmis prendront le groupe d'intrus à revers, bloqueront les passages importants et tendront des pièges.

La reine n'est en aucun le dirigeant spirituel ou intellectuel de la colonie, sa fonction se borne à la reproduction. Cependant, sa mort peut entraîner la disparition de la colonie puisqu'il n'y aura plus d'oeufs pondus. Les fourmis protègent leur reine avec fanatisme. D'ailleurs, certaines espèces en possèdent plusieurs qui peuvent être dissimulées dans des chambres séparées. Les reines sont grandes et puissantes mais on ne s'attend jamais à ce qu'elles combattent.

Certaines espèces de fourmis comptent des castes de soldats spécialement entraînés pour le combat. Certains types de fourmis agressives ne possèdent que des soldats. Les caractéristiques fournies ci-dessous sont celles d'une espèce ordinaire de taille modérée et ne possédant qu'une seule caste qui effectue à la fois la tâche des ouvrières et des soldats.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D6	14	Mouvement 4
CON	3D6+6	16-17	Points de vie 12
TAI	2D6	7	Points de fatigue 21
INT	2	2	
POU	1D6+4	7-8	
DEX	2D6+6	13	

Localisation des coups	D20	Points
Patte postérieure dte 1	01	5/2
Patte postérieure gche 1	02	5/2
Patte postérieure dte 2	03	5/2
Patte postérieure gche 2	04	5/2
Abdomen	05-09	5/5
Thorax	10-13	5/5
Patte antérieure dte	14	5/2
Patte antérieure gche	15	5/2
Tête	16-20	5/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	9	40-3	1D10
Dard	9	40-3	1D6

Notes : Les mandibules falciformes et le dard d'une fourmi peuvent empaler une proie. La fourmi mordra jusqu'à ce qu'elle réussisse son attaque. Elle maintiendra alors sa proie en continuant simultanément à mordre et à planter son dard. Tant que la fourmi maintient sa proie, la morsure est automatiquement réussie (à l'exception d'un jet de 96-00) et conserve les mêmes chances habituelles d'empaler ou d'enregistrer un succès critique. En cas d'échec absolu, la fourmi lâche sa proie.

Le dard injecte un poison acide d'une VIR d'1D6 (effectuez un jet à chaque fois que le dard pénètre l'armure). Il est inutile d'opposer la VIR du poison à la CON de la victime et les dommages effectués par le venin sont automatiquement infligés. Une fourmi ne peut piquer une cible que si elle est accrochée par ses mandibules.

Compétences : Pister 90-5, Grimper 70+8, Esquiver 25+8.

Armure : 5 points (chitine).

Gorgone (Teratocoma Damnosum)

Les gorgones sont des horreurs volantes redoutables. Elles ont le visage et la poitrine d'une sorcière et leur chevelure est faite de serpents vivants. Elles possèdent des ailes de chauve-souris et la majeure partie de leur corps est recouverte d'écailles de bronze. Des griffes ornent leurs pieds et leurs mains.

L'attaque la plus célèbre de la gorgone est celle de son regard mortel. Le visage d'une gorgone est si hideux que quiconque le regarde est automatiquement transformé en pierre. Son esprit est prisonnier de la statue jusqu'à ce qu'elle soit brisée (c'est alors qu'il meurt). A chaque round de mêlée, quiconque pouvant voir le visage d'une gorgone devra réussir un jet sous le POU x 5. En cas d'échec, la victime a vu par inadvertance le visage et est pétrifiée.

Cette forme d'attaque particulière ne peut pas être contrée par des sorts défensifs comme Contre-Magie ou Bouclier. Les gorgones sont immunisées contre leur propre apparence et celle de leurs congénères.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D6	14	Mouvement 3/8 en vol
CON	3D6+6	16/17	Points de vie 16
TAI	4D6	14	Points de fatigue 31
INT	3D6	10/11	
POU	1D6+12	15/16	
DEX	3D6+6	16/17	
APP	1D6	3/4	

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-03	01-02	8/6
Jambe gauche	04-06	03-04	8/6
Abdomen	07-09	05-08	8/6
Poitrine	10	09-13	8/8
Aile droite	11-12	14-15	8/5
Aile gauche	13-14	16-17	8/5
Bras droit	15-16	18	8/5
Bras gauche	17-18	19	8/5
Tête	18-20	20	8/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe	7	50+10	1D6+1D4
Serpents	7	100	2D3+poison
Apparence	1	Automatique	Pétrification

Notes : l'attaque par l'apparence de la gorgone est automatique à chaque round de combat. De plus, une gorgone peut attaquer avec ses deux griffes ou 1D10 serpents à chaque round. Les attaques par griffes sont séparées de trois rangs d'action.

Les serpents de la tête de la gorgone peuvent atteindre jusqu'à 50 cm de haut. Leur morsure est capable d'empaler et d'injecter un poison d'une VIR égale à la CON de la gorgone. Si la victime ne parvient pas à résister au poison, elle perdra un nombre de points de vie égal à la VIR du poison. Si elle résiste, elle endurera 1D6 points de dégâts.

Armure : 8 points (écailles de bronze).

Grampus (Mastigoproctus Giganteus)

Ces étranges arthropodes sont également connus sous le nom de Scorpion Acidifiant ou Scorpion Fouetteur. De par leurs sombres pinces imposantes, ils s'apparentent aux scorpions rouges géants. Toutefois, ils leur manquent les dards effrayants des véritables scorpions. Ils possèdent à la place, une queue fine qui ressemble à un fouet et prolonge leur abdomen. Il existe à la base de cette queue une glande capable d'expulser des nuages de vapeurs nocives. Les grampus sont strictement carnivores et vivent dans les forêts, les jungles et les marais.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D6 + 12	26	Mouvement 3
CON	2D6 + 12	19	Points de vie 21
TAI	3D6 + 12	22-23	Points de fatigue 45
INT	2	2	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6	10-11	

Localisation des Coups	D20	Points
Patte postérieure dte 1	01	6/4
Patte postérieure gche 1	02	6/4
Patte postérieure dte 2	03	6/4
Patte postérieure gche 2	04	6/4
Abdomen	05-09	6/9
Patte antérieure dte 1	10	6/4
Patte antérieure gche 1	11	6/4
Patte antérieure dte 2	12	6/4
Patte antérieure gche 2	13	6/4
Griffe droite	14-15	6/7
Griffe gauche	16-17	6/7
Thorax	18-20	6/9

Notes : la tête est comprise dans le thorax.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Pince	6	50 + 1	1D8 + 2D6
Jet de gaz	3	100	Variable

Notes : un grampus peut, au cours du même round, attaquer à l'aide de ses deux pinces et de son jet de gaz. Les attaques par pince sont séparées de trois rangs d'actions.

Le nuage de gaz le plus courant possède une forte odeur de vinaigre et une acidité de un point. Il peut donc dissoudre une armure. Une fois celle-ci entièrement détruite, les dégâts sont alors endurés par la victime. Ce jet de gaz a une portée de 10 mètres et couvre une surface de 3 m².

Le deuxième type de gaz sent le chlore. Il est empoisonné et sa virulence est de 3D6. Si la victime résiste à la VIR du gaz, elle n'endure que la moitié des dommages. Dans le cas contraire, elle endurera la totalité des dégâts, qui correspondent à la VIR du gaz. Il est possible de retenir sa respiration à l'intérieur du gaz. Celui-ci couvre une surface de 3 mètres de rayon autour du grampus. Il peut être pulvérisé à 10 mètres de distance sur une surface de 3m².

Le dernier type de gaz sent l'acide formique et est pulvérisé en un jet restreint. Si la victime est touchée, elle endure 2D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire. Ces dommages sont d'abord retirés à l'armure, puis aux points de vie.

Compétences : Ecouter 50 - 2, Se Cacher 50 - 13, Déplacement Silencieux 60 - 13.

Armure : 6 points (chitine)

Ours Blanc (Thalarctos Maritimus)

L'ours blanc est l'un des ours les plus grands et les plus dangereux. Il ne vit que dans les contrées désertiques et glaciales de la toundra, ain-

si que sur la banquise. Il est strictement carnivore. L'ours blanc se nourrit essentiellement de phoque et peut survivre toute sa vie sans voir la terre. Ce sont d'excellents nageurs. Les ours blancs ne craignent pas les hommes et les considèrent souvent comme des proies. Les caractéristiques fournies ci-dessous correspondent aux ours mâles. Les femelles possèdent une TAI et une FOR de 3D6+15.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	3D6+21	31-32	Mouvement	6/2 à la nage
CON	2D6+6	13	Points de vie	23
TAI	3D6+21	31-32	Points de fatigue	45
INT	5	5		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		

Localisation des coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	4/6
Patte postérieure gche	03-04	03-04	4/6
Arrière train	05-07	05-09	4/10
Poitrail	08-10	10-14	4/10
Patte antérieure dte	11-13	15-16	4/6
Patte antérieure gche	14-16	17-18	4/6
Tête	17-20	19-20	4/8

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	9	25+6	1D10+3D6
Griffes	6	40+6	1D6+3D6

Notes : un ours peut attaquer deux fois par round de combat en utilisant soit ses deux griffes, soit une griffe et sa morsure. Les deux attaques sont séparées par 3 rangs d'action (la morsure est rarement utilisée en premier).

Compétences : Nager 90-11, Ecouter 30-2, Scruter 25-2, Se Cacher 60-22, Déplacement Silencieux 50-22.

Armure : 4 points (peau et fourrure).

Scarabée Géant (Carabus Sp)

Il existe des milliers d'espèces de scarabées. L'insecte décrit ici est carnivore et un coureur émérite. Il est pourvu d'une carapace noire et luisante, d'yeux noirs protubérants et de mandibules dentées et acérées qui se croisent devant la gueule.

Ce type de scarabées vit dans les forêts où il dévore tout ce qu'il peut attraper. Si un scarabée attaque un groupe de personnes, il sera féroce et sans pitié, luttant jusqu'à la mort. S'il tue un cheval ou un homme, il essaiera de traîner sa proie à l'abri pour la dévorer tranquillement.

Caractéristique	Valeur			
FOR	2D6+12	19	Mouvement	6
CON	3D6+6	16-17	Points de vie	16-17
TAI	3D6+6	16-17	Points de fatigue	36
INT	2	2		
POU	1D6+6	9-10		
DEX	2D6+6	13		

Localisation des coups	D20	Points
Patte postérieure dte 1	01	6/3
Patte postérieure gche 1	02	6/3
Patte postérieure dte 2	03	6/3
Patte postérieure gche 2	04	6/3
Abdomen	05-09	6/8
Thorax	10-13	6/8
Patte antérieure dte	14	6/3
Patte antérieure gche	15	6/3
Tête	16-20	6/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	7	50+0	1D10+1D6

Notes : la morsure du scarabée est capable d'empaler.

Compétences : Scruter 60-4, Pister 30-4.

Armure : 6 points (chitine).

Harpie (Gynaves Vexans)

Cette créature horrible, à la tête et aux seins de sorcière, présente le corps d'un vautour particulièrement crasseux.

Tout le monde sait que les harpies sont particulièrement dégoûtantes et se plaisent à souiller la nourriture d'autrui ainsi que leur propre personne. Elles sont lâches et, à moins qu'elles ne dépassent en nombre leurs ennemis, s'envolent si elles sont attaquées. Toute nourriture contaminée par les excréments d'une harpie est porteuse de maladie et totalement impropre à la consommation (sauf pour les harpies elles-mêmes).

Les harpies se plaisent à dérober de petits objets de valeur à leur propriétaire. Elles adorent également infliger d'autres tourments mineurs. Extrêmement vindicatives, elles suivront un ennemi (à distance raisonnable) sur des kilomètres. Une harpie peut s'associer avec une autre créature comme éclaireur ou espion.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	3D6	10-11	Mouvement	1/8 en vol
CON	3D6	10-11	Points de Vie	9
TAI	2D6	7	Points de Fatigue	21
INT	3D6	10-11		
POU	3D6	10-11		
DEX	5D6	17-18		
APP	1D6	3-4		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/3
Poitrine	08-09	07-11	1/4
Aile droite	10-13	10-15	1/3
Aile gauche	14-17	16-19	1/3
Tête	18-20	20	1/3

Note : utilisez la même table de Localisation des Coups pour les oiseaux de proie géants.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe	8	25+10	1D6 + maladie
Pierre	2	25+10	1D6/3m de chute
Fiente	2	50+10	-1D10 à l'APP + maladie

Notes : une harpie peut utiliser ses deux griffes au même rang d'action.

Une harpie peut combattre en laissant tomber des cailloux. Ses chances de toucher sont réduites de 5 % tous les 3 mètres de hauteur. Un aventurier souillé par la fiente de la harpie doit se nettoyer pendant des heures pour se purifier. Tant que cela n'aura pas été fait, seuls des monstres tels que les harpies ou les broos pourront l'approcher.

Un personnage souillé par les excréments d'une harpie ou blessé par une griffe est automatiquement exposé à une maladie.

Compétences : Scruter 40 + 3.

Armure : 1 point (plumes)

Halfling (Homo Minutem)

Les halflings sont petits et généralement corpulents. Ces humanoïdes vivent habituellement dans des climats tempérés, sous terre ou aux abords des collines. Relativement civilisés, ils résident dans de petits villages prospères présentant de nombreuses constructions souterraines. Leurs techniques avancées dans la conservation de la nourriture et l'art culinaire sont très réputées.

Les halflings sont flegmatiques et évitent tous conflits. Etouffés par cette existence pastorale, certains d'entre eux choisissent de devenir aventuriers. Les halflings s'entendent bien avec les humains et peuvent cohabiter dans un même village. Ils s'accordent modérément avec les elfes et les nains tout en craignant et se méfiant des trolls. Il n'existe pas de grande différence de taille entre les halflings mâles et femelles.

Création d'un Aventurier Halflings

En ce qui concerne l'équipement, la magie et les compétences, il faut se reporter aux Tableaux des Cultures Civilisées. Un résultat de Sorcier ou Prêtre est remplacé par Artisan. Supprimez l'Attaque au Poing et ajoutez ce multiplicateur de compétence au Déplacement Silencieux. Supprimez l'Attaque à la Dague et ajoutez ce multiplicateur de compétence à Se Cacher.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	2D6	7	Mouvement 2
CON	2D6+12	19	Points de Vie 12
TAI	2D3	4	Points de Fatigue 26
INT	2D6+6	13	
POU	2D6+3	10	
DEX	2D6+10	17	
APP	3D6	10-11	

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Épée Courte	7	25+9	1D6+1-1D4	25+12	10
Fronde	2/7	25+9	1D8	-	-
Pierre	2/7	35+9	1D4	-	-

Note : un halfling lançant une pierre effectue 1D4 points de dégâts. Ce dommage n'est pas réduit par le modificateur aux dégâts du halfling.

Compétences : Agilité +12 ; Canoter 10, Grimper 25, Esquiver 25, Nager 25, Communication +4 ; Baratin 20, Eloquence 20, Connaissance +3, Manipulation +9 ; Passe-Passe 15, Perception +8, Discrétion +13 ; Se Cacher 20, Déplacement Silencieux 30.

Armure : pas de protection naturelle ; peut porter n'importe quel type d'armure.

Magie : les halflings peuvent apprendre un petit peu de magie mais ils deviennent très rarement des chamans, des prêtres ou des sorciers.

Humain (Homo Sapiens)

Il existe de nombreuses races d'humains ; celles-ci diffèrent essentiellement par leur taille. Les caractéristiques fournies ci-dessous concernent un être humain moyen.

Un homme possède un poids et une masse musculaire supérieurs à ceux de la femme.

Les aventurières n'ont pas besoin d'utiliser le Tableau des Caractéristiques ci-dessous. On peut considérer qu'elles se situent au dessus des normes humaines habituelles et possèdent un physique plus héroïque.

Homme

Caractéristique	Valeur		
FOR	3D6	10-11	Mouvement 3
CON	3D6	10-11	Points de Vie 12
TAI	2D6+6	13	Points de Fatigue 21
INT	2D6+6	13	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6	10-11	
APP	3D6	10-11	

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
N'importe	5+	base +5	Selon le type	base -1	Selon le type

Femme

Caractéristiques	Valeur		
FOR	2D6+2	9	Mouvement 3
CON	3D6	10-11	Points de vie 11
TAI	2D6+3	10	Points de Fatigue 20
INT	2D6+6	13	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6	10-11	
APP	3D6	10-11	

Localisations des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
N'importe	5+	base +4	selon le type	base -1	selon le type

Compétences : identiques à celles de la feuille de personnage.

Armure : aucune protection naturelle. Peut porter n'importe quel type d'armure.

Magie : les humains peuvent apprendre n'importe quel type de magie et y excellent fréquemment.

Jabberwock (Jabberwock Carroli)

Le jabberwock est tiré du classique "Au travers du Miroir" (Through the looking glass) de Lewis Carrol. Notre description est largement inspiré des célèbres illustrations de Sir John Tenniel. Un jabberwock mesure 8 mètres de hauteur, tout en présentant un cou décharné et des jambes maigres. Ses deux longs bras se terminent



par des serres semblables à celles d'un gigantesque oiseau de proie. Deux ailes fines, identiques à celles des chauves-souris, sont accrochées à son dos qui se termine par une longue queue reptilienne. La tête d'un jabberwock est hideuse. Son regard est tombant, ses dents ressemblent à celles d'un gros rat et quatre longues vrilles ou antennes entourent sa bouche.

Les jabberwocks vivent dans les forêts et se jettent avec voracité sur tout ce qu'ils trouvent. Ils possèdent une certaine intelligence qui leur permet d'établir des plans, de tendre des embuscades et de terroriser une région entière. Généralement, les jabberwocks sont solitaires, mais ils peuvent obliger d'autres créatures hideuses à protéger leur repère ou à leur fournir de l'aide.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	3D6+18	28-29	Mouvement	4/4 en vol
CON	3D6+6	16-17	Points de Vie	28
TAI	3D6+24	38	Points de Fatigue	45
INT	2D6+3	10		
POU	4D6	14		
DEX	3D6+6	16-17		
APP	2D6	7		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-03	01-02	6/10
Jambe gauche	04-06	03-04	6/10
Queue	07	05	6/8
Abdomen	08-10	06-09	9/10
Poitrine	11-12	10-13	9/12
Aile droite	13	14	6/8
Aile gauche	14	15	6/8
Bras droit	116	16-17	6/10
Bras gauche	17-18	18-19	6/10
Tête	19-20	20	6/10

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	5	50+17	1D10+3D6
Morsure	8	30+17	1D6+3D6
Regard	2	100	2D6

Notes : un jabberwock peut utiliser simultanément ses deux griffes et mordre sa victime trois rangs d'action plus tard. Si une griffe touche, le jabberwock peut agripper et immobiliser sa cible. Si la victime veut s'échapper, elle doit obligatoirement réussir un jet opposant sa FOR à celle du monstre. Une cible immobilisée peut être automatiquement mordue.

En dépensant un point de magie, un jabberwock peut lancer des flammes par ses yeux. Opposez la CON de la cible aux dommages occasionnés par les flammes. En cas d'échec, la victime endurera la totalité des dégâts. Dans le cas contraire, elle n'endurera que la moitié de ces derniers. L'armure n'est d'aucune utilité contre ces dégâts.

Armure : 6 points (peau). Peut porter de surcroît un vêtement de cuir ou un rembourrage lui conférant 3 points d'armure supplémentaires.

Magie : regard de feu. Un jabberwock peut apprendre d'autres sorts (préférant généralement la magie de l'esprit ou la sorcellerie) s'il trouve quelqu'un pour les lui enseigner.

Lamia

Une lamia est une femme vampire surnaturelle. La lamia possède le corps d'une femme à la beauté extraordinaire jusqu'au niveau de l'abdomen. La partie inférieure ressemble à celui d'un gigantesque serpent. Les lamias peuvent projeter des illusions, de telle sorte qu'elles affectent l'apparence de véritables femmes. Elles ne possèdent aucun POU.

A chaque round de mêlée, une lamia peut essayer de vaincre un mâle humanoïde en opposant le total de ses points de magie à l'INT de sa victime. Cette attaque ne lui coûte aucun point de magie.

En cas de réussite, l'homme restera désespérément amoureux de la lamia aussi longtemps qu'elle sera présente. La première fois où elle lui apparaîtra sous sa véritable forme, il pourra tenter de rompre le charme en opposant son INT aux points de magie de la créature. En cas de réussite, il ne sera plus asservi. Dans le cas contraire, il restera sous le charme. Si un personnage parvient à résister aux charmes initiaux de la lamia, il sera immunisé à ses artifices pendant un jour. Même après avoir échappé au charme de la lamia, la victime en demeurera amoureux pendant un nombre de jours égal à l'APP de celle-ci. Une lamia peut donc détenir, prisonnier de son charme, pendant une période variable, un ou deux hommes vigoureux qui auront la charge de la protéger. Sa soif surnaturelle la poussera finalement à les vider de leur sang, mais ils peuvent survivre pendant des semaines ou des mois, voire plus longtemps.

Une lamia perd 1D6 points de fatigue par jour, mais l'effort ou le combat ne lui occasionne aucune perte en points de fatigue. Elle ne peut regagner de la fatigue qu'en drainant la FOR (sang) de victimes éventuelles. Les lamias ne peuvent pas régénérer normalement leurs points de fatigue.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	3D6	10-11	Mouvement	3
CON	3D6	10-11	Points de Vie	14
TAI	3D6+6	16-17	Points de Fatigue	21
INT	4D6	14	Points de Magie	2D6+6
DEX	4D6	14		
APP	3D6+6	16-17		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Queue	01-06	01-05	4/6
Abdomen	07-10	06-10	4/5
Poitrine	11-12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	7	40+9	1D6+1D4+perte de FOR
Baiser	7	40+9	perte de POU
Constriction	10	60+9	2D4

Notes : à chaque round, une lamia peut mordre ou embrasser sa victime avant d'utiliser son attaque par constriction 3 rangs d'action plus tard.

Si la lamia réussit son attaque par constriction, elle maintient sa victime dans ses anneaux et lui inflige automatiquement des dégâts à chaque round de mêlée. Une armure protégera la victime jusqu'à ce que les dégâts cumulatifs dépassent les points d'armure. Celle-ci sera alors écrasée et brisée. Une lamia ne peut pas utiliser son attaque par constriction sans quitter son apparence illusoire. Les dégâts infligés par ce type d'attaque sont égaux à deux fois le modificateur aux dégâts de la lamia (minimum 1D6).

Sur une morsure réussie, la lamia s'accrochera à sa victime et lui sucera un point de FOR (sang) à chaque round de mêlée suivant. Ce drainage de FOR lui apporte 1D6 points de fatigue. Cette perte est permanente pour la victime. Une fois que son total de point de FOR sera tombé à 0, la personne meurt.

Le baiser de la lamia provoque une perte de POU. Opposez le total des points de magie de la lamia à ceux de sa victime. En cas de réussite, le personnage perd 1D6 points de POU et la lamia gagne un nombre égal de points de magie.

Compétences : Se Cacher 90 - 3, Déplacement Silencieux 90 - 3.

Armure : le corps de serpent recouvert d'écailles confère 4 points d'armure.

Magie : morsure, baiser, apparence illusoire et attaque provoquant une transe amoureuse. Le sort d'illusion coûte deux points de magie à la lamia par jour. Il peut être dissipé mais il sera alors considéré comme un sort de 4 points. Les attaques et le charme amoureux de la lamia ne lui coûte aucun point de magie. Bon nombre d'entre elles connaissent la sorcellerie.

Les sorts défensifs et de dissipation ne sont d'aucun secours contre l'attaque par transe amoureuse de la lamia.

Lézard des Rocs (Megasaurus Vanium)

Ces lézards géants vivent dans les collines et les cavernes. On les trouve également dans les cités en ruines. Ils sont carnivores mais se nourrissent essentiellement de charognes. Il arrive d'apercevoir des groupes entiers de ces reptiles se doroir au soleil chaque matin près de leur repère. Il s'agit principalement de prédateurs stupides lents et nécrophages.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	2D6+6	13	Mouvement 3
CON	2D6+6	13	Points de Vie 14
TAI	4D6	14	Points de Fatigue 26
INT	2	2	
POU	2D6	7	
DEX	2D6+3	10	

Localisations des Coups Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Queue	01-02	3/4
Patte postérieure dte	03-04	3/5
Patte postérieure gche	05-06	3/5
Arrière train	07-09	3/6
Poitrail	10-13	3/6
Patte antérieure dte	14-15	3/5
Patte antérieure gche	16-17	3/5
Tête	18-20	3/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe	8	45-6	1D6+1D4
Morsure	8	45-6	1D10+1D4

Notes : un lézard des rocs attaquera avec une griffe jusqu'à ce qu'il réussisse à porter un coup. Il maintiendra alors sa victime avec cette griffe et la mordra.

Compétences : Se Cacher 25 - 1, Pister 30 - 7.

Armure : 3 points (écailles)

Manticore (Manticora Rapax)

Ce gigantesque monstre a l'apparence d'un lion présentant une queue de scorpion et une tête humaine. Son visage est imposant et quelque peu répugnant et il est doté de défenses protubérantes et d'une crinière léonine. L'arrière train de cette créature est recouvert de plusieurs douzaines d'épines longues et acérées, qui se soulèvent au rythme de sa respiration.

Les manticores vivent essentiellement dans des régions désolées ou montagneuses. Ces monstres mangent toujours le cerveau de leur proie et sont connus comme des tueurs d'hommes. Susceptibles et dangereux, c'est une chance que ces animaux oeuvrent rarement en groupe.

Dans certains mondes, on peut considérer que les manticores possèdent une INT normale de 2D6. Leur tempérament violent n'en est pas pour autant diminué. Certaines rumeurs prétendent que les manticores détestent l'odeur de leur propre sang et que l'on peut se protéger de leurs attaques en se barbouillant le corps entier de leur sang frais.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D6+12	26	Mouvement 6
CON	2D6+9	16	Points de Vie 21
TAI	4D6+12	26	Points de Fatigue 42
INT	7	7	
POU	3D6	10-11	
DEX	2D6+3	10	
APP	2D6	7	

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	4/7
Patte postérieure gche	03-04	03-04	4/7
Queue	05-06	05	4/7
Arrière Train	07-09	06-09	4/9
Poitrail	10-12	10-14	4/9
Patte antérieure dte	13-14	15-16	4/7
Patte antérieure gche	15-16	16-17	4/7
Tête	17-20	19-20	4/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe	6	30+5	1D6+2D6
Dard	9	30+5	1D6+2D6+ poison

Un manticore utilisera d'abord ses griffes puis frappera à l'aide de son dard, 3 rangs d'action plus tard. Le dard injecte un poison d'une VIR égale à la CON du manticore. Si la VIR du poison vainc les points de vie de la victime, celle-ci endure la VIR du poison en dégâts. Si elle résiste au venin, elle n'endurera que la moitié de la VIR en dommages.

Compétences : Grimper 80 - 8, Esquiver 45 - 8, Scruter 40 + 1.

Armure : 4 points (peau)

Momie

Une momie est un mort vivant formé à partir d'un cadavre éviscéré, séché et conservé. L'ancien esprit anime la dépouille. Le rituel d'enchantement nécessaire à la création d'une momie coûte un point de POU au magicien. Il nécessite obligatoirement l'assentiment de la

personne vivante qui désire devenir une momie. Cette dernière perdra tout son POU dans le processus. Selon le type de conservation, une momie peut être enveloppée de bandages ou de toiles. Plusieurs années de faisandage sont nécessaires à l'accomplissement de la transformation.

Seuls quelques cultes morbides et sorciers déments connaissent les rituels secrets nécessaires à la création d'une momie.

A l'instar des autres morts vivants, les momies n'ont aucun POU. Elles n'ont aucun moyen de gagner des points de magie, elles s'abstiennent donc habituellement de jeter des sorts. Les momies étant desséchées et conservées à l'aide d'épices, elles sont hautement inflammables. Un sort d'Ignition fonctionnera sur n'importe quelle partie du corps d'une momie s'il vainc les points de magie de cette dernière. Une torche effectuera des dommages normaux mais on considérera la momie, comme une substance inflammable lors du jet qui déterminera si elle prend feu ou non.

Si le membre d'une momie est brisé, un sort de Réparation le réparera. Les sorts de Soins n'ont d'aucun effet.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	3D6X2	20-22	Mouvement espèce-1
CON	3D6X2	20-22	Points de Vie 18
TAI	2D6+6	13	Points de Fatigue 42
INT	2D6+6	13	Points de Magie 2D6+2
DEX	2D6	7	
APP	1D3-1	1	

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/6
Jambe gauche	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Poitrine	12	11-15	3/8
Bras droit	13-15	16-17	3/5
Bras gauche	16-18	18-19	3/5
Tête	19-20	20	3/6

Arme	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Maillet	7	75	2D8+1D6	75	16
Poings	9	50+8	1D6+1D6	-	-

Armure : 3 points (peau). Peut porter n'importe quel type d'armure.

Magie : une momie peut conserver les sorts de magie divine de sa précédente existence et peut apprendre la sorcellerie. Le gain de nouveaux sorts de magie divine et le lancement de sorts de magie de l'esprit lui sont impossibles. Seuls certains sorts ou rituels peuvent lui permettre de retrouver ses points de magie perdus.

Orque (Orcanthropus Piltowni)

Les orques sont des humanoïdes aux longs bras, aux jambes arquées et au teint sombre. Noctambules, les races les plus faibles sont Démoralisées à la lumière du jour. Ils vivent dans des contrées retirées, qu'elles soient montagneuses ou pauvres. Les orques sont une forme dégénérée d'elfes. Les deux races se haïssent donc réciproquement et des conflits violents les opposent sans cesse.

Les différentes races d'orques se distinguent par leur taille, leur force et leur résistance à la lumière du jour. Les races les plus faibles se reproduisent très rapidement. Elles servent bien souvent d'esclaves aux races plus fortes, qui sont plus rares. Dans tous les cas, le plus grand des orques est toujours plus petit qu'un homme de forte corpulence, même si sa force peut lui être supérieure. Les caractères orques innés comprennent la brutalité et l'anthropophagie.

Les caractéristiques fournies ci-dessous s'appliquent à une race intermédiaire. Les races plus petites posséderont une FOR de 3D6 et une TAI de 2D6, les plus grandes auront une FOR de 5D6, une CON de 3D6+3 et une TAI de 2D6+4. Les autres caractéristiques ne changent jamais.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	4D6	14	Mouvement 3
CON	3D6	10-11	Points de Vie 10
TAI	2D6+2	09	Points de Fatigue 25
INT	3D6	10	
POU	2D6+3	10	
DEX	4D6	14	
APP	2D6	7	

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/4
Jambe gauche	05-08	04-06	4/4
Abdomen	09-11	07-10	4/4
Poitrine	12	11-15	4/5
Bras droit	13-15	16-17	4/3
Bras gauche	16-18	18-19	4/3
Tête	19-20	20	4/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Cimeterre	8	25+07	1D6+2	25+07	10
Arc					
Composite	3/9	25+7	1D8+1	-	07
Lance					
Courte	8	25+7	1D8+1	25+7	08
Bouclier					
moyen	-	-	-	25+7	12
Couteau	9	30+7	1D4+2	30+7	06

Compétences : Agilité +7, Communication +0, Connaissance +1, Manipulation +7 ; Dissimuler 20, Perception +2 ; Pister 20, Discrétion +5 ; Se Cacher 20, Déplacement Silencieux 20.

Armure : aucune protection naturelle. Porte généralement une cote d'anneaux et un heaume ouvert (4 points).

Magie : en raison de leur système social particulier et perfide, les quelques orques qui parviennent à apprendre une magie puissante n'enseignent à leurs compagnons qu'une petite parcelle de celle-ci. Tous les orques utilisent la sorcellerie.

Création d'un Aventurier Orque

1D100	Résultat
01-02	Artisan
03-70	Chasseur/Pillard
71-72	Chef/Noble
73	Sorcier
74-00	Guerrier

Notes : utilisez les occupations Barbare ou Civilisé pour déterminer les compétences et équipements de l'orque. "Chasseur/Pillard" est l'équivalent du Chasseur Barbare, "Chef/Noble" est l'équivalent du Noble Barbare, "Sorcier" est l'équivalent du Sorcier Civilisé. Les orques ne peuvent connaître que la sorcellerie. La compétence Équitation est remplacée par la compétence Chevaucher un Loup, la compétence Attaque au Poing est remplacée par l'Attaque à l'Arc.

Plésiosaure (Plesiosaurus)

Ce reptile marin possède un long cou, un corps court sur pattes semblable à celui d'une tortue sans carapace, et des nageoires. Il chasse les poissons et les calmars dans les mers peu profondes. Il se meut lentement dans ces eaux pour attaquer soudainement avec sa longue tête et son cou démesuré.

Les plésiosaures peuvent être dangereux pour les marins solitaires qu'ils happent dans une attaque foudroyante. Lorsque la créature surgit de l'eau, seuls son cou et sa tête peuvent être atteints.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	6D6	21	Mouvement	3 à la nage
CON	4D6	14	Points de Vie	24
TAI	6D6+12	33	Points de Fatigue	35
INT	3	3		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+6	16-17		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Queue	01	01	5/6
Nageoire arrière dte	02-03	02	5/8
Nageoire arrière gche	04-05	03	5/8
Arrière train	06-08	04-09	5/10
Corps	09-11	10-15	5/10
Nageoire avant dte	12-13	16	5/8
Nageoire avant gche	14-15	17	5/8
Tête/Cou	16-20	18-20	5/8

Notes : dans un combat typique, il est probable que seuls la tête et le cou de l'animal seront exposés aux dommages. Dans ce cas, n'utilisez pas le tableau ci-dessus.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	2	70+6	1D8+1D6

Notes : le long cou du plesiosaure lui octroie un rang d'action à l'arme de 0. Le bonus aux dégâts d'une attaque par morsure est égale à la moitié de sa valeur normale.

Compétences : Se Cacher 60-17, Esquiver 60-10 (ne s'applique qu'à la tête et au cou).

Armure : 5 points (peau et graisse).

Satyre (Faunus Hircus)

Les satyres sont des entités sauvages hautement magiques. Ils fréquentent souvent les nymphes, ou tout du moins essayent. Tous les satyres sont mâles. Ils perpétuent leur lignée en s'unissant à des nymphes ou à des femmes humaines ou elfes qu'ils ont enlevées. Les satyres possèdent l'arrière train et les membres postérieurs des chevaux ou des boucs. Leur front est orné de cornes de bélier. Leur peau est d'un beau roux. Leur visage et leurs muscles sont noueux. Ils sont réputés pour leur appétit sexuel et leur force nerveuse.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	5D6	17-18	Mouvement	5
CON	4D6	14	Points de Vie	14
TAI	2D6+6	13	Points de Fatigue	32
INT	2D6+6	13		
POU	4D6	14		
DEX	3D6+6	16-17		
APP	2D6	7		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/5
Jambe gauche	05-08	04-06	3/5
Abdomen	09-11	07-10	3/5
Poitrine	12	11-15	1/6
Bras droit	13-15	16-17	1/4
Bras gauche	16-18	18-19	1/4
Tête	19-20	20	3/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Coup de Corne	9	40+14	1D6+1D4	-	-
Gourdin	6	25+14	1D10+1D4	25+8	10
Jet de Pierre	2/7	25+14	1D4+1D2	-	-

Notes : un satyre peut utiliser son coup de corne 3 rangs d'action après n'importe quel autre type d'attaque.

Compétences : Se Cacher 50+0, Déplacement Silencieux 75+0, Jouer de la Flûte 90+14, Danser 80+8.

Armure : 3 points (pelage) sur la tête, l'abdomen et les jambes ; 1 point sur les autres parties du corps.

Magie : les satyres utilisent la magie de l'esprit en se servant de flûte ou plus rarement d'autres instruments de musique comme focus. Lorsqu'un satyre joue de la flûte, le sort désiré est lancé en dépensant le nombre de points de magie approprié. Le sort affectera toute personne qui ne se sera pas bouchée les oreilles, à moins que le satyre n'épargne volontairement une cible particulière.

Grâce à leur flûte, les satyres peuvent normalement lancer les sorts de Fanatisme, Démoralisation, Seconde Vue, Extinction et Soins. Ils peuvent également lancer l'un des trois sorts spéciaux suivants : Sommeil (coûte 3 PM), qui endort les auditeurs, Harmonie (coûte 3 PM), qui pousse l'auditoire à danser avec le satyre aussi longtemps qu'il gambadera et jouera de la flûte et Folie (coûte 4 PM), qui pousse l'auditoire à hurler de terreur, ou à chanter en chœur et l'empêche de réagir à tous les stimuli extérieurs.

Lorsque le satyre utilise un sort offensif, n'effectuez qu'un seul jet opposant les points de magie de la créature à ceux de toutes les cibles potentielles. Seuls les personnages qui n'auront pas résister seront affectés par le sort. Tant que le satyre jouera de la flûte, un jet de résistance devra être effectué tous les 10 rounds. Si le satyre arrête de jouer, les effets du sort s'arrêteront après 1 round de mêlée. Le coût en points de magie des sorts ne varie pas avec le nombre de victimes affectées.

Le satyre n'a pas besoin de garder à l'esprit ces sorts. Il peut en apprendre d'autres qui seront lancés de la même façon ou normalement.





Serpent Dragon (Dracovermis Insidiens)

Les serpents dragons sont de grands dragons sans membres. Ils vivent dans les marais lugubres et les forêts humides et froides. Ils ne crachent pas de feu, mais peuvent souffler des nuages de gaz empoisonnés et régénérer leurs points de vie après avoir été blessés.

Lorsque un individu attaque un serpent dragon, celui-ci crache immédiatement ses fumées mortelles et attaque dans le même temps. Pour éviter de respirer le poison, la victime doit effectuer des jets de CON, en suivant les règles sur l'asphyxie.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	12D6	42	Mouvement	3
CON	3D6+12	22-23	Points de Vie	33
TAI	12D6	42	Points de Fatigue	65
INT	9	9		
POU	1D6+12	15-16		
DEX	2D6	7		

Localisation des Coups	D20	Points
Queue	01-06	10/11
Corps	7-14	10/14
Tête	15-20	10/11

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	7	50+6	1D10+4D6
Souffle	1	100	Poison

Notes : le serpent dragon peut mordre et cracher ses vapeurs empoisonnées dans le même round. Le nuage a un rayon de 3 mètres et une VIR égale au POU du monstre.

Armure : 10 points (peau)

Magie : le serpent dragon régénère ses points de vie au rythme de 2 points par localisation à chaque round. Un serpent dragon mort ne

peut plus régénérer.

Le nuage empoisonné coûte au serpent dragon un point de fatigue supplémentaire à chaque round pour être maintenu.

Tigre (Panthera Tigris)

Le tigre est le plus grand des félins. Il chasse seul et vit dans les jungles ou les zones herbeuses. Il s'adapte parfaitement aux climats froids. Il s'embusque pour attaquer ses proies et est suffisamment intelligent pour ne pas s'en prendre ouvertement à des ennemis dangereux.

Caractéristiques	Valeur			
FOR	5D6+12	29-30	Mouvement	8
CON	3D6+3	13-14	Points de Vie	20
TAI	4D6+12	26	Points de Fatigue	40
INT	5	5		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+6	16-17		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte postérieure dte	01-02	01-02	2/6
Patte postérieure gche	03-04	03-04	2/6
Arrière train	05-07	05-09	2/9
Poitrail	08-10	10-14	2/9
Patte antérieure dte	11-13	15-16	2/6
Patte antérieure gche	14-16	17-18	2/6
Tête	17-20	19-20	2/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	8	30+12	1D10+2D6
Griffe	5	50+12	1D8+2D6
Déchiqueter	5	80	2D8+2D6

Notes : au combat, un tigre utilise d'abord simultanément ses deux griffes pour mordre 3 rangs d'action plus tard.

Si les deux griffes touchent, le tigre, tout en continuant à mordre, s'accrochera à sa victime et la déchiquera à l'aide de ses deux pattes postérieures au cours du round suivant.

Compétences : Esquiver 40 + 1, Sauter 50 + 1, Se Cacher 80 - 10, Déplacement Silencieux 80 - 10.

Armure : 2 points (peau).

Zombie

Les zombies sont des cadavres animés par une sinistre magie de l'esprit. L'âme qui habitait le corps, est arrachée par magie au plan des esprits et enfermée dans le cadavre. L'esprit capturé est lié par enchantement et privé de toute forme de volonté. Le destin d'un zombie est terrible : l'âme est empêchée de poursuivre son chemin vers l'enfer ou le paradis. Au lieu de cela, le zombie est obligé de travailler aux ordres d'une personne. Généralement, seuls des sorciers hors la loi ou ignobles accomplissent les rituels permettant la création d'un zombie.

Pour fabriquer un zombie, le chaman a besoin d'un cadavre encore doté de chair et de muscles. Ce cadavre est Enchanté avec un sort de Lier un Fantôme. Le chaman invoque l'esprit originel du cadavre en utilisant un sort d'Invoquer un Fantôme. Il utilisera obligatoirement le nom de l'esprit, car seul l'esprit originel peut être utilisé pour créer un zombie. Il engagera alors un combat spirituel avec le fantôme jusqu'à ce qu'il ait réduit les points de magie de ce dernier à 0. Grâce à un sort de contrôle, il le placera alors dans le cadavre. Le résultat de ce rituel est un esprit lié à l'intérieur d'une dépouille inerte et en état de décomposition. Le chaman Enchantera alors le corps grâce à un rituel de Création de Zombie qui lui coûtera un point de POU actuel. Chaque point de magie dépensé dans le rituel en plus du point de POU originel dotera le zombie d'un point de magie. Le rituel Création de Zombie arrête la putréfaction. Le zombie conservera le degré de pourrissement qu'il présentait lors de l'ac-

complissement du rituel.

Un zombie ne peut pas parler et ne possède aucun POU. Il conserve la moitié de son INT antérieure qui devient alors fixe (ne tenez aucun compte des fractions).

Après sa création, si on nourrit le zombie de sel ou de viande, les effets du rituel sont dissipés. La bouche du zombie est souvent suturée afin d'éviter ce problème. Un zombie ne mange pas naturellement. Il doit être nourri de force ou on doit lui ordonner de manger. A cette occasion, le zombie regagne soudainement son POU. Le processus de décomposition reprend et s'accélère. La créature court stupidement jusqu'à son lieu de sépulture. Si elle était immergée en mer, elle se précipitera jusqu'à l'étendue d'eau appropriée. Une fois que le zombie a atteint le lieu sanctifié par un chef religieux pour son enterrement, il s'écroulera, se dissoudra en une masse informe et l'esprit sera libéré.

Si le corps se décompose trop rapidement et que le zombie n'a pas le temps de rejoindre sa sépulture, l'esprit est emprisonné dans le cadavre. Si le zombie ne possède aucun lieu sanctifié lors de son enterrement, il cherchera à s'anéantir totalement et aussi rapidement que possible, espérant aussi libérer son âme par cet acte. Dans tous les cas, il se défendra aveuglément contre toute personne tentant de l'arrêter.

Les zombies peuvent servir d'esclaves ou combattre. Ils sont généralement armés de masses ou d'outils de ferme.

Exemple de zombie humain

Caractéristiques	Valeur		
FOR	3D6 x 1,5	15-17	Mouvement espèce - 1
CON	3D6 x 1,5	15-17	Points de vie 14-15
TAI	2D6+6	13	Points de fatigue 32
INT	2D6	6 (fixe)	Points de magie .
	+6 X 1/2		approximativement 1D6
DEX	2D6	7	
APP	1D6	3-4	

Localisation des Coups	Mêlée D20	Missile D20	Points		
Jambe droite	01-04	01-03	2/5		
Jambe gauche	05-08	04-06	2/5		
Abdomen	09-11	07-10	2/5		
Poitrine	12	11-15	2/6		
Bras droit	13-15	16-17	2/4		
Bras gauche	16-18	18-19	2/4		
Tête	19-20	20	2/5		
Attaque	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Masse	7	35	1D10+2+1D4	18	12
Poing	9	35	1D3+1D4	-	-

Notes : la chance de toucher d'un zombie de toucher avec une arme est égale à DEX x 5. Sa chance de parade équivaut à la moitié de ce pourcentage. Les zombies n'essaient jamais d'Esquiver.

Compétences % : DEX x 5 dans toutes les compétences basées sur la DEX uniquement.

Armure : aucune armure naturelle. Peuvent porter n'importe quel type de protection. On leur met souvent du cuir.

Magie : les zombies ne peuvent pas mourir ou être plongés dans l'incapacité. Ils ne peuvent être mis qu'en pièces. Si le zombie perd son abdomen, ses deux jambes seront inutiles. La destruction de la poitrine paralyse l'ensemble des membres, le zombie ayant alors l'air d'une poupée désarticulée. La décapitation désactive un zombie.

Les armes qui sont capables d'empaler n'occasionnent que des demi-dégâts aux zombies. Une flèche ou un carreau d'arbalète n'occasionne qu'un point de dégâts au maximum, après avoir pénétré l'armure. En cas d'empale, la quantité maximum de dégâts infligés sera de deux points, après pénétration de l'armure.

Détermination des Points de Vie par Localisation d'une Créature

Le maître de jeu peut utiliser les tableaux suivants afin de déterminer les points de vie par localisation pour n'importe quelle créature. Le tableau des points de vie par localisation répertorie les produits résultant de la multiplication du total de points de vie (colonne gauche) avec les Multiplicateurs des Points de Vie. Pour des raisons de simplicité, les résultats ont été arrondis à l'unité supérieure.

Les Tableaux de Localisation des créatures ont été classés par type de créature. Ils attribuent les valeurs d'un D20 à chaque localisation et indiquent les Multiplicateurs aux Points de Vie pour les différentes localisations de la créature. Pour les utiliser, multipliez le total de Points de Vie de la créature par le Multiplicateur de Points de Vie de la localisation. Le résultat obtenu est égal à la valeur des Points de Vie dans cette localisation.

Par exemple, un maître de jeu utilisant un canard géant dans une aventure devra utiliser le tableau des humanoïdes. Il multipliera le total de 81 Points de Vie du canard par les Multiplicateurs de Points de Vie par localisation. Son canard aura donc 33 Points de Vie dans la poitrine (0,4 x 81), 27 Points de Vie dans chaque jambe, dans

Tableau des Points de Vie par Localisation

Total Points de Vie	Multiplicateur aux Points de Vie			
	0,4	0,33	0,25	0,16
1-3	2	1	1	1
4-6	3	2	2	1
7-9	4	3	3	2
10-12	5	4	2	2
13-15	6	5	4	3
16-18	8	6	5	3
19-21	9	7	6	4
22-24	10	8	6	4
25-27	11	9	7	5
28-30	12	10	8	5
31-33	14	11	9	6
34-36	15	12	9	6
37-39	16	13	10	7
40-42	17	14	11	7
43-45	18	15	12	8
46-48	20	16	12	8
49-51	21	17	13	9
52-54	22	18	14	9
55-57	23	19	15	10
58-60	24	20	15	10
61-63	26	21	16	11
64-66	27	22	17	11
67-69	28	23	18	12
70-72	29	24	18	12
73-75	30	25	19	13
76-78	32	26	20	13
79-81	33	27	21	14
82-84	34	28	22	14
85-87	35	29	22	15
88-90	36	30	23	15
91-93	38	31	24	16
94-96	39	32	24	16
97-99	40	33	25	17
100-102	41	34	26	17
103-105	42	35	27	18
106-108	44	36	27	18
109-111	45	37	28	19
112-114	46	38	29	19
115-118	48	39	30	20

l'abdomen et dans la tête (0,33 x 81) et 21 Points de Vie dans chaque bras (0,25 x 81).

Tableau de Localisation des Créatures

Humanoïde

Broo, Canard, Nain, Elfe, Goule, Géant, Halfling, Humain, Minotaure, Momie, Ogre, Orque, Satyre, Squelette, Troll des Cavernes, Troll sombre, Vampire, Loup-garou (forme humaine), Zombie.

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Jambe droite	01-04	01-03	0,33
Jambe gauche	05-08	04-06	0,33
Abdomen	09-11	07-10	0,33
Poitrine	12	11-15	0,40
Bras droit	13-15	16-17	0,25
Bras gauche	16-18	18-19	0,25
Tête	19-10	20	0,33

Animal Quadrupède

Babouin, Ours, Bandersnatch, Bovin, Cerf, Chien, Cheval, Lion, Panthère, Tigre, Licorne, Loup garou (forme lupine), Loup.

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0,25
Patte postérieure gauche	04-05	04-05	0,25
Arrière train	05-07	05-09	0,40
Poitrail	08-10	10-14	0,40
Patte antérieure droite	11-13	15-16	0,25
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33



Allonsaure

Localisation	Mêlée et Missile D20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-02	0,33
Patte droite	03-05	0,33
Patte gauche	06-08	0,33
Abdomen	09-11	0,40
Poitrine	12-15	0,40
Griffe droite	16	0,25
Griffe gauche	17	0,25
Tête	18-20	0,33

Béhémoth et Brontosauure

Localisation	Mêlée et Missile D20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-02	0,33
Patte postérieure droite	03-04	0,33
Patte postérieure gauche	05-06	0,33
Arrière train	07-10	0,40
Poitrail	11-14	0,40
Patte antérieure droite	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	17-18	0,33
Tête	19-20	0,33

Centaure

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Patte postérieure droite	01-02	01	0,25
Patte postérieure gauche	03-04	02	0,25
Arrière train	05-06	03-06	0,40
Poitrail	07-08	07-10	0,40
Patte antérieure droite	09-10	11	0,25
Patte antérieure gauche	11-12	12	0,25
Poitrine	13-14	13-17	0,40
Bras droit	15-16	18	0,25
Bras gauche	17-18	19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Crapaud des Falaises

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Patte postérieure droite	01-04	01-03	0,33
Patte postérieure gauche	05-08	04-06	0,33
Abdomen	09-10	07-10	0,40
Poitrine	11-12	11-14	0,40
Patte antérieure droite	13-14	15	0,25
Patte antérieure gauche	15-16	16	0,25
Tête	17-20	17-20	0,33

Crocodile

Localisation	Mêlée et Missile D20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-03	0,33
Patte postérieure droite	04	0,25
Patte postérieure gauche	05	0,25
Arrière train	06-09	0,40
Poitrail	10-14	0,40
Patte antérieure droite	15	0,25
Patte antérieure gauche	16	0,25
Tête	17-20	0,33

Dragon
Basilic, Dragon.

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Queue	01-02	01	0,25
Patte postérieure droite	03-04	02	0,33
Patte postérieure gauche	05-06	03	0,33
Arrière train	07-08	04-08	0,40
Poitrail	09-10	09-14	0,40
Aile droite	11-12	15	0,25
Aile gauche	13-14	16	0,25
Patte antérieure droite	15-16	17	0,33
Patte antérieure gauche	17-18	18	0,33
Tête	19-20	19-20	0,33

Éléphant

Localisation	Mêlée et Missile D20		Multiplicateur
	Points de Vie		
Patte postérieure droite	01-02	0,33	
Patte postérieure gauche	03-04	0,33	
Arrière train	05-08	0,40	
Poitrail	09-12	0,40	
Patte antérieure droite	13-14	0,33	
Patte antérieure gauche	15-16	0,33	
Trompe	17	0,25	
Tête	18-20	0,33	

Fachan

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Jambe	01-06	01-04	0,33
Abdomen	07-10	05-09	0,33
Poitrine	11-12	10-15	0,40
Bras	13-16	16-18	0,33
Tête	17-20	19-20	0,33

Gorgone

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Jambe droite	01-03	01-02	0,33
Jambe gauche	04-06	03-04	0,33
Abdomen	07-09	05-08	0,33
Poitrine	10	09-13	0,40
Aile droite	11-12	14-15	0,25
Aile gauche	13-14	16-17	0,25
Bras droit	15-16	18	0,25
Bras gauche	17-18	19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Grampus

Localisation	Mêlée et Missile D20		Multiplicateur
	Points de Vie		
Patte postérieure droite 1	01	0,16	
Patte postérieure gauche 1	02	0,16	
Patte postérieure droite 2	03	0,16	
Patte postérieure gauche 2	04	0,16	
Abdomen	05-09	0,40	
Patte antérieure droite 1	10	0,16	
Patte antérieure gauche 1	11	0,16	
Patte antérieure droite 2	12	0,16	
Patte antérieure gauche 2	13	0,16	
Pince droite	14-15	0,33	
Pince gauche	16-17	0,33	
Thorax	18-20	0,40	

Griffon

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Patte postérieure droite	01-02	01	0,25
Patte postérieure gauche	03-04	02	0,25
Arrière train	05-07	03-07	0,40
Poitrail	08-10	08-12	0,40
Aile droite	11	13-14	0,25
Aile gauche	12	15-16	0,25
Patte antérieure droite	13-14	17	0,25
Patte antérieure gauche	15-16	18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33

Harpie

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Griffe droite	01-02	01	0,25
Griffe gauche	03-04	02	0,25
Abdomen	05-07	03-06	0,33
Poitrine	08-09	07-11	0,40
Aile droite	10-13	12-15	0,33
Aile gauche	14-17	16-19	0,33
Tête	18-20	20	0,33

Insecte Géant

Fourmi, Scarabée

Localisation	Mêlée et Missile D20		Multiplicateur
	Points de Vie		
Patte postérieure droite 1	01	0,16	
Patte postérieure gauche 1	02	0,16	
Patte postérieure droite 2	03	0,16	
Patte postérieure gauche 2	04	0,16	
Abdomen	05-09	0,40	
Thorax	10-13	0,40	
Patte antérieure droite	14	0,16	
Patte antérieure gauche	15	0,16	
Tête	16-20	0,40	

Jabberwock

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Jambe droite	01-03	01-02	0,33
Jambe gauche	04-06	03-04	0,33
Queue	07	05	0,25
Abdomen	08-10	06-09	0,33
Poitrine	11-12	10-13	0,40
Aile droite	13	14	0,25
Aile gauche	14	15	0,25
Bras droit	15-16	16-17	0,33
Bras gauche	17-18	18-19	0,33
Tête	19-20	20	0,33

Lamia

Localisation	Mêlée	Missile	Multiplicateur
	D 20		
Queue	01-06	01-05	0,33
Abdomen	07-10	06-10	0,33
Poitrine	11-12	11-15	0,40
Bras droit	13-15	16-17	0,25
Bras gauche	16-18	18-19	0,25
Tête	19-20	20	0,33

Lézard des Rocs

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-02	01	0,25
Patte postérieure droite	03-04	02-03	0,33
Patte postérieure gauche	05-06	04-05	0,33
Arrière train	07-09	06-09	0,40
Poitrail	10-13	10-14	0,40
Patte antérieure droite	14-15	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	16-17	17-18	0,33
Tête	18-20	19-20	0,33

Manticore

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0,33
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	0,33
Queue	05-06	05	0,33
Arrière train	07-09	06-09	0,40
Poitrail	10-12	10-14	0,40
Patte antérieure droite	13-14	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	15-16	16-17	0,33
Tête	17-20	19-20	0,33

Octopus

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Tentacule 1	01-02	01	0,25
Tentacule 2	03-04	02	0,25
Tentacule 3	05-06	03	0,25
Tentacule 4	07-08	04	0,25
Tentacule 5	09-10	05	0,25
Tentacule 6	11-12	06	0,25
Tentacule 7	13-14	07	0,25
Tentacule 8	15-16	08	0,25
Tête	17-18	09-13	0,40
Corps	19-20	14-20	0,40

Plésiosaure

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01	01	0,25
Nageoire post. droite	02-03	02	0,33
Nageoire post. gauche	04-05	03	0,33
Arrière train	06-08	04-09	0,40
Corps	09-11	10-15	0,40
Nageoire antérieure droite	12-13	16	0,33
Nageoire antérieure gauche	14-15	17	0,33
Tête/Cou	16-20	18-20	0,33

Poisson

Requin, Cétacés.

Localisation	Mêlée et Missile D20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-03	0,33
Arrière train	04-08	0,40
Poitrail	09-13	0,40
Nageoire droite	14	0,25
Nageoire gauche	15	0,25
Tête	16-20	0,33

Serpent

Python, Serpent de mer, Serpent Dragon.

Localisation	Mêlée et Missile D20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-06	0,33
Corps	07-14	0,40
Tête	15-20	0,33

Singe

Chimpanzé, Gorille.

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Jambe droite	01-03	01-02	0,25
Jambe gauche	04-06	03-04	0,25
Abdomen	07-09	05-08	0,33
Poitrine	10	09-13	0,40
Bras droit	11-14	14-16	0,33
Bras gauche	15-18	17-19	0,33
Tête	19-20	20	0,33

Suce-Tête

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Patte postérieure droite	01-02	01-02	0,33
Patte postérieure gauche	03-04	03-04	0,33
Arrière train	05-07	05-09	0,40
Poitrail	08-10	10-14	0,40
Patte antérieure droite	11-13	15-16	0,33
Patte antérieure gauche	14-16	17-18	0,33
tête	17-20	19-20	Varie selon la tête

Vouivre

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Jambe droite	01-03	01-02	0,33
Jambe gauche	04-06	03-04	0,33
Abdomen	07-08	05-07	0,33
Poitrine	09-11	08-13	0,40
Queue	12	14	0,33
Aile droite	13-14	15-16	0,25
Aile gauche	15-16	17-18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33

Wurm

Localisation	Mêlée D 20	Missile D 20	Multiplicateur Points de Vie
Queue	01-04	01-03	0,33
Abdomen	05-08	04-08	0,33
Poitrine	09-12	09-14	0,40
Aile droite	13-14	15-16	0,25
Aile gauche	15-16	17-18	0,25
Tête	17-20	19-20	0,33



Aides de Jeu

Ces éléments peuvent être utilisés pour étoffer vos scénarios. Cependant, ne comptez pas exclusivement sur les tableaux suivants ou vos parties deviendront très vite lassantes. Utilisez les plutôt comme support à votre imagination et modifiez les en fonction de vos besoins.



Les Langues dans le Jeu de Rôle

Pour ses campagnes importantes, le maître de jeu devra définir des familles de langage afin de décider si un aventurier, issu d'un pays, est susceptible de comprendre la langue d'un individu provenant d'une contrée voisine. Le système le plus simple est de déclarer que tous les langages humains utilisés dans la campagne sont apparentés alors que les langages non humains sont totalement différents.

Le maître de jeu peut également définir une différence de pourcentage entre les langues apparentées. Il pourra utiliser ce facteur pour le soustraire à la compétence d'un aventurier dans une langue donnée ou comme un facteur de difficulté à vaincre lors des jets de résistance. Supposons, par exemple, que le norvégien, le danois et le suédois présentent un facteur de difficulté de 20 % l'un par rapport. Tous posséderont un facteur de difficulté de 50 % par rapport à l'allemand, l'anglais ou le hollandais et un facteur de difficulté de 80 % par rapport au français et aux autres langues romanes.

Des langues de commerce se développent généralement entre les sociétés humaines en contact limité. Il s'agit généralement d'une version abrégée et réadaptée de la langue de l'employeur dominant (par exemple, l'anglais déformé pidgin). Lorsque une ou deux cultures, sensiblement identiques, exercent une influence réciproque, un nouveau langage basé sur les langues des participants apparaît. Le swahili en est un exemple.

Généralement, les étrangers apprennent très vite ce type de langue (somme toute, il a été conçu pour des raisons de simplicité). Toutefois, ils peuvent vite être gênés par la suite s'ils confondent la langue apprise avec le véritable langage de la région. Tout aventurier provenant d'une région située en dehors du lieu de la campagne apprendra généralement, dans un premier temps, un patois commercial.

Dans une grande partie de l'Europe médiévale, le langage international et littéraire était le latin, issu de l'empire romain dont la mort fut lente. De nombreuses personnes auraient appris le grec, toutefois cette langue était utilisée par les évêques orthodoxes de l'église orientale rivale. L'arabe, la seconde langue la plus importante, se situait en dehors de la zone d'influence de la scolastique chrétienne. Toutefois, de nombreux marchands et commerçants chrétiens le pratiquaient.

Tables de Rencontre

Les Tables de Rencontre sont un moyen d'organiser rapidement des confrontations avec des personnages non joueurs ou des créatures. Celles qui sont présentées ici peuvent être utilisées dans n'importe

Table de Rencontre Urbaine/Route

Lancer 1 D100	Résultat
01	Groupe de nobles en voyage, accompagné d'une escorte importante.
02	Riche noble chahuteur cherchant peut être des ennuis.
03	Serviteur de noble accompagné d'une escorte.
04-05	Serviteur de noble accompagné d'une suite modeste.
06	Prêtre ou prêtresse voyageant en compagnie d'une escorte.
07	Prêtre ou prêtresse engagé dans une activité.
08	Mendiant solitaire, religieux, prêtre ou prêtresse, sans le sou.
09-10	Adeptes sorcier accompagné d'une escorte.
11-14	Soldats (en patrouille, de garde, etc...).
15	Soldats (questionnent ou fouillent le groupe).
16-17	Grande caravane marchande.
18-19	Petite caravane marchande.
20-25	Colporteur à pied.
26-27	Chariot de marchandises conduit par un artisan.
30-35	Artisan portant des marchandises sur son dos.
36-40	Fermier en chariot.
41-55	Fermier en charrette.
56-65	Fermier avec bétail.
66-90	Fermier à pied.
91-95	Voleur ou pickpocket.
96-00	Le groupe est perdu. Effectuez un jet sur la Table de Rencontre Rurale.

quel scénario lors du déplacement d'un aventurier. Il faudra tenir compte de l'endroit spécifique où se trouve le personnage. N'utilisez pas ces tables sans faire preuve d'un minimum de méthode et de bon sens, ou vos parties en pâtiront.

Adaptez ces tables à vos besoins spécifiques ou inventez en d'autres. Certains suppléments pour RuneQuest vous présenteront des Tables de Rencontre conçues pour des lieux spécifiques. Les tables présentées dans ce chapitre ne détaillent pas l'apparence ou les motivations de l'individu rencontré. Déterminez ces points en les adaptant à votre scénario.

Il existe cinq Tables de Rencontre pour le plan terrestre : urbain, rural, contrées sauvages, terres désolées et lieux magiques. Les trois Tables de Rencontre concernant le plan des esprits ont déjà été détaillées dans les règles de base.

Rencontres sur le Plan Terrestre

Ces rencontres ont lieu dans le monde matériel, même s'il s'agit d'un lieu magique. Hormis ce cas particulier, on admet que le monde matériel ressemble au nôtre.

Rencontres en Milieu Urbain

Une zone urbaine est représentée par une ville d'une taille quelconque. Utilisez également cette table pour les rencontres effectuées sur les routes fréquentées. Lancez 1D6 pour déterminer la fréquence des rencontres. Un résultat de 1 signifie 1 rencontre et un jet de 6 signifie 6 rencontres pour la journée.

Table de Rencontre Rurale

Lancer 1D100	Résultat
01-05	Perdu. Effectuez un jet sur la Table de Rencontre Urbaine.
06	Seigneur de la ville la plus proche, accompagné de son escorte.
07	Prêtre ou prêtresse de la ville la plus proche.
08	Soldats de la ville la plus proche.
09	Citadins en voyage d'affaires.
10	Une ville.
11	Colporteur en déplacement.
12-14	Fermier en voyage.
15-16	Chemin de terre désert.
17-26	Champs labourés.
27-29	Un village.
30	Manoir de campagne d'un seigneur.
31-50	Champs vides convenant aux pâturages.
51-55	Troupeaux d'animaux domestiques accompagnés d'un berger.
56-59	Un grand herbivore sauvage.
60	Un grand carnivore.
61-65	Chasseurs primitifs.
66-70	Garçons de la campagne décidés à agresser le groupe.
71-75	Bandits de grands chemins ou groupe de voleurs.
76-80	Troupe de reconnaissance ennemie.
81-00	Perdu. Effectuez un jet sur la table de Rencontre dans les Contrées Sauvages.

Rencontres en Milieu Rural

Les personnes établies dans un milieu rural habitent dans des villages et vivent de l'exploitation de la terre ou de la mer. Les zones rurales servent de tampon entre le milieu urbain et les contrées sauvages ou les terres désolées. Généralement, il y a 1D3 rencontres importantes par jour.

Rencontres dans les Milieux Sauvages

On peut trouver quelques habitations humaines dans les contrées sauvages. Toutefois, elles ne sont pas présentes en très grand nombre et ne sont pas confortables.

Les natifs de ce milieu sont généralement de culture nomade ou primitive.

Rencontres dans les Terres Désolées

On appelle terres désolées les forêts, les déserts, les glaciers, les sommets de montagnes, les marais et toute autre région qui n'est pas normalement colonisée par les humains. Des monstres peuvent y vivre. Effectuez un jet une fois par jour.

Rencontres sur les Lieux Magiques

Dans ce type de régions, la magie est très puissante et des choses étranges peuvent avoir lieu sans raison. Dans certains cas, une région ordinaire peut devenir magique pendant quelques temps. Cela peut être à la suite d'un grand rituel, d'une bataille magique ou d'une naissance mystérieuse. Effectuez un jet par jour.

Table de Rencontre dans les Contrées Sauvages

Lancer 1D100	Résultat
01	Perdu. Effectuez un jet sur la Table de Rencontre Rurale.
02	Voyageur se rendant à un village.
03-04	Champs labourés.
05	Villages et résidants.
06-10	Famille humaine de culture primitive ou nomade.
11	Clan humain de culture primitive ou nomade.
12	Chaman accompagné d'une escorte.
13	Homme saint (ermite, homme en quête d'apparition)
14-15	Groupes de non humains de culture primitive ou nomade.
16-18	Brigands ou hors la loi.
19-20	Troupe de reconnaissance ennemie.
21-30	Prés.
31-35	Gardien et animaux domestiques dans un pré.
36-45	Herbivores sauvages dans des champs.
46-50	Carnivore (s) sauvage (s) dans un champ.
56-60	Arbres et terrains rocaillieux.
61-70	Broussailles, terrains rocaillieux et carnivore (s).
76-80	Un monstre dangereux pour les humains.
81-00	Perdu. Effectuez un jet sur la Table de Rencontre dans les Terres Désolées.

Table de Rencontre dans les Terres Désolées

Lancer 1D100	Résultat
01	Village.
02	Ermite ou tout autre saint homme.
03-05	Trappeurs humains, etc...
06-10	Créature amicale.
11-70	Herbivores sauvages.
71-80	Carnivore sauvage.
81-90	Monstre hostile, dangereux pour les humains.
91-95	Milieu mortel (sables mouvants, poussières empoisonnées, falaise abrupte, avalanche, rivière en crue, volcan, etc...)
96-00	Perdu. Effectuez un jet sur la Table de Rencontre dans les Lieux Magiques.

Table de Rencontre Lieux Magiques

Lancer 1D100	Résultat
01	Seigneur magicien de la région.
02	Village d'immortels.
03-05	Danse de la nature.
06	Demi-dieu neutre.
07-16	Groupes ou espèces de non humains intelligents.
17	Chefs de groupe ou d'espèce de non humains.
18-20	Serviteurs d'une espèce locale non humaine.
21-45	Grand herbivore.
46-50	Grand carnivore.
51-65	Herbivore magique.
66-70	Carnivore magique.
71-75	Invasion d'ennemis.
76-85	Lieu mortel (sables mouvants, plantes carnivores, destruction magique, etc...).
86-99	Monstres.
00	Demi-dieu démoniaque.

Trésors et Récompenses

Le trésor est la récompense finale d'un aventurier. On peut le transporter, le dissimuler ou l'utiliser pour l'échanger contre un entraînement, une recherche particulière ou un équipement. Un aventurier devient du même coup plus fort, que ce soit physiquement ou intellectuellement. Un trésor lui apporte également les moyens de survivre lors de sa prochaine rencontre avec la mort. Un trésor peut être quantifié et il permet également aux joueurs de comprendre qu'ils ont réussi le scénario. Les hommes et les femmes qui mettent leur vie en jeu attendent toujours une bonne récompense en retour.

Trésor ne rime pas avec argent. Il peut également s'agir d'objets de valeur, d'objets magiques ou d'informations importantes. Certains aventuriers estiment que le fait d'avoir éliminé une source de danger pour-eux mêmes ou leur peuple, est un trésor suffisant. La majorité des joueurs pense d'ailleurs qu'un triomphe obtenu sur leurs ennemis représente une récompense largement satisfaisante. Toutefois, un personnage ne crachera pas sur l'argent lorsqu'il accompagne les remerciements et la gloire, qui sont des biens beaucoup moins palpables.

Les aventuriers peuvent recevoir comme récompense pour leurs actions des salaires garantis, des primes de performance ou la totalité ou une part du butin accumulé lors de l'expédition. Si on accepte un paiement en butin, on court le risque de n'en amasser aucun ou de le perdre. D'autre part, un salaire garanti peut être inférieur au butin amassé, ce qui est démoralisant.

Revenus Garantis

On peut supposer que l'employeur des aventuriers se charge de tout l'aspect financier. Il suffit alors d'indiquer aux aventuriers à quel moment ils peuvent se procurer une nouvelle armure, de nouveaux chevaux ou tout autre type d'équipement. Cette méthode reste la meilleure lorsque les aventuriers travaillent, par exemple, pour un clan dont le seigneur est leur employeur. Au choix, l'employeur peut être un potentat local, le chef d'un temple ou le leader d'une bande. Les aventuriers expérimentés peuvent s'installer quelques temps pour travailler comme gardes du corps, sentinelles, soldats ou gardiens de la paix civile.

D'un autre côté, on peut également utiliser les mêmes circonstances d'embauche, mais laisser les aventuriers gérer leurs finances. Donnez leur des salaires réguliers et laissez leur faire leur propre comptabilité. A un moment ou un autre, ils manqueront fatalement d'argent et ce sera l'occasion de les tenter avec des propositions dangereuses.

Les salaires des aventuriers devront être établis en fonction du travail effectué et des arrangements conclus. Un aventurier vivant dans son clan natal, et travaillant comme guerrier à plein temps, possèdera certainement un statut élevé. Cependant, à toutes choses égales, un mercenaire d'une compétence identique, dont les services seront loués par le clan pour un travail spécifique, devra être payé approximativement le double journalier de sa contre partie appartenant au clan. En effet, le mercenaire ne possède pas une garantie de travail à plein temps. Le salaire journalier d'un homme du clan est, à peu près, de 6 sous par jour, et donc un homme d'épée engagé par le clan coûtera 32 sous par jour.

Les aventuriers qui désirent gagner de l'argent sans être liés par des responsabilités fixes peuvent préférer une prime à un salaire. La prime est une récompense fixe pour des travaux précis. Si un dragon ravage les campagnes, les autorités en place ont toutes les chances de promettre une récompense pour sa mise à mort. Si les aventuriers tuent le monstre, ils sont assurés de cette récompense et ils peuvent même empocher un supplément si le dragon possédait un trésor (en admettant bien sûr que les aventuriers ne se soient pas faits tuer par le dragon).

Trésors Aléatoires

Une forme populaire d'aventure regroupe une expédition indépendante qui part loin de toute civilisation, afin de découvrir un trésor. En effet, les butins faciles d'accès ont généralement déjà été pillés



par des prédécesseurs. Les trésors envisagés peuvent être ridicules comparés aux risques encourus, cependant un projet audacieux débouche généralement sur une récompense importante. Ce type d'expédition reste la voie la plus rapide pour s'enrichir. Habituellement, les types d'aventuriers qui la composent, se regroupent dans les quatre catégories suivantes : pillards, bandits, profanateurs de sépultures ou chasseurs de monstres.

Pillards : en période de guerre, ou lors de crises importantes entre deux espèces, le banditisme ordinaire devient un acte de guerre. Le butin obtenu devient légitime et on le considère comme la propriété du pillard qui s'en est emparé. Le plus souvent, le trésor dérobé sera composé de marchandises et non pas d'argent. Les aventuriers peuvent se trouver confrontés à des tribunaux distribuant les butins, à des problèmes de répartition du trésor suivant le grade, à des percepteurs, à des prélèvements importants et toute autre ingérence gouvernementale concernant leurs gains légitimes.

Bandits : les aventuriers qui volent leur propre peuple sont des bandits. Leur existence implique la présence d'une armée de guerriers ou d'aventuriers mercenaires qui tenteront de les éliminer. N'oubliez pas les différences sociales qui existent entre un pillard et un bandit et utilisez les dans le jeu. Réfléchissez aux représailles qui frapperont logiquement les malfaiteurs à l'intérieur des contrées de votre campagne. Rappelez à vos joueurs qu'ils doivent donner à leur aventurier l'apparence de la respectabilité. Faiseurs de troubles, voleurs et pickpockets seront poursuivis par de nombreux chasseurs de primes armés d'épées et de lassos.

Profanateurs de sépultures : plus d'un héros a emporté un vaste trésor en pillant les tombes d'illustres personnages. N'oubliez pas qu'un tombeau sert à honorer le mort. Ceux qui profanent de tels lieux troublent le repos d'entités qui peuvent toujours être vivantes, puissantes et vindicatives. Les profanateurs de sépultures sont considérés comme les rebuts du genre humain et la pire espèce de nécrophage qui soit.

Dans le monde de RuneQuest, les défenses rattachées aux tombes les plus illustres seront beaucoup plus efficaces que les malédictions vaguement formulées et les pièges mortels de notre monde. Les aventuriers qui oseront défier les défenseurs vivants ou morts d'une riche tombe, méritent les trésors qu'ils pourront obtenir.

Chasseurs de monstres : Tuer un animal dangereux est l'activité que préfère généralement les aventuriers. Personne ne viendra contester leurs gains et leur moralité sera rarement mise en doute. Contrairement au pillage, une fois le monstre mort, les aventuriers n'ont généralement pas besoin de s'offrir un chemin de retour à travers des contrées sauvages et hostiles. De plus, les monstres n'ont généralement pas de parents pour assouvir leur vengeance.

Malheureusement, les monstres ne possèdent généralement pas de butin important et n'ont pas pour habitude d'occuper une région entière en accumulant les trésors. Les dragons Fafnir (qui gardait l'Or du Rhin) et Smaug (qui veillait sur les richesses d'Erebor) sont des exceptions, mais n'oubliez pas qu'ils gardaient des fortunes amassées par d'autres. La destruction de Fafnir et de Smaug était un service rendu aux êtres civilisés. Leur trésor formait une juste récompense pour les tueurs. Ce n'est pas très facile d'abattre un dragon.

Les monstres intelligents ne portent aucun intérêt à l'or et à l'argent. Les trésors découverts dans leur repaire accompagnent généralement les squelettes de leurs victimes. Certaines armes et armures utilisables peuvent être présentes, mais c'est rarement le cas pour l'argent ou autres objets de valeur. Par exemple, les serpents dragons et les lions ne s'inquiètent pas de traîner un butin jusqu'à leur antre. S'ils se sont appropriés l'habitation d'une personne, ils peuvent contrôler un trésor proportionnel aux possessions des anciens habitants. Les biens encore existants pourront être simplement recouverts de poussière ou complètement dégradés. Les propriétaires précédents peuvent être morts, n'éprouver plus aucun intérêt pour leurs biens, ou offrir une récompense afin de faire libérer leur résidence ou récupérer leur trésor.

Les monstres intelligents ont toutes les chances de posséder un trésor. Comme les êtres humains, ils ont établi des règles concernant l'argent, les biens ou les objets de luxe. Leurs défenses seront probablement en partie magiques et dépendront du niveau technologique de leur culture. Les monstres intelligents coopéreront au moins autant que les aventuriers intelligents.

Autres Trésors

Des objets étranges et particuliers peuvent accompagner un trésor. Il peut s'agir d'artefacts magiques, de cartes, de documents, de poisons, d'herbes de guérison, de monstres apprivoisés, etc...

Ces objets devront être imaginés et placés dans le trésor par le maître de jeu. Le tableau des Autres Trésors suggèrent quelques lignes directrices, mais nous laissons votre imagination en inventer davantage.

Objets Magiques Uniques

Ces objets magiques ne peuvent pas être reproduits à l'aide de la magie connue. Le fonctionnement de la magie de l'objet ou sa création sont inconnus ou résultent d'un événement particulier qui ne peut pas se reproduire.

Les effets décrits ci-dessous vous permettent de créer vous-même ce type d'objets. Ils pimentent une campagne, et donnent aux aventuriers un objet de quête.

Habituellement, ces objets ont des limites particulières et un POU propre, dû à leur puissance (divine ou spirituelle). Pour l'utiliser, un aventurier doit vaincre les points de magie de l'objet à l'aide des siens propres sur la Table de Résistance. Sauf précision contraire, l'objet utilise ses propres points de magie pour accomplir la magie qu'il recèle. Une fois les points de magie utilisés, l'objet devient inutilisable.

Limitez ce type d'objets et ajustez les à la situation et aux besoins de votre campagne.

Autres Trésors

Lancer 1D100

01

02-10

11-35

36-40

41-45

46-55

56-60

76-85

86-90

91-95

96-00

Objets

Objet magique unique.

Un objet magique enchanté.

Livre/manuscrit concernant une compétence*.

Livre/manuscrit concernant un sort de sorcellerie*.

Livre/manuscrit concernant un sort de rituel*.

Carte menant à un emplacement important.

Livre/manuscrit concernant un savoir oublié.

Pierre ou bijoux d'une valeur de 10 x D100 sous.

Potion de guérison capable de restituer 1D6 pts de vie ; 1D20 dose
Poison d'une virulence de 3D6 ; 1D20 dose.

Objet inutile et sans valeur qui semble néanmoins très important.

* Ces écrits enseignent une compétence, un sort ou un rituel jusqu'à un certain niveau de compétence. Pour utiliser ce type de document, référez-vous aux règles sur l'étude. Jetez 2D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer le niveau de compétence auquel on peut accéder grâce aux parchemins. Par exemple, si un document permet de développer sa compétence en Enchantement jusqu'à 45 %, le manuscrit sera complètement inutile pour un aventurier qui possède déjà 53 % dans cette compétence.

Effet Doubé : cet effet, faisant souvent partie d'un objet magique consacré à un culte ou doté de fortes connections spirituelles, peut doubler la puissance d'un sort ou d'un type de sort particulier. Par exemple, une coupe consacrée à la Mère de la Terre peut doubler les effets d'un sort de Guérison, si le vin est bu au moment où le sort est lancé. Le coût en points de magie ou en points de POU est le même qu'à l'usuel, mais les effets du sort sont doublés.

Ce type d'objet ne peut être utilisé qu'une fois par jour, s'il perd tous ses points de magie au cours du processus. Il peut également posséder un pouvoir divin ou spirituel lui permettant de fonctionner continuellement sans dépenser de points de magie.

Magie Sensitive : l'objet permet de détecter magiquement une substance particulière, une espèce, une situation ou un projet. Généralement, l'utilisateur ne dépense aucun point de magie et la matrice de sort réagira de façon caractéristique. Par exemple, elle pourra rayonner lorsque la présence ressentie par l'objet se situe à sa portée (généralement 10 mètres).

Certains de ces objets ont une durée limitée et doivent être utilisés consciemment. Leur POU limite généralement la quantité de points de magie à dépenser lors de la détection et le nombre de fois où celle-ci peut être pratiquée dans une journée.

Certains objets fonctionnent continuellement mais peuvent très bien s'arrêter pour le reste de la journée, s'ils ont repéré autant d'objets qu'ils ont de points de POU.

Augmentation des Points de Magie : ces objets, habituellement d'origine divine ou spirituelle, sont utilisés pour renforcer les points de magie de l'utilisateur, exactement comme un Esprit Intérieur renforce les points de magie d'un chaman lorsque ce dernier subit une attaque magique ou spirituelle.

Le POU de l'objet est ajouté aux points de magie de l'utilisateur de différentes manières. Habituellement, l'objet ne fonctionne que d'une seule de ces façons. Il peut renforcer la défense ou l'attaque (choisissez en un) de l'utilisateur dans un combat spirituel. Il peut

également renforcer les points de magie de l'utilisateur dans le lancement de sorts offensifs ou défensifs (choisissez en un). Par exemple, un objet d'un POU de 3 peut ajouter son POU aux points de magie dépensés dans un sort offensif afin d'aider le magicien à passer les défenses de sa victime.

Augmentation des Effets de Sorts : ce type d'objets peut sembler fonctionner avec un sort habituel mais rajoute des effets parallèles sans augmenter les dépenses en points de magie.

Par exemple, un objet utilisé en lançant Disruption aura pour effet d'augmenter les dégâts à 1D10 (au lieu de 1D3) pour un coût de points de magie identique. De la même façon, une matrice pour un sort de magie divine fonctionnera automatiquement après une seule dépense en points de POU.

Naturellement, ces objets sont extrêmement rares et d'une très grande valeur.

Effets Imparfaits : ses objets utilisent un des effets ci-dessus ou un pouvoir généralement attaché à un objet enchanté, mais les effets auront subtilement changé et leur fonctionnement sera anormal.

Par exemple, le sort de Disruption placé dans l'objet évoqué ci-dessus pourra toujours infliger 1D10 points de dégâts au lieu d'1D3, mais coûtera 4 points de magie au lieu de 1.

D'un autre point de vue, un objet peut parfaitement fonctionner mais nécessiter un sacrifice de POU supplémentaire avant de s'activer normalement. Par exemple, une épée consacrée au Dieu de la Mort et lançant un sort de Briser l'Esprit contre le premier ennemi touché, peut nécessiter le sacrifice d'un point de POU de l'utilisateur pour chaque adversaire abattu.

Effets Magiques Spécialisés : il s'agit généralement d'enchantelements normaux qui ont subi quelques changements après l'intervention d'une force sumaturielle. Par exemple, une arme peut n'effectuer qu'une part de ses dégâts normaux, à moins d'être utilisée contre une créature ou un individu particulier; ou bien la coupe de guérison précédemment citée agira uniquement sur les adeptes du dieu auquel elle est consacrée, ainsi que sur les membres de son panthéon.

Objets Particuliers : si des objets anachroniques apparaissent souvent dans la littérature fantastique, méfiez-vous en. Réservez les uniquement à vos personnages non joueurs. Si votre monde est résolument médiéval, il sera plus facile d'éviter l'introduction d'objets de haute technologie. Les règles de RuneQuest ne font jamais référence à la technologie et ne vous seront d'aucune utilité.

La plupart des aventuriers ne possède aucune notion des techniques modernes. Pour eux, un objet contemporain sera simplement magique. Du fait de leur rareté, les objets actuels peuvent être d'une valeur inestimable d'un monde imaginaire. Une personne astucieuse pourra payer un prix très élevé pour l'un des objets présentés dans la liste ci-dessous. Le prix d'achat minimal sera de 5 000 sous pour un objet unique ou une petite quantité de substance.

Télémetre
Horloge à eau
Perche télescopique (5 m)
Aimant
Boussole
Balance variable (à plateaux ou à poids coulissants)
Très petite machine à vapeur
Arquebuse
Feux d'artifice
Miroir avec obturateur pour signaux codés
Codes secrets indéchiffrables
Carte précise concernant n'importe quoi
Encre invisible
Glace sans tain
Feux grégeois
Lentilles convexes
Périscopes

Classes de Danger (facultatif)

Vous trouverez ici une manière simple de déterminer la récompense adaptée à la défaite d'une créature particulière. De l'avis général, la procédure est totalement artificielle. Un maître de jeu peut parfaitement refuser d'associer un butin avec un monstre inintelligent. D'autres pourront trouver ce système commode. Utilisez les descriptions détaillant des créatures afin de déterminer leur repaire, leur habitat, etc... Dans ce paragraphe, les créatures ont été rangées par classes et par ordre alphabétique. Elles possèdent toutes des compétences moyennes. Si elles possèdent des aptitudes supérieures, augmentez leur classe de un ou deux.

Procédé

Les créatures de RuneQuest sont classées en 5 catégories de danger. Chacune d'entre elles compare les créatures qu'elle regroupe aux compétences de combat humaines.

Déterminez la classe de la créature en question, puis lancez 1D100 pour définir le nombre de sous contenus dans le trésor. N'effectuez qu'un seul jet pour chaque type de créature, sans tenir compte de leur présence ou absence.

Effectuez un second jet de pourcentage, pour déterminer si un autre trésor est présent. Ce jet vous permettra de savoir si les aventuriers peuvent trouver quelque chose d'insolite. Si le jet est inférieur ou égal au pourcentage indiqué, référez-vous à la table des Autres Trésors.

Nature du Trésor Définie par le Jet

Si la valeur du trésor est donnée en sous, les pièces qui le composent peuvent être d'une plus grande valeur et en nombre plus restreint. Bien souvent, le trésor ne contient aucune pièce de monnaie.

Un château conquis peut receler un mobilier, des bibelots et des objets utiles, plutôt que des sacs remplis de pièces, dissimulés dans des recoins. Des bandits peuvent détenir des marchandises comme des étoffes, des métaux ou des denrées alimentaires d'une valeur importante en sous. La plupart de ce type de trésors est plus difficile à transporter que des pièces de monnaie et pose des problèmes lors de son stockage.

Le matériel de guerre des créatures intelligentes est également important. Une grande partie de leur richesse est généralement dépensée dans l'équipement qu'elles utilisent quotidiennement.

Classification des Créatures

Classe I

Critère humain : faible, personne non armée.

Comparaison avec une créature : plus faible au combat qu'un humain typique.

Classe II

Critère humain : combattant de la qualité d'un milicien ou simple humain armé.

Comparaison avec une créature : équivalente au combat à un humain armé de façon normale.

Classe III

Critère humain : combattant bien équipé.

Comparaison avec une créature : supérieure au combat à un guerrier humain typique.

Classe IV

Critère humain : surhumain.

Comparaison avec une créature : généralement supérieure au combat à n'importe quel humain de n'importe quel niveau.

Classe V

Critère humain : aucun

Comparaison avec une créature : si puissante qu'elle est invincible et ne peut être abattue que par des créatures de classe similaire.

Créature par Classe

Créature	Classe	Créature	Classe
Allosaure	IV	Goule	III
Babouin	I	Granpuce	III
Bandersnatch	III	Griffon	III
Basilic	III	Halfling	I
Behemot	V	Harpie	I
Bovin	III	Hellion	III
Brontosaure	IV	Humain	II-IV
Broo	II	Jabberwock	IV
Canard	I	Lamia	III
Centaure	III	Lézard des rocs	II
Cerf	I	Licorne	III
Cétacée (Cachalot)	V	Lion	III
Cétacée (Dauphin)	II	Loup	I
Baleine (Epaulard)	V	Loup-garrou	III
Cheval	II	Manticore	III
Chien	I	Minautore	III
Chimpanzé	I	Momie	IV
Chonchon	III	Nain	II
Crapaud des falaises	I-IV	Nymphe (Dryade)	IV
Crocodile (petit)	II	Nymphe (Nayade)	IV
Crocodile (moyen)	III	Nymphe (Oréade)	IV
Crocodile (grand)	IV	Nymphe (Sorcière)	IV
Dragon	V	Octopus	III
Elémentaire (gnome)	I-IV	Ogre	III
Elémentaire (ombre)	I-IV	Orque	II
Elémentaire (ondine)	I-IV	Ours blanc	III
Elémentaire (salamandre)	I-IV	Ours brun	III
Elémentaire (Sylphe)	I-IV	Panthère	II
Eléphant	IV	Plésiosaure	III
Elfe	II	Python	III
Esprit (guérison)	I	Requin (moyen)	III
Esprit (intelligence)	I	Requin (grand)	IV
Esprit (magie)	II	Satyre	III
Esprit (maladie)	III	Scarabée géant	II
Esprit (passion)	III	Serpent de mer	IV
Esprit (pouvoir)	I	Spectre	III
Esprit (sort)	I	Squelette	I-III
Essaim d'insectes	II	Suce-tête	IV
Fachan	IV	Tigre	III
Fantôme	III	Troll des cavernes	III
Faucon	I	Troll sombre	II
Fourmi géante	II	Vampire	IV
Géant	III-IV	Vert dragon	IV
Gorgone	IV	Vouivre	IV
Gorille	III	Wym	IV
		Zombie	II

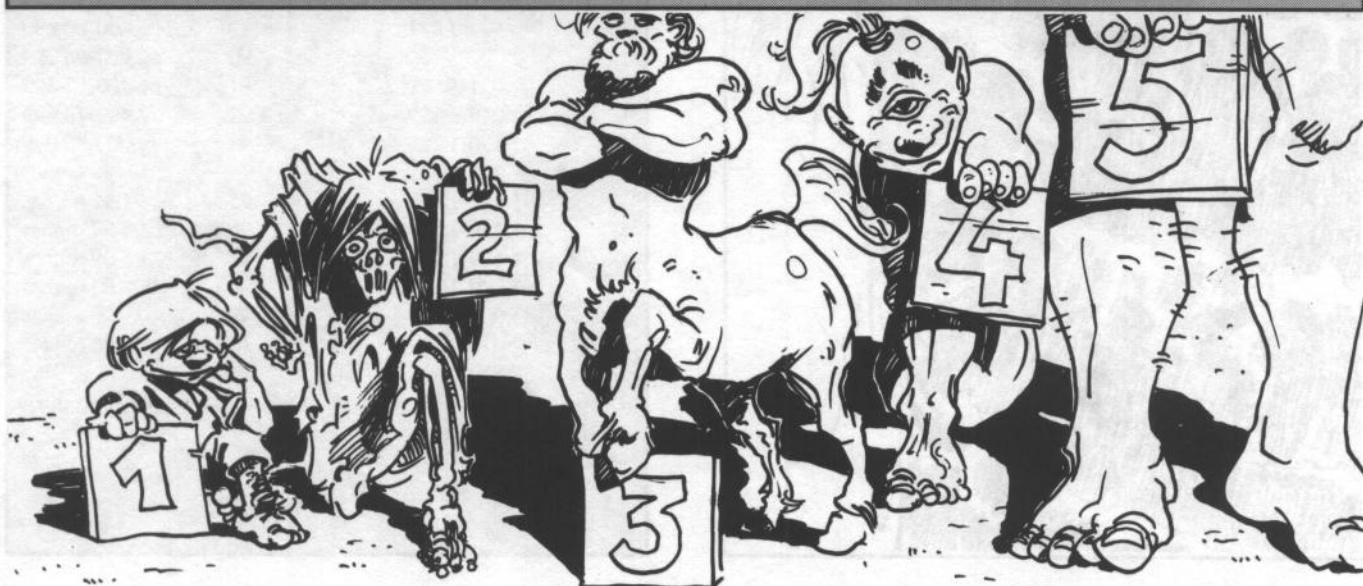




Table des Equivalences de TAI

Utilisez cette table pour rapporter un poids en kilo à son équivalent en TAI. On pourra l'utiliser lorsqu'il s'agit d'accomplir des efforts surhumains comme soulever la jambe d'un géant mort pour libérer un ami coincé, charger un oeuf de Roc dans un chariot ou toute autre action nécessitant un jet de FOR contre TAI sur le Tableau de Résistance.

TAI	Kilo	TAI	Kilo
1	inf. à 5	50	1 900- 2 069
2	6-11	51	2 070-2 259
3	12-17	52	2 260-2 469
4	18-23	53	2 470-2 689
5	24-35	54	2 690-2 929
6	36-41	55	2 930-3 199
7	42-49	56	3 200-3 489
8	50-54	57	3 490-3 809
9	55-58	58	3 810-4 149
10	59-64	59	4 150-4 529
11	65-70	60	4 530-4 939
12	71-76	61	4 940-5 379
13	77-83	62	5 380-5 869
14	84-91	63	5 870-6 399
15	92-99	64	6 400-6 979
16	100-108	65	6 980-7 609
17	109-118	66	7 610-8 299
18	119-129	67	8 300-9 049
19	130-140	68	9 050-9 869
20	141-153	69	9 870-10 799
21	154-167	70	10 800-11 699
22	168-182	71	11 700-12 799
23	183-199	72	12 800-13 999
24	200-217	73	14 000-15 199
25	218-237	74	15 200-16 599
26	238-258	75	16 600-18 099
27	259-282	76	18 100-19 699
28	283-307	77	19 700-21 499
29	308-335	78	21 500-23 499
30	336-366	79	23 500-25 599
31	367-399	80	25 600-27 899
32	400-435	81	27 900-30 399
33	436-475	82	30 400-33 199
34	476-518	83	33 200-36 199
35	519-565	84	36 200-39 499
36	566-616	85	39 500-43 099
37	617-672	86	43 100-46 999
38	673-733	87	47 000-51 199
39	734-799	88	51 200-55 799
40	800-871	89	55 800-60 899
41	872-950	90	60 900-66 399
42	951-1 039	91	66 400-72 399
43	1 040-1 129	92	72 400-78 999
44	1 130-1 229	93	79 000-86 099
45	1 230-1 349	94	86-93 tonnes
46	1 350-1 469	95	94-95 tonnes
47	1 470-1 599	96	96-97 tonnes
48	1 600-1 739	97	98-99 tonnes
49	1 740-1 899	98	100-101 tonnes
50	1 900-2 069	99	102-103 tonnes
51	2 070-2 259	100	105-105 tonnes

Etc... pour la suite augmentez le poids d'une tonne pour chaque point de TAI supplémentaire.



Remarques aux Joueurs

Ces remarques vous aideront à mieux définir vos aventuriers et vous présentent comment ils sont susceptibles d'oeuvrer en groupe. Les règles de conversion d'un aventurier de RuneQuest II à RuneQuest III sont également incluses.



Conseils aux Joueurs

Décrivez votre aventurier : Comment se comporte-t-il habituellement ? Quels sont ses besoins et motivations ? Quelles importantes possessions chérit-il ? Quelle fut son éducation ? Quelles sont ses principales attitudes dans la vie ?

Famille de votre aventurier : Quels sont ses valeurs et principes ? Quels sont les liens personnels de l'aventurier avec elle ? L'aime-t-il ? L'imite-t-il ? La vénère-t-il ? La hait-il ? Lui manque-t-elle ? La recherche-t-il ? etc...

Réligions de votre aventurier : Appartient-il à un culte ou une religion reconnu ? Est-il pieux et sincère ? Quelle importance accorde-t-il aux codes et enseignements de sa religion ? (Rappelez-vous que la magie fera sans aucun doute partie de sa vie.

Attitude de votre aventurier à l'égard de l'état ou de sa tribu.: Quelles sont ses grandes valeurs et traditions ? Est-il fier ou honteux de sa culture ? L'indiffère-t-elle ? Fait-il rejaillir, consciemment ou non, les principes de sa culture ?

Personnes influentes : Qui sont ses héros et pires ennemis ? Qui sont ses modèles ? Quels rancunes, dettes et engagements reconnaît-il ? Qui sont ses amis les plus chers ?

Conseils Tactiques

Ecoutez le maître de jeu : il représente votre première source d'informations en ce qui concerne l'univers dans lequel votre aventurier va évoluer. Vous ne pouvez pas vous permettre de manquer ce qu'il vous dit si vous voulez que votre aventurier ait une chance de l'emporter. Rappelez vous que le maître de jeu ne peut s'adresser qu'à une seule personne à la fois. S'il est occupé, mettez votre question par écrit. N'interrompez pas les autres.

Evitez la domination du jeu par quelques joueurs : entraînez dans l'action les joueurs inexpérimentés ou réservés et vous résoudrez ce problème. Le groupe sera plus fort si chaque esprit participe activement.

Communiquez avec les autres joueurs : discutez, planifiez et partagez toutes les informations et stratégies. Evitez à tout prix le chaos bruyant et gênant.

Faites des projets à l'avance : même un mauvais plan vaut mieux que pas de plan du tout. Esprit et persévérance peuvent compenser une stratégie déficiente. Essayez d'avoir en réserve un second projet si le premier plan échoue.

Organisez vous : n'attendez pas une attaque pour découvrir dans votre groupe qui sont les archers, les lanceurs de sorts ou les combattants de mêlée. Etablissez une chaîne de commandement ou des équipes aux compétences supplémentaires.

Ne divisez pas le groupe : ceci en affaiblit les défenses; pire le maître de jeu s'étant préparé à diriger une équipe soudée, il lui est difficile de gérer deux ou trois groupuscules. La dispersion signifie toujours que certains joueurs s'ennuient alors que le maître de jeu dirige un autre groupe.

Ne faites rien sans une bonne raison : ne tirez pas d'un coup sec sur les leviers. Ne ramassez pas de fabuleux objets. N'attaquez pas de créatures nouvelles si votre aventurier ne sait pas avec certitude ce qui l'attend. Les actes impulsifs et inutiles se soldent souvent par la mort. Avouez qu'il serait vraiment ridicule que votre aventurier meurt pour rien.

Evitez les combats inutiles : bien sûr, un groupe peut toujours anéantir une petite patrouille mais il est plus sage de conserver les points de magie des aventuriers, ainsi qu'une certaine fraîcheur, pour des moments plus critiques.

Surveillez toujours vos arrières : Résistez à la tentation d'entrer dans la bataille si le travail de votre aventurier est de surveiller les autres directions.

Accordez votre assistance à la ligne de front : ne laissez pas quelques aventuriers mener tout le combat. Lorsque les individus robustes sont à bout, les combattants moins talentueux doivent se porter à l'avant.

Agissez : faites quelque chose même si c'est une erreur. Trop de réflexion et de discussion détruisent le rythme et l'amusement. Si vous attendez, l'opposition n'en sera parfois que plus forte.

Ignorez le butin jusqu'à l'accomplissement de votre objectif : argent et pierres précieuses n'ont aucune valeur au combat et ne feront que vous encombrer. Les objets magiques créent certains pro-

blèmes. En effet, ils sont souvent sacrés ou bien protégés.

Ne désespérez pas quand le total de vos points de vie et de magie est peu élevé : utilisez votre intelligence. Soyez comme vos aventuriers, les situations désespérées poussent à la plus grande ingéniosité et au plus grand héroïsme.

Ne trahissez pas la confiance de vos amis : même si cela peut être amusant de se comporter en traître, pensez aux ennuis que cela pourrait vous occasionner. Certains joueurs se rappelleront toujours vos actes de déloyauté et ne voudront plus jouer avec vous dans l'avenir. D'autres encore n'oublieront pas la fausseté de votre personnage et n'hésiteront pas à le mettre au ban de la société ou à se venger de lui.

En cas d'échec certain, faites le mort : cette ruse simple et terriblement lâche peut être le dernier recours d'un aventurier voué à l'échec. Toutefois, face à un grand péril, de véritables aventuriers prennent des risques à la mesure du danger.

Conversion d'un Personnage

Les joueurs, au fait des précédentes éditions de RuneQuest, peuvent souhaiter incorporer les nouveaux éléments du système de jeu à leur aventurier.

En ce cas, munissez-vous d'une feuille d'aventurier de RuneQuest III et de votre ancienne feuille de personnage. Suivez ensuite les instructions ci-dessous. Ces procédures concernent les personnages humains. A partir des informations données, extrapolez les conversions des autres races.

Informations Personnelles

Le nom, le joueur, l'espèce, le sexe, l'âge, la patrie/le clan et la religion de votre aventurier ne changent pas.

Pour définir sa Culture, utilisez la classe sociale originelle du personnage. S'il est fermier, citadin ou noble (Peasant, Townsman, Noble), il est Civilisé. S'il est barbare sans animal de monte (Barbarian without riding animal,) il reste Barbare. S'il s'agit d'un Barbare possédant un animal de monte, sa Culture est Nomade. A moins que l'aventurier ne soit originaire de Balazar (création incluse dans la publication Griffin Mountain de Chaosium), il ne sera jamais assimilé à un Primitif.

L'occupation du personnage recouvre son moyen de subsistance actuelle. Les plus probables sont donc Mercenaire ou Aventurier.

Caractéristiques

La FOR, la CON et le POU de l'aventurier ne changent pas.

Dextérité : si vous avez oublié la DEX initiale de votre personnage ou si elle a déjà été amenée au delà de son nouveau niveau maximum (1,5 x la DEX initiale), stabilisez-la à sa valeur actuelle.

Apparence : vous pouvez soit la tirer aux dés, soit utilisez le CHA initial de votre aventurier. Si la procédure choisie fausse la personnalité de votre aventurier, le maître de jeu est libre de la modifier.

Intelligence : l'intelligence humaine se tire dans RuneQuest III avec 2D6+6 et non plus 3D6. Modifiez l'INT de votre aventurier à l'aide du tableau de conversion INT/TAI ci-dessous. Par exemple, un humain d'une INT de 9 dans RuneQuest II possèdera dorénavant une INT de 12.

Taille : pour déterminer la taille d'un être humain, on utilise dans RuneQuest III 2D6+6 pour les hommes et certaines femmes, et 2D6+3 pour les autres femmes. Si vous jouez un aventurier femme, vous êtes libre de déterminer le lancer de dé que vous utiliserez.

Modifiez la TAI à partir du tableau de conversion INT/TAI ci-dessous. Par exemple, un aventurier d'une TAI de 4 dans la précédente édition possèdera dorénavant une TAI de 8.

Modificateurs aux Dégâts

Calculez votre modificateur aux dégâts à partir des nouvelles FOR et TAI de votre aventurier, en utilisant la table de RuneQuest III.

Mouvement

Pour tous les humains, le mouvement est égal à trois mètres par rang d'action. Le rang d'action de DEX, le rang d'action de base, les points de magie, les points de fatigue et les points de vie (ainsi que leur répartition par localisation) sont calculés en utilisant les règles de RuneQuest III. La défense n'existe plus ; utilisez la compétence Esquiver pour la remplacer.

Tableau de Conversion INT/TAI

Ancienne Valeur	Nouvelle Valeur	Ancienne Valeur	Nouvelle Valeur
3-4	8	12	14
5-6	9	13	15
7	10	14	16
8	11	15-16	17
9	12	17-18	18
10-11	13		

Compétences

Portez les modificateurs de catégorie des nouvelles compétences à leur emplacement approprié. Les modificateurs de catégorie seront appliqués de façon individuelle pour chaque compétence que votre aventurier a apprise. Ne retirez pas les bonus que votre aventurier possède dans ses anciennes compétences. De même, n'ajoutez pas non plus à ces dernières les modificateurs de catégorie.

Compétences

Compétence de RQII

Evaluate Tresor
Read Own Language
Climbing
Defence
Hide Item
Jumping
Lock Picking
Map Making
Riding
Swimming
Trap Set/Desarm
Listen
Sport Hidden Item
Spot Trap Chercher
Tracking
Camouflage
Hide in Cover
Move Silently
Pick Pocket
Oratory

Compétence de RQIII

Evaluer
Lire/Ecrire une langue
Grimper
Esquiver
Dissimuler
Sauter
Inventer*
**
Equitation
Nager
Inventer*
Ecouter
Scruter
Pister
Dissimuler
Se Cacher
Déplacement Silencieux
Passe-Passe
Eloquence

* Si l'aventurier possède des pourcentages différents en Lock Picking et Trap Set/Desarm, utilisez le pourcentage le plus élevé pour l'inscrire dans sa nouvelle compétence Inventer.

** Map Making a été supprimé comme une compétence généralement disponible. Vous pouvez en inventer un équivalent.

Si le pourcentage dans une compétence est inférieur à la somme de la chance de base dans RuneQuest III augmenté du modificateur de catégorie, élevez-le à ce total.

Si un modificateur de catégorie est inférieur ou égal à 0, les compétences de cette catégorie ne peuvent plus être supérieures à 100 % moins le modificateur. Si un modificateur est positif, les compétences de l'aventurier dans cette catégorie peuvent atteindre un pourcentage quelconque.

Certaines compétences ont été rebaptisées ou conservées. D'autres ont conservé leur nom et leur fonction. La liste des compétences ci-dessous est directement tirée de la feuille de personnage en anglais de RuneQuest II. Vous y trouverez les noms des anciennes compétences et leur équivalent dans l'édition française.

Certaines compétences peuvent être maintenant affiliées à une catégorie différente. En cas de problème, utilisez les règles de l'édition française. Les nouvelles compétences comme Baratin n'ont pas été répertoriées ici.

Les compétences qui n'existaient pas sur la feuille de personnage de RuneQuest II (Artisanat ou Premiers Soins) pourront trouver un équivalent dans l'édition française si on leur fait correspondre une compétence similaire ou en inventant une nouvelle compétence à l'aide du maître de jeu. D'autres compétences fréquemment utilisées comme Parler une Langue n'apparaissent sur aucune feuille puisqu'elle se rapporte à un environnement spécifique tel Parler l'Esrolien.

Magie

La terminologie de la magie dans RuneQuest a considérablement changé et le concept dans son ensemble a été élargi.

La magie de l'esprit est l'équivalent de la magie de bataille, la magie divine celui de la magie runique. RuneQuest II ne contient pas de sorcellerie. Aucun aventurier n'y possède de compétences ou de sorts de sorcellerie.

Convertir la Magie de Bataille

Si le personnage possède plus de sorts que ne lui autorise son INT, choisissez ceux que vous désirez conserver en priorité, jusqu'à la limite d'INT. Portez ceux-ci sur la feuille de personnage. Les sorts en excès sont perdus. Toutefois, comptabilisez la somme totale des points de sort excédentaire ; ce chiffre sera utile pour la suite.

De nombreux sorts de magie de bataille ont changé de nom ou ont été modifiés. Certains sorts variables dans RuneQuest II étaient limités, votre aventurier pourra à présent ignorer ces barèmes. Les sorts non répertoriés conservent leur ancien nom. Toutefois, leurs effets peuvent être légèrement différents, consultez les descriptions des sorts de magie de l'esprit.

Si le sort est suivi de la remarque "ajoutez les points de sort au total en cours", votre personnage perd automatiquement le sort mais devra comptabiliser le nombre de points de sort perdus. Ceux-ci seront utilisés ultérieurement dans ce chapitre.

Convertir la Magie Runique

Les sorts runiques Discorporation, Multispell, Divine Intervention, Concealment, Vision, Dismiss Elemental n'existent plus. Ajoutez les points de sorts au total en cours. Le sort Matrix Creation correspond désormais au sort de rituel Enchantement d'une Matrice de Sorts.

Le nombre de points de sort que possède l'aventurier dans le sort Extension (Extension) sont totalisés et additionnés, ce sort étant dorénavant cumulable.

Absorption, Reflexion, Shield et Spirit Block ne sont généralement plus utilisables. Si le culte auquel appartient votre aventurier ne possède pas ces sorts, le personnage les perd et vous devrez les rajouter au total de points de sort en cours.

Convertir le Total des Points de Sorts en Excès

Multipliez par cinq le total des points de sort en excès. Le résultat obtenu correspond au pourcentage qui sera réparti entre les compé-

tences de magie, Cérémonie, Enchantement et Invocation. N'oubliez pas d'y ajouter les modificateurs de catégorie correspondant aux compétences de magie.

Chamans

Un Chaman créé avec les règles de la seconde édition conserve son statut. S'il ne possède pas déjà un niveau de compétence de 1 % augmenté de son bonus de catégorie en magie, dans les compétences Enchantement et Invocation, élevez son score à ce niveau en considérant que d'une façon ou d'une autre il est parvenu à survivre à son entrée dans le monde Chaman (il est certain qu'une entité supérieure est devenue son protecteur).

Son Esprit Intérieur (Fetch) possède les mêmes INT et POU qu'apparavant. Tous les esprits contrôlés par l'esprit intérieur et possédant un POU supérieur au sien devront être libérés. Tout le POU employé par le Chaman afin de gagner de tels esprits est perdu. On considèrera tous les esprits contrôlés par l'Esprit Intérieur du Chaman comme des fantômes, sauf avis contraire du maître de jeu.

Prêtres

Un Prêtre créé à l'aide des anciennes règles ne pourra conserver son statut que s'il satisfait aux conditions des règles de RuneQuest III. Dans le cas contraire il conservera sa magie mais ne sera plus qu'un initié favorisé. Ses sorts seront à utilisation unique jusqu'à son habilitation à entrer dans le monde des Prêtres selon les nouvelles règles.

Magie de Bataille

Nom de l'Ancien Sort	Nouveau Nom
Binding	Ralentissement
Detect Detection	Ajoutez les points de sort au total en cours
Detect Enemies	Détecter Ennemi
Detect Gems	Détecter Substance (choisissez une pierre précieuse spécifique)
Detect Life	Seconde Vue*
Detect Spirit	Seconde Vue*
Detect Traps	Ajoutez les points de sort au total en cours
Detect Undead	Seconde Vue*
Detect Blank	Ajoutez les points de sort au total en cours
Harmonize	Ajoutez les points de sort au total en cours
Healing	Soins
Invisibility	Ajoutez les points de sort au total en cours
Spirit Binding	Enchantement de Lien
Spirit Shield	Ecran Spirituel
Xenohealing	Ajoutez les points de sort au total en cours

* Si un aventurier connaît Detect Life, Detect Spirit ou Detect Undead, on considère qu'il a le don de Seconde Vue. S'il connaît plus d'un de ces sorts, les points de sort en excès sont ajoutés au total en cours.

Armes et Armures

La plupart des dégâts qu'infligent les armes ont changé dans les nouvelles règles. Utilisez leurs équivalents dans la troisième édition. Adoptez de la même façon les équivalents de RuneQuest III en ce qui concerne l'ancienne armure de l'aventurier.

Elle devra posséder le même nombre de points d'armure que l'ancienne. Dans tous les cas, le maître de jeu reste l'arbitre final.

Objets Magiques

De nombreux objets magiques de RuneQuest II peuvent être reproduits en utilisant les enchantements de la 3ème édition.

Manuscrit

Les manuscrits permettant à un personnage d'augmenter une caractéristique ou une compétence dans une arme (jets de 02-15 et 31-50 sur le tableau des Manuscrits de RuneQuest) sont considérés comme des traités bien écrits sur le sujet. Un aventurier qui désire augmenter une caractéristique ou son pourcentage dans une arme peut utiliser le parchemin. Ce dernier jouera alors le rôle d'instructeur, éliminant ainsi la nécessité d'un jet d'expérience. Dans tous les cas le personnage ne pourra pas augmenter sa compétence au delà de 75% par ce moyen, même si le manuscrit pourrait théoriquement le permettre.

Les manuscrits permettant d'augmenter les aptitudes générales du personnage (jets de 51-65 sur la table de manuscrit de RuneQuest II) sont considérés comme de longs traités recouvrant toutes les compétences normales d'une catégorie. Par exemple, un manuscrit augmentant toutes les compétences de perception sera assimilé à un traité sur Ecouter, Scruter, Chercher et Pister. Le manuscrit sera considéré comme un instructeur et le personnage n'aura pas besoin d'effectuer un jet d'expérience. Le gain de pourcentage sera égal à trois fois l'augmentation antérieure et répertoriée sur la table de Manuscrits. Ces manuscrits n'augmentent pas les modificateurs de catégorie. Les autres manuscrits restent inchangés.

Potions

Poisons et antidotes (jet de 26-55 et 66-80 sur le tableau des potions de RuneQuest II) restent inchangés.

Les poisons de lame sont considérés comme ordinaires.

Les potions de guérison seront considérés comme contenant un sort de Soins. Quant aux potions de sort de bataille, elles contiendront le sort de magie approprié et agiront exactement comme auparavant.

Matrice de sorts

Ces objets magiques sont créés pour stocker la connaissance d'un sort. Si le sort contenu dans la matrice n'existe plus dans RuneQuest III, échangez le contre un autre ou conservez le comme une matrice particulière ou "imparfaite".

Cristaux magiques

Cristaux de Stockage de Pouvoir : il s'agira désormais d'objets magiques de réserve. Ils perdent leur aptitude à retenir un esprit au piège.

Cristaux de Pouvoir : ceux-ci doivent être traités individuellement. En général, il s'agit d'objets magiques particuliers qui fonctionneront comme auparavant ou avec de légères modifications selon le désir du maître de jeu. Certains de ces cristaux sont reproductibles en utilisant les nouveaux types d'esprit et les rituels d'enchantement présentés dans Runequest III. Ils pourront ainsi être assimilés à de tels enchantements. Le maître de jeu devra décider si un cristal particulier peut continuer d'exister dans sa campagne.

Esprits liés

Libérez les esprits liés dans des cristaux et placez les dans des objets grâce à des Enchantements de Lien. La nature de l'objet n'a aucune importance du moment qu'il appartient à l'aventurier. Ces esprits seront considérés comme des esprits de magie. Ils ne fourniront plus librement leur INT et leur POU à leur utilisateur mais jetteront tout de même des sorts à sa place.

Les esprits emprisonnés dans des animaux devront aussi être placés dans des objets matériels grâce à des Enchantements de Lien. Ils pourront être remplacés selon le désir du maître de jeu par des familiers présentés dans RuneQuest III.

Les sorts connus par ces esprits restent identiques après la conversion.

Cultes de Prax

De nombreux personnages créés avec la seconde édition vénèrent les dieux décrits dans Cults of Prax de Chaosium. Ils ont ainsi acquis de nouveaux sorts et compétences. Adaptez les à RuneQuest III comme présenté ci-dessus. Les religions et cultes de Glorantha seront réadaptés dans les suppléments ultérieurs, aux règles de la troisième édition.

Compétences du Culte de Prax

Ancienne Compétence	Equivalent dans RuneQuest III
Bargaining	(Marchander)*
Find Cattle Food	(Trouver Nourriture pour Bétail) Connaissance des Plantes**
Find Healing Plants	(Trouver Plantes de Guérison) Connaissance des Plantes**
Find Water	(Trouver Eau) Connaissance du Monde
First Aid	(Premiers Soins) Premiers Soins*
General Knowledge	(Connaissances Générales)***
Identify Plants	(Identifier Plantes) Connaissances des Plantes**
Masoner	(Maçonnerie) Artisanat : Maçonnerie
Peaceful Cut	(Découpe Non-Violente) Artisanat : Boucherie
Sense Chaos	(Préssentir le Chaos)*
Sense Assassin	(Préssentir un Assassin)*
Treat Disease	(Traiter Maladies)*
Treat Poison	(Traiter Poisons)*
Understand Beast Speech	(Comprendre le Language des Animaux) Connaissance des Animaux.

* Dans sa dénomination et sa fonction cette compétence reste identique à celle des Cultes de Prax. Une nouvelle description de la compétence Premiers Soins existe dans la troisième édition.

** La compétence Connaissance des Plantes de l'aventurier sera égale à la plus importante des deux compétences Trouver Nourriture pour Bétail et Trouver Plantes de Guérison.

*** Connaissances Générales : un aventurier qui possède la compétence Connaissance Générale aura un pourcentage égal à son niveau de Connaissance Générale dans chacune des compétences Connaissance des Animaux, Connaissance des Minéraux, Connaissance des Humains, Connaissance du Monde et Connaissance des Plantes. Par exemple, un aventurier qui possède 30 % en Connaissance Générale aura désormais 30 % dans chacune des compétences sus-citées.

Compétences

Le tableau précédent détaille les équivalents dans RuneQuest III de certaines compétences tirées des Cultes de Prax. Certaines compétences présentées dans cette liste ne changent pas et peuvent être utilisées comme options par les aventuriers alors qu'elles ne sont pas présentées dans la troisième édition.



Aventures en Solitaire

Ces règles vous permettent de jouer à RuneQuest lorsqu'il ne se trouve aucun autre joueur pour faire une partie avec vous. Les monstres d'un amphithéâtre s'adaptent très bien à une aventure en solitaire. En outre, ce type d'aventure vous permet de tester les éventuels scénarios à jouer à plusieurs.



Cela nous est arrivé à tous. Vous avez envie de jouer, prêt pour une nouvelle épopée et vous avez toute l'après-midi et la soirée pour vous y consacrer. Mais Philippe et Catherine repeignent le plafond, Alain est parti à Bordeaux et Patricia déjeune chez sa grand-mère. Que faire quand aucun de vos amis ne peut venir jouer. Autre situation très courante, vous n'avez pas eu l'occasion d'interpréter votre personnage favori depuis des mois. Il est trop fort pour les autres personnages, possède une affiliation religieuse ou philosophique incompatibles ou encore se trouve dans un monde ou une campagne différents. Quand donc, aurez-vous à nouveau l'occasion de le jouer.

La réponse à ces deux problèmes est la même : débrouillez-vous tout seul.

Vous pouvez acheter un scénario de RuneQuest ou encore adapter les caractéristiques des PNJ et les décors que vous trouverez dans des livres afin de pouvoir jouer en solitaire. Vous pouvez très bien vous servir des monstres de RuneQuest pour jouer seul.

Le niveau d'aventure le plus simple est le combat au corps à corps. Choisissez un PNJ d'une valeur à peu près identique à celle du personnage que vous interprétez. Placez les tous les deux dans l'arène et laissez les s'entre-tuer. Vous êtes à la fois le joueur et le maître de jeu. Ne perdez donc pas de vue ces deux rôles. Le schéma de combat décrit plus loin vous guidera pour mener à bien une telle mêlée. Une forme de combat légèrement plus compliquée oppose plusieurs adversaires (que ce soit à deux contre deux ou toute autre combinaison). Jouer deux aventuriers dans le même temps peut être intéressant car le premier, pourra couvrir le second en cas d'échec absolu ou autre maladresse. Le deuxième aventurier peut également soigner le premier donnant ainsi à l'équipe une plus grande chance de survie. Deux personnages peuvent également s'allier pour attaquer un adversaire isolé mais trop puissant pour pouvoir être battu à un contre un. Le risque, bien sûr, c'est de perdre les deux aventuriers en même temps, si tous deux sont malchanceux.

Vous pouvez également vous servir des PNJ et des décors d'un amphithéâtre pour inventer une véritable aventure. Elle n'a pas besoin d'être très élaborée. Un ou deux aventuriers peuvent par exemple explorer un endroit où vivent des PNJ humains ou des monstres à combattre, éventuellement un ou deux PNJ à éviter ou à aider, et un ou deux objets de valeur à ramasser (plus quelques breloques à évaluer et à abandonner). Le plan au sol de l'intérieur de l'amphithéâtre peut servir d'endroit à explorer. Vous pouvez également dessiner votre propre plan. L'idée doit en rester simple : un couloir avec des pièces de chaque côté.

Vous voudrez sans doute écrire le scénario avant de le jouer afin que

les faits restent objectifs. Les descriptions ne doivent pas forcément être détaillées mais les écrire et les tester durant la partie constitue un bon entraînement avant la véritable maîtrise du jeu. C'est également une bonne idée pour tester des idées de scénario. Votre scénario n'a pas besoin d'avoir recours à toutes les compétences de combat. Par exemple :

Ecouter pour être averti de l'approche d'un PNJ un round à l'avance.

Chercher les portes secrètes ou les trésors.

Scruter pour trouver un monstre dissimulé, une trappe ou une issue pour s'échapper.

Se Déplacer Silencieusement pour se rapprocher d'un PNJ et le surprendre.

Evaluer pour distinguer un trésor d'une babiole.

Appliquer les compétences de Connaissance pour découvrir à quoi sert tel ou tel objet ou pour évaluer les forces ou les faiblesses d'un PNJ. Par exemple, cet aventurier sait-il que Confusion n'est pas très utile contre les géants, que les minotaures deviennent berserk quand ils sont blessés ou que les gladiateurs ymiriens se rendent une fois Démoralisés ?

Utilisez les compétences Artisanat pour comprendre comment réparer quelque chose ou l'utiliser correctement. N'oubliez pas que vous ne pouvez gagner de l'expérience dans une compétence que s'il existe un danger significatif. Ce danger lors d'une parade manquée est évident, à moins que l'aventurier ne combatte une souris. Un jet réussi en Chercher afin de découvrir un trésor n'octroiera une croix d'expérience que si le trésor n'aurait pas été trouvé si le jet en Chercher avait échoué.

Perdre son Personnage

Avant de débiter votre aventure en solitaire, vous devez bien comprendre une chose : tous les héros passent un jour ou l'autre par des périodes de malchance. Dans une partie normale, les autres aventuriers peuvent protéger votre personnage jusqu'à ce qu'il soit guéri, qu'il ait récupéré son arme ou qu'il en ait dégagné une autre. Dans les aventures en solitaire, un échec absolu entraîne généralement

des conséquences fatales. C'est toujours lorsque l'on rate sa parade à 85 % que les monstres paraissent vraiment dangereux.

Il est très difficile de tuer son propre aventurier alors que personne n'est là pour s'assurer que vous ne trichez pas. Toutefois, si vos personnages ne courent aucun risque, si vous intervenez à tout propos pour les tirer d'un mauvais pas, la partie perd une grande part du suspens et du plaisir qui en font tout son attrait.

Aussi, faites votre choix à l'avance. Etes-vous capable de tuer votre propre personnage et d'accepter les résultats des dés s'ils sont en votre défaveur.

Si vous ne vous en sentez pas capables, considérez les alternatives. Tous les combats ne se terminent pas forcément par la mort. Si les PNJ ont le droit de se rendre, les aventuriers aussi. Durant l'attaque d'un repaire de bandits, il ne sera peut être pas possible de vous rendre. En ce cas, n'oubliez pas l'intervention divine. La plupart des dieux tireront d'affaire ou rescussiteront leurs initiés s'ils reçoivent en échange suffisamment de POU. Les personnages pratiquant la magie divine posséderont cet avantage que n'auront pas les sorciers. Dans tous les cas, ces derniers ne font pas de bons personnages en solitaire du fait de la complexité des options qui leur sont offertes.

Dans les aventures en solitaire, l'aventurier devra risquer de perdre quelque chose d'important. Il devra au moins perdre tous ses objets magiques ou de valeur emmenés avec lui dans l'aventure. Le personnage peut très bien décider de ne pas emporter certains accessoires avec lui. Cela limitera ses possibilités au sein de l'aventure, mais il lui restera au moins quelque chose s'il perd tout ce qu'il transporte. Il est important d'établir une liste de ce qu'emporte l'aventurier au début de la partie, avant qu'il ne s'en aille vers des contrées mystérieuses.

De même, le scénario peut être conçu de façon à ce que les pénalités encourues en cas d'échec soient sévères, sans pour autant être mortelles. L'aventurier peut contracter une maladie grave, perdre une grande partie de son POU, être exclu à tout jamais de son culte, perdre un oeil sans aucun espoir de Régénération (diminuant ainsi considérablement sa compétence Scruter) ou encore servir d'esclave pendant 5 ans. Cette dernière pénalité ne fonctionne que si les aventuriers vieillissent normalement afin que ces 5 années représentent une période considérable complètement inutilisable.

Toutefois, si les dés indiquent que votre personnage est mort d'un coup critique à la tête et que l'intervention divine a échoué, l'aventurier est définitivement mort. Si vous trichez, débrouillez-vous avec votre conscience.

Si vos personnages meurent trop souvent, c'est que vous leur trouvez des adversaires trop puissants. N'oubliez pas qu'un aventurier qui possède 60 % à sa meilleure arme ne battra pas toujours quelqu'un qui a 55 %. D'autre part, si votre aventurier n'endure jamais de blessures sérieuses, c'est que les PNJ que vous choisissez sont trop faibles. Avec un peu d'expérience, vous saurez quels adversaires choisirent pour que les combats avec votre aventurier soient parfaitement réussis.

Au bout du compte, si on joue à un jeu de rôle, c'est bien pour s'amuser. Il en va de même avec les aventures en solitaire. Par certains côtés, il est plus facile de s'amuser seul, puisque c'est vous même qui déterminez les situations et le contenu de l'aventure, tout en gardant à l'esprit le rôle du maître de jeu.

Concevoir son Scénario

Ecrivez à l'avance les grands traits de votre aventure en solitaire, cela vous évitera de faire n'importe quoi par la suite. Si vous avez besoin d'une carte, dessinez-la ou trouvez une qui fera l'affaire.

Placez le trésor dans un lieu précis; puisqu'en fait vous vous l'attribuez à vous même, il ne devra pas être conséquent. Son but principal est de stimuler l'aventurier. Une suggestion : ce trésor peut valoir le prix d'un sort pas trop puissant, plus le gît et le couvert pendant un mois ou deux.

Spécifiez le prix à payer en cas d'échec.

Déterminez ce que votre aventurier transporte pendant l'aventure. Etablissez en la liste. Si ce n'est pas écrit, l'aventurier ne possède pas l'objet.

Réglez les mêlées, il sera ainsi plus facile de tout se rappeler et de régler correctement le combat. Utilisez le schéma suivant :

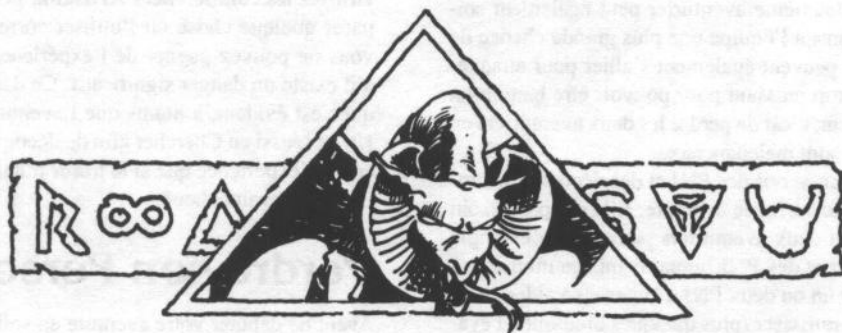
- Déclaration d'intentions du PNJ
- Déclaration d'intentions du personnage
- Résolvez les actions de mêlées. Elles se subdivisent généralement en Résolution des Sorts et Résolutions des Attaques Physiques. Il s'agit là du cas général et cela ne se vérifie pas toujours. Procédez par rang d'action et notez chaque détail important.

Résolutions des sorts : jet sous POU x 5 lorsque la règle s'applique et notez les résultats.

Résolutions des Attaques Physiques : la parade ou l'esquive des PNJ sont les choses les plus faciles à oublier. C'est pour cela qu'il est important d'effectuer une déclaration d'intentions par écrit. Passez en revue toutes les actions précisées dans les deux déclarations. N'oubliez pas de tenir compte des sorts comme *Vivélame* ou *Démoralisation* qui peuvent modifier l'issue du combat.

Fatigue : déduisez 1 point de fatigue à chaque personnage ayant agi au cours du round.

Une fois les premiers rounds écoulés, les déclarations d'intentions ne changeront probablement pas beaucoup, c'est pourquoi on peut utiliser des signes de rappel se référant aux premières déclarations d'intentions (sauf en ce qui concerne le lancement des sorts). Équipez des monstres de *RuneQuest* et du schéma ci-dessus, vous devriez être capable de construire et de jouer une aventure agréable.



RuneQuest™

LE MAITRE DES RUNES

Ce premier supplément pour RuneQuest contient un écran, regroupant les tableaux nécessaires au maître, différents aides de jeu et un livret de 96 pages. Dans ce dernier, vous trouverez :

Plus de 30 nouveaux monstres qui, de l'allosaure au zombie, sauront vous séduire par leur amour dévorant pour les êtres humains.

De nouvelles règles sur les combats d'arènes et les courses de chars. Une fois lues, vous saurez comment détruire les roues de vos adversaires, provoquer la fuite de leurs chevaux, les faire tomber sous leur véhicule et mille autres facéties qui feront la joie de vos parties. Après ces magnifiques exploits, vous parviendrez peut-être à griller Ben Hur sur le poteau et l'emporter. Le plan d'un amphithéâtre et une piste de course complètent cette section pleine de bruit et de fureur.

Vous êtes lassé de la poussière des grands chemins, qu'à cela ne tienne ! Embarquez-vous et affrontez l'immensité des océans. Il vous faudra compter avec les pirates, les tempêtes et les monstres des abysses. Autant d'obstacles à surmonter si vous voulez parcourir le monde. Cette partie consacrée à la navigation décrit tout ce qui vous sera nécessaire pour construire un navire, le gouverner et le mener au combat.

Glorantha n'est pas oublié ! Un scénario original vous fera participer à une course où vous défendrez l'honneur de votre pays face aux ignobles Lunars qui ne reculeront devant rien pour bafouer Orlanth. Pour l'emporter, il vous faut absolument retrouver Granvent, un cheval légendaire connu de tous... Y parviendrez-vous ? Cette partie sur Glorantha est complétée par les descriptions approfondies des cultes d'Issaries, dieu des marchands et des voyageurs et de Hykim et Mikyh, dieu des animaux. Une première approche des grandes flottes de guerre gloranthienne conclut cette section.

Pour parachever l'ensemble, ce supplément présente les civilisations et leurs économies, le jeu en solitaire, diverses tables de rencontre, des trésors ainsi qu'une foule d'autres éléments qui apporteront davantage de réalisme à vos parties.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *RuneQuest* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-04-3

Prix : 149 F