

DEPARTMENTS DEPARTMENTS
RuneQuest

Les Dieux de Glorantha





Avertissement



Beaucoup de joueurs qui connaissaient le monde de Glorantha avant sa publication en français seront certainement surpris par la teneur et la présentation de ce nouveau supplément. Cette petite introduction apportera quelques réponses à certaines questions que l'on ne manquera pas de nous poser.

En ce qui concerne la présentation, nous avons décidé de créer deux lignes de suppléments, chacune possédant ses caractéristiques. La première collection a été inaugurée avec le "**Maître des Runes**" et suit une ligne volontairement classique tout en respectant les critères de qualité qui sont les vôtres et par là même, les nôtres. Toutefois, lorsque nous avons découvert l'édition américaine des Dieux de Glorantha, nous nous sommes rapidement aperçus que son intérêt débordait largement les frontières du jeu. Les mythes développés, leur caractère profondément réel et les discussions passionnées qu'ils ont engendrées nous ont poussé à réfléchir sur la façon dont nous allions vous le proposer. Notre choix s'est finalement arrêté sur le livre et ceci pour une double raison. D'abord, le livre apporte un aspect pratique que n'a pas la présentation habituelle en boîte. Deuxièmement, il nous semble que, de par sa teneur, "**Les Dieux de Glorantha**" est un ouvrage qui mérite largement de figurer dans une bibliothèque classique et d'être consulté aussi bien par plaisir que par intérêt ludique. Le deuxième élément de cette collection sera "**Genertela**", le premier des trois tomes consacrés au monde de Glorantha. Pour vous rassurer, sachez que nous n'en négligerons pas pour autant la publication de suppléments et scénarios classiques, le prochain à paraître étant "**Le Sentier de la Pomme**".

Pour en venir au contenu des "**Dieux de Glorantha**", la vision adoptée est très généraliste. Sachez qu'il s'agit d'un choix délibéré, aussi bien de Chaosium que d'Oriflam. Vous avez été nombreux à nous écrire en nous demandant la publication d'anciens suppléments de RuneQuest, tels "**Cults of Prax**" ou "**Borderlands**". En tant que joueurs nous mêmes, nous comprenons parfaitement cette légitime attente. Toutefois, deux problèmes se posent. Le moins grave reste l'adaptation de ces publications à RuneQuest III. En fait, ce qui a motivé notre choix, c'est la volonté de faire découvrir Glorantha au

plus grand nombre d'entre vous. Nous estimons qu'il est en ce cas plus judicieux de partir d'un descriptif général avant d'aborder des points précis. Les non initiés qui découvrent pour la première fois Glorantha en auront une meilleure compréhension. Quant aux joueurs plus expérimentés, nous avons inclus à leur intention des divinités jusqu'ici inconnues et les "**Wyrms Footnotes**". Il s'agit là d'un ensemble d'articles écrits par Greg Stafford à propos des divinités qui gouvernent Glorantha. Ces articles, devenus introuvables depuis des années, nous les avons réunis afin de vous les présenter dans ce livre. Dans tous les cas, nous pensons ainsi éviter le principal écueil de Glorantha première version, c'est à dire limiter vos aventures à des régions très précises, comme Prax ou Balazar en restant dans l'ignorance totale d'autres contrées comme Ralios ou Fronéla. D'ors et déjà de nombreux suppléments du même type que celui ci sont en prévision. On peut citer "**les Trolls**", "**Iles et Océans**", "**Palmaltela**" ou encore "**l'Empire Lunar**".

Toujours dans un souci de réalisme, les points de vue présentés dans ce supplément changent d'un intervenant à l'autre. Un prêtre du soleil n'aura pas la même approche des mystères de l'univers qu'un adepte d'Orlanth. C'est pourquoi plusieurs visions du monde et de sa structure sont proposées, chacune sous un éclairage culturel différent. Il n'y a aucune incohérence, simplement des vérités particulières. Le lecteur attentif réussira sans doute à atteindre cette fusion des différents panthéons dont rêvaient les Erudits de l'Ambigu. Certaines questions que vous vous posez à propos de Glorantha trouveront ici leur réponse et de nouvelles interrogations se mettront alors à jour. C'est ce qui constitue la richesse et la vie de cet univers : sa perpétuelle évolution dans des cadres mythiques que d'aucuns reconnaîtront. Vous l'avez sans doute compris, les "**Dieux de Glorantha**" ne sont pas un catalogue de divinités à sortir tout droit d'un chapeau. Ils apportent une cohérence et un contexte fondamental à votre univers de jeu. Sachez donc en préserver tout le mystère.

Quoi qu'il en soit, vous restez les seuls juges de notre travail et nous attendons vos remarques avec le plus vif des intérêts.

Philippe DOHR





Avec l'assentiment

Vous n'allez jamais me croire mais les divinités du panthéon Oriflam ne savent pas tout faire. C'est pourquoi nous tenons à exprimer non seulement notre gratitude mais également notre amitié aux divinités associées suivantes :

- **Greg Stafford**, la déité principale du panthéon Chaosium, qui mérite au vue de tous les services et conseils qu'il nous a prodigués d'être appelé le Huitième Porteur de Lumière.

- **Frédéric Blayo**, dieu aux pieds ailés, qui n'hésita pas à entreprendre une Quête Héroïque auprès de Chaosium et à nous faire partager sa nouvelle connaissance.

- **Fabrice Lamidey** et **Catherine Mathis**, dieu et déesse des langues, dont la vitesse de traduction nous a sauvés des Ténèbres du Monde Inférieur.

- **Daniel Becchetti**, dieu des tempêtes informatiques, dont la précieuse intervention a apaisé les flots d'octets déchaînés et nous a permis d'atteindre bon port.

A ces cinq personnes et à tous ceux qui ont travaillé dans l'ombre à la réalisation de ce projet, nous dédions cet ouvrage.

Les Dieux de Glorantha fait partie de la collection RuneQuest de Chaosium Inc.

Son utilisation nécessite la possession de la boîte de base.

RuneQuest est un jeu de rôle publié par Avalon Hill : copyright 1978, 1979, 1980, 1984 Chaosium Inc., tous droits réservés.

RuneQuest est une marque déposée par Chaosium publié par Avalon Hill

Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz avec l'accord de Chaosium et d'Avalon Hill.

Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher.

Traitement des disquettes en photocomposition : Composition nancéienne.

Imprimé en France : IGD Nancy.





RuneQuest

Les Dieux de Glorantha

Greg Stafford

Sandy Petersen - Steve Perrin - Charlie Krank

Traduction

Catherine Mathis
Jordi Garcia
Fabrice Lamidey
Pierre Lejoyeux
François Lejoyeux
Frédéric Blayo

Correction

Philippe Butin
Philippe Dohr

Illustrations

Thierry Monter
Guillaume Sorel
Florence Magnin
Olivier Massebeuf,
Philippe Masson
Olivier Ledroit

Couverture

Gilles Francescano

Maquette

Jean-Marc Delorme

Montage

Thierry Monter

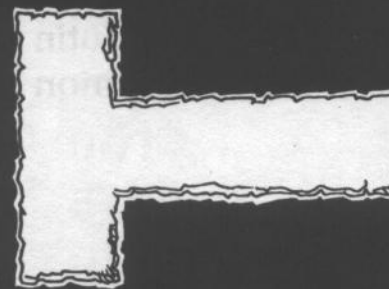
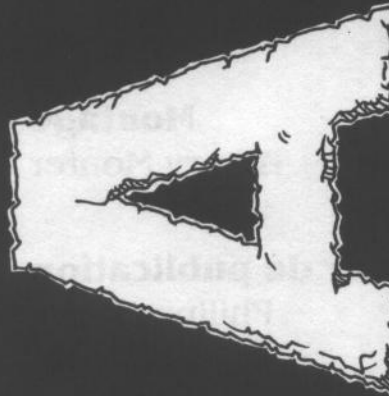
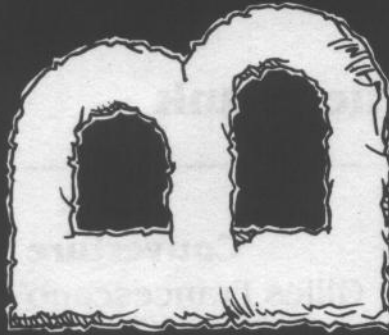
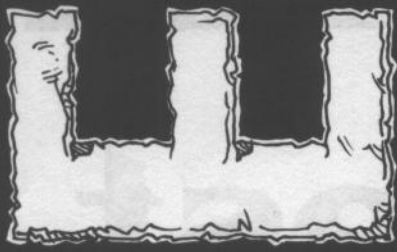
Directeur de publication

Philippe Dohr

Assistants

Wilma Moens
Philippe Butin
Eric Simon





Mythes et Histoire



Les Cultes de Glorantha



℞ ∞ Δ 𐀀 𐀁 𐀂 𐀃

Sommaire

Monomythe Jrusteli.....	10
La création.....	16
Les Ténèbres.....	20
Les Esprits de la Mer.....	24
Les Dieux de la Terre.....	29
Le Feu et la Lumière.....	32
Orlanth.....	36
Yelm.....	44
Le Panthéon Draconique.....	47

℞ ∞ Δ 𐀀 𐀁 𐀂 𐀃

Sommaire

Panthéon Orlanthe.....	63
Panthéon de Yelm.....	77
Panthéon Praxien.....	88
Panthéon de Pamalt.....	96
Panthéon Oriental.....	105
Panthéon Lunar.....	115
Panthéon Malkioni.....	125
Panthéon Hsunchen.....	130
Panthéon Universel.....	137
Panthéon Elfe.....	146
Panthéon Nain.....	154
Panthéon Triton.....	160
Panthéon Troll.....	168
Panthéon du Chaos.....	176



Mythes et Histoire

Puisse Arachné Solara
bénir et protéger ce livre

Greg Stafford



Sommaire



Monomythe Jrusteli..... 10

La Création 16

Le Mythe Dragonewt de la Création
Les Jumeaux
La Cour Céleste
Les Grands Élémentaires

Les Divinités des Ténèbres 20

Les Premières Dêités
Les Dieux de la Mort
Quelques Gardiens du Monde Intérieur
Nuit et ses Enfants
Autres Dieux Dignes d'Intérêt
Quelques Divinités Trolls

Les Esprits de la Mer 24

Les Eaux du Monde
Les Triolini
Les Manthie
Autres Dieux des Mers
Cultes des Marins
Les Waertagi

Les Dieux de la Terre 29

Le Culte de la Grande Terre

Le Feu et la Lumière 32

Orlanth 36

L'âge des Tempêtes
La Quête des Porteurs de Lumières
Les Formes d'Orlanth

Yelm 44

La Jeunesse de Yelm
Yelm le Guerrier
Yelm le Professeur
Yelm le Cavalier
Yelm le Meneur
Le Disque du Soleil

Le Panthéon Draconique 47

Ouroboros et le Dragon Cosmique
Les Ancêtres Dragons
Les Vrais Dragons
Hykim, Roi des Animaux
Les Origines des Dragonewts
Les Six Dragons et
la Guerre contre le Chaos





Le Monomythe Jrusteli

Mythes et Histoire

Le monomythe Jrusteli est une construction artificielle, élaborée par des étudiants du Second Age dans l'espoir d'unifier les nombreuses mythologies divergentes de Glorantha en une seule religion mondiale. Les Jrusteli rassemblèrent les mythes cosmopolites, établirent des corrélations entre eux, et les étudièrent attentivement pour en tirer une séquence logique des événements de l'Age des Dieux.

Cet article est un synopsis de nombreux mythes, extraits des principales religions mondiales et organisés selon l'ordre des Erudits de l'Ambigu ou Apprentis des Dieux.

La Pré-Création

Avant la création du monde solide tel que nous le connaissons, une période de création abstraite, philosophique et énergétique a existé. Cette ère est vague et mal connue par les cultures existantes, exceptés des Dragonewts, dont les concepts sont incompréhensibles pour les autres espèces.

Elfe - Cultivateur et Constructeur

Deux divinités créatrices tentent indépendamment l'une de l'autre de former le monde, et créent les races naine et elfe. Frustrés par des échecs répétés, les deux combinent finalement leurs efforts et atteignent le succès parfait. Bien plus tard, les nains rejettent cette coopération et causent la chute du monde.

Nain - La Machine du Monde

Avant la création, la Machine du Monde, que l'ignorant personifie par Mostal, est mise en marche. Cet événement, dont seuls les nains se souviennent, est le début de tous les processus impersonnels qui font le monde.

Oriental - Le Prémythe des Dragons

Le Dragon Cosmique se disloque, perdant le sens des responsabilités. Les parties de son corps forment le monde connu.

Malkioni - Suite Numérolgique

Puisque la nature est une fonction reconnaissable et mesurable, la création débute avec les premières fonctions arithmétiques. De l'inconnaissable (zéro) vient le Un, ou Créateur ; qui fabrique Deux, la dualité Cosmique ; qui engendre Trois, le Monde Connaisable, et ainsi de suite. Les différents éléments et puissances que forme le monde se déduisent les uns des autres par une suite mathématique.

La Création du Monde

Le monde que les gens connaissent est le résultat d'activités plus ou moins grandes de la part des dieux. C'est la première ère d'événements concrets durant laquelle apparaissent des entités nommées et personnalisées.

Universel - La Montagne Cosmique

La matière première prend la forme d'une montagne colossale au centre du monde. Tous les Premiers Evénements se passent à l'intérieur ou sur cette montagne, encore appelée l'Aiguille.

Yelm - La Cour Céleste

L'Energie est créée grâce aux Huit Puissances (personnifiées comme des divinités opposées par paires), et la Matière est conçue à partir des Cinq Eléments : l'obscurité, l'eau, la terre, le feu et l'air. Le monde connu se développe à partir des interactions entre ces premières divinités.

Pamalt - Grand Père Ciel et GrandMère Terre

Les Gris engendrent les Anciens Dieux qui créent à leur tour le monde.

Malkioni - Dévolution

De gigantesques unités cosmiques se forment, chacune potentiellement très puissante. Ces unités se divisent, en acquérant caractéristiques et personnalité. Ainsi, l'inconnaissable Nakala, l'Obscurité Primitive, qui contient toutes les potentialités des ténèbres dégénère en Dehore, dieu de la Peur ; Himile, dieu du Froid ; et Subere, Déesse de l'Ombre. Eux trois dégénèrent à leur tour, créant de nouvelles subdivisions et exploitant leur potentiel.

La Création des Plantes

Les plantes forment la substance de la vie, et leurs origines intéressent toujours ceux qui s'en nourrissent. Dans de nombreux mythes gloranthiens, la création des plantes précède celles des animaux et des hommes.

Elfe - L'Age Vert

Aldrya, déesse de toutes les plantes vertes, danse à travers le monde et le couvre tout entier de sa gloire.

Pamalt - La Lignée des Plantes Médicinales

Les premiers ancêtres des membres du peuple Doraddi sont enterrés après leur mort. Sur leurs tombes poussent les plantes sacrées utiles à ces nomades de Pamaltela.

Orlanthi - Genert et Les Déeses du Grain

Genert est un des fils de la Déesse de la Terre, et engendre avec elle de nombreuses divinités, dont chacune est la mère d'une plante céréalière.

Triton - Murthdrya

Les eaux se remplissent des enfants de Murthdrya, fille ainée de Flamal, le Père des Plantes. Ce sont les algues, le varech, le plancton vert et les elfes marins. Ils ont encore une influence sur les océans.

La Création des Animaux

Les animaux sont également importants, particulièrement dans les plus anciens mythes, lorsqu'ils pouvaient marcher et parler à l'image des humains.

Hsunchen - Descendance des Dieux

Les premiers dieux sont des rois dragons puissants. Ils s'accouplent avec les éléments naturels comme l'eau, le soleil, les chaînes de montagnes, ou entre eux. Ce sont de ces couples que descendent toutes les bêtes modernes.

Malkioni - Généalogie Taxonomique

Les animaux descendent d'une créature unique sans nom, dont les enfants deviennent de plus en plus complexes avec le temps.





Yelm - La Chute des Chevaux

Hippogriffe est une merveilleuse déesse de la lumière. Elle engage une série de batailles désastreuses avec des dieux rivaux. Tauréau Tempête lui arrache les dents de la mâchoire, Maran Gor lui ôte les griffes de ses pattes et Zorak Zoran déchire ses ailes dorées. Elle est finalement réduite à l'état de bête et dressée par les humains.

La Création des Anciennes Races

Les Anciennes Races sont toutes les races qui vivaient sur le Monde de la Surface avant l'apparition de l'humanité. Chacune d'entre elles possède son propre mythe de la création et sa propre philosophie, étrangers à l'homme.

Dragonewts - Naissance à partir d'Oeufs de Dragons Immatures

Avant que le monde ne soit dur et définitif, les Dragons Immatures produisent des Oeufs, desquels émerge la race des Dragonewts.

Trolls - Descendance de Kyger Litor

La Déesse de l'Obscurité proclame ses enfants futurs dirigeants de l'univers.

Elfes - Descendance d'Aldrya

Aldrya, déesse des plantes, fait pousser une race pour l'assister, qu'elle nomme elfe.

Nains - Création par Mostal

La Machine du Monde, comme prévu dans ses fonctions, crée une race de créatures qui la surveillent et l'entretiennent. Ce sont les premiers nains.

Tritons - Descendance des Dieux Marins

Les créatures marines divines se divisent en créatures marines semi-divines, puis en races mortelles, de la façon dont une rivière se divise en affluents de plus en plus petits vers sa source.

Broos - Dégénérescence de Thed et Ragnaglar

Les premiers dieux sont tous magiques et puissants. Pour le rester, ils dérobent leur énergie aux autres créatures.

Quelques Conflits Précoces

Durant les premières périodes du mythe, surviennent des accrochages occasionnels et on note l'existence de querelles. Ces conflits donneront naissance à la Guerre des Dieux et marquent la fin de la coopération entre les Anciennes Races.

Dragonewts - La Guerre contre Les Géants

Les Dragonewts font état d'une grande guerre entre leurs ancêtres dragons et une race mystérieuse de géants. Son issue est cachée dans la métaphysique draconique.

Elfes - La Défaite des Nains

Aldrya bat Mostal lors d'un combat singulier et l'enterre, condamnant ses fils à la vie souterraine à jamais.

Trolls - La Bataille de Mee Voral

Les elfes envahissent le paradis troll mais sont repoussés par les héros trolls et par la déesse des champignons et des insectes. Depuis lors les moisissures, rouilles, limons et cafards parasitent les plantes de la surface.

Création des Humains

Les nombreux humains peuplant le monde expliquent diversement leur origine. Toutes les cultures humaines possèdent un mythe

décrivant leur création. Ceux-ci sont parmi les plus divergents, et les Erudits de l'Ambigu ont eu plus de mal à les corrélés que n'importe quels autres.

Hsunchen

Séparation des Humains et des Animaux

Il existe en réalité une grande diversité de mythes Hsunchen, partageant tous le concept d'une égalité entre animaux et humains, jusqu'à ce que ces derniers soient séparés.

Les humains sont identiques aux animaux, de même que tous les animaux se ressemblent, jusqu'à ce qu'une force (habituellement le feu, le langage ou le besoin mutuel de la dissimulation) provoque la séparation des deux groupes.

Pamalt - Création à partir de la Poussière

Les premiers hommes, les Agimori, sont conçus par un conseil de divinités à partir de 43 substances différentes, parmi lesquelles la terre est la plus importante.

Mythe Universel de Genertela - Descendance d'un Ancêtre Divin (Grand Père Mortel, Le Vieil Homme, L'Homme Sauvage, etc.)

Un seul être d'origines diverses est le premier humain. Ses actions déterminent le sort de tous les hommes à venir et il conçoit la race humaine avec une variété de femmes, nymphes et déesses. Finalement, il meurt, et tous les humains doivent également mourir.

Artmali - Descendance des Dieux

Les dieux, affaiblis par la guerre et le vice, ne peuvent se reproduire convenablement et engendrent des humains et non des dieux.

Pamalt - Origine Féminine

Les premiers êtres humains sont des femmes, qui n'engendrent que des filles. Lorsque les Cinq Vieilles Femmes se querellent, elles fabriquent chacune une arme secrète. Ce sont les cinq premiers hommes, qui se révoltent rapidement contre les Vieilles Femmes, prennent des épouses et font de Pamalt leur chef.

L'Age d'Or

Une période de paix universelle est souvent reconnue. La plupart des cultures s'y réfèrent comme à une ère de perfection. Quelques unes, en particulier les Doraddi et les Orlanthi, la voient comme un temps de tyrannie et de stagnation.

Yelm - L'Ere de la Paix Divine et de l'Harmonie Universelle

Le Dieu Soleil, Yelm, dirige le monde entier dans l'harmonie comme Empereur de l'Univers. Tous obéissent à ses lois, et prospèrent grâce à elles.

Orlanthi -

Epoque de l'Emprisonnement d'Ernalda

Ernalda, une déesse belle et puissante, est enlevée par un terrible ravisseur qui l'aveugle et fait d'elle sa concubine. Elle prie dans l'attente d'un sauveur, mais personne ne peut vaincre son terrible maître avant l'Age des Tempêtes

Elfes - L'Age des Fleurs

Aldrya prend un nouvel amant, et partout sur ses terres les fleurs s'ouvrent pour la première fois. De nombreuses plantes nouvelles voient le jour et la race des Elfes Jaunes apparaît.





Trolls - La Terre des Merveilles

Avant que tout ne commence, les trolls vivaient sur une vaste terre grise où prospéraient de gras coléoptères, n'attendant que d'être mangés.

Pamalt - L'Empire Artmali

Un dieu a de nombreux enfants. Ils forment un vaste empire à la recherche de la perfection envoyant tous ceux qui ne lui conviennent pas, vivre loin de ses frontières.

L'Age des Tempêtes

Une période tumultueuse concluant l'Age d'Or est reconnue par toutes les cultures, qui ont cependant des opinions différentes sur sa valeur.

Yelm - Le Meurtre de Yelm,

Les Premières Ténèbres, l'Invasion Troll

Des dieux hors-la-loi se rebelent contre le juste règne de Yelm. Orlanth assassine ignominieusement Yelm, l'expulsant du monde connu et instaurant les Premières Ténèbres. Les trolls, alliés d'Orlanth, envahissent alors le monde de la surface et détruisent toute civilisation.

Orlanthi - L'Age des Tempêtes, la Guerre des Dieux

Emmenée par Umath, premier des Dieux de l'Air, une rébellion de Liberté éclate et renverse le règne usé et dépourvu de sens des Dieux du Ciel. D'autres divinités rejoignent ce conflit cosmique généralisé, et les Dieux des Tempêtes dirigent le monde par la force des armes.

Pamalt - L'Eviction des Anciens Dieux

Les Anciens Dieux, créateurs du monde, se retirent ou sont écartés par les Nouveaux Dieux. L'Empire Artmali est balayé par les Dieux des Tempêtes. Les terres fertiles du nord sont recouvertes d'une jungle dense et hostile peuplée de sauvages inhumains. Les démons des marais envoient des armées visqueuses au génocide contre les humains et le premier Slarge mangeur d'hommes apparaît.

Malkioni - L'Age Glacé, La Révélation de Malkion

Le vieux Royaume de la Logique est assiégé par la glace rampante qui détruit villes et nations. Le désespoir jette les gens dans les bras du Diable, et c'est alors que naît Malkion le prophète qui redonne foi dans le Dieu Invisible au monde entier. Il protège son peuple et la cité sacrée de Malkonwal durant la longue nuit.

Hsunchen - Le Long Hiver

Durant d'innombrables générations le soleil reste caché, la neige tombe au milieu de l'été, et les cannibales sont les seuls à se nourrir correctement. Différents héros, comprenant habituellement une variante locale de l'Homme Cornu, Daka Fal, Le Chasseur, Le Bouffon, etc... apprennent aux hommes à survivre.

Trolls - Le Pays de la Douleur

La paix idyllique de la patrie des trolls est détruite lorsque la Mort (le dieu soleil assassiné) envahit ce royaume et en expulse les trolls. Ceux-ci se réfugient sur le monde de la surface, qu'ils nomment le Pays de la Douleur.

Oriental - L'Époque de la Tentation

Les vérités éternelles de l'Empire de l'Illumination sont menacées par les tentations du Royaume de l'Ignorance et des Bêtes de la

Montagne. Le noble Empereur guide nombre de ses sujets à travers cette période d'épuisement intellectuel, mais beaucoup succombent aux charmes de leurs ennemis.

Elfes - L'Hiver de la Mort

Grand Mère Ernalda appelle ses enfants. Les plantes et les elfes lui répondent par un profond sommeil sans fin, dans lequel leurs âmes reposent près d'Ernalda au Pays des Morts.

Les Grandes Ténèbres

La plupart des cultures s'accordent sur une période terrible de mal et de troubles. Parfois, cette époque éclipse les premières batailles de l'Age des Tempêtes.

Universel - Destruction de la Montagne du Monde, l'Aiguille

Au centre du monde trône une grande montagne d'adamante qui abrite la Cour Céleste. Elle explose, s'effondre, s'évapore, ou disparaît simplement lors d'un cataclysme, dont tout le monde se souvient avec une clarté sinistre.

Péloria - Les Deux Déluges

Parmi les désastres locaux mineurs, ces deux événements terribles sont encore présents dans l'esprit de tous. Le premier déluge frappe du nord au sud, créant les Lacs Tremblants au sud de Péloria. Un siècle plus tard, les Lacs débordent à nouveau vers le nord, noyant les nouveaux prémices de la civilisation.

Trolls - Les Guerres Chaotiques

Au Pays de la Douleur, de nouvelles difficultés surgissent lors de l'invasion du Chaos visant à détruire les derniers trolls. Ceux-ci résistent de façon désespérée et repoussent le Chaos au prix de lourdes pertes.

Malkioni - Les Dernières Guerres Vadeli

La vieille rivalité entre les vrais Malkioni et les hérétiques Vadeli culmine lorsque Zzabur, le Sorcier Suprême, submerge l'ensemble des terres Vadeli, ignobles et corrompues, dans l'immensité de l'océan.

Pamalt - Orogenèse

Pour démontrer sa puissance et sauver ses semblables, Pamalt fait en sorte que Lodril les protège de leurs ennemis du nord, en lui faisant ériger une barrière montagneuse. Elle est détruite plus tard.

Orlanthi, Praxien - La Mort de Genert

Genert, souverain de monde de la surface, mène sa merveilleuse armée au combat contre les envahisseurs chaotiques. Genert est dévoré par ses ennemis, son armée détruite et en conséquence, le Chaos se renforce.

Tritons - La Mer de Magasta

Lorsque l'Aiguille explose, les mers répondent de manière à combler le Vide central. Les eaux du monde s'écoulent par le siphon, et depuis lors le Vide est emplí par l'incessant mouvement des profondeurs océanes.

La Survivance

La plupart des peuples se souviennent d'une période terriblement troublée durant laquelle ils ne survécurent qu'en étant durs et justes. Ces récits sont tournés vers la condition des peuples.





Yelm - Les Capitaines des Etoiles

Lorsqu'ils sont confrontés à des problèmes particuliers, les membres des diverses tribus humaines sont secourus par des demi-dieux qui descendent des étoiles, et qui restent alors visibles dans le ciel uniformément gris.

Praxiens - Waha le Fondateur

Waha le Fondateur voyage parmi les nomades, leur enseignant à vivre, les menant vers des missions magiques, et purifiant la terre pour la rendre habitable.

Trolls - Le Temps de l'Abondance

Le monde mourant procure de nombreuses provisions aux trolls, qui contrôlent désormais la plus grande partie du monde de la surface.

Elfes - Les Protecteurs

Alors que la plupart des elfes dorment, quelques Elfes Verts éveillés, menés par le Haut Roi Elfe, se battent ardemment pour défendre les corps et les graines endormis des arbres et des forêts. Ils sont aidés par Yelmali, le Dieu de la Dernière Lumière.

Orlanthi - L'Age d'Argent

Un groupe de chefs et de héros d'espèces différentes se forme en vue de combattre de multiples ennemis et forger une union politique.

Pamalt - Le Règne de Pamalt

Après la chute des Anciens Dieux et la destruction de l'Empire Artmali vient le temps du commandement de Pamalt. Le Dieu Guide instaure une nouvelle façon de vivre pour son peuple, et repousse ou circonviert tous ses ennemis durant cette ère.

Cultes du Mystère Universel -

J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu

Toutes les races mortelles, intelligentes et non-chaotiques croient ou se souviennent d'une ultime bataille au cours de laquelle un individu se dresse seul contre l'univers corrompu. C'est cette bataille qui permet de faire revivre ou de sauver le monde.

Le Grand Compromis

Confrontés à l'annihilation totale, les Dieux de Glorantha oublient leurs anciens différends et font front uni contre leur ennemi chaotique. Ces efforts ont pour conséquence la fin de l'Epoque des Dieux et l'avènement de l'histoire moderne.

Orlanthi - La Quête des Porteurs de Lumière

Orlanth, Dieu des Tempêtes, dirige une confédération de Jeunes Dieux pour redresser les torts du monde et secourir le défunt Dieu Soleil. A travers épreuves et erreurs, guidé par la responsabilité et le désir, Orlanth réussit à redonner vie au Dieu Soleil.

Yelm - L'Auto-Résurrection de Yelm

Bien que laissé sans vie dans les Ténèbres, Yelm l'Unique Lumière conserve obstinément sa propre vérité à travers les épreuves et les difficultés. Enfin, ses dernières forces prévalent et amènent Orlanth, son ennemi, près de lui. Celui-ci s'excuse et se sacrifie en nourrissant la renaissance du dieu.

Hsunchen - La Femme Araignée fait le Monde

Lorsque les Monstres Invisibles parcourent le monde, ils envoient leurs captifs à la Femme Araignée, qui les dévore. Enfin, les Monstres Invisibles viennent à la Femme Araignée et sont dévorés à

leur tour. Elle pond des oeufs qui éclosent, donnant naissance au nouveau monde à partir des restes de l'ancien.

Elfes - Le Premier Printemps

Les efforts titanesques du Haut Roi Elfe sont récompensés lorsque Voria, Déesse du Printemps, vient et danse avec lui selon les Rites du Printemps. Les fleurs, fermées depuis si longtemps, éclosent à nouveau et la vie revient au monde.

Malkioni - La Nouvelle Lumière

Zzabur, toujours patient et puissant, cherche éternellement à maintenir la santé et la sécurité de ses proches. Après des myriades d'années de travail et de peine, son sortilège aboutit. Le ciel, auparavant gris et terne, s'éclaircit. Les fermiers prospèrent, les enfants se multiplient et les villes vides se repeuplent.

Universel - L'Aurore

La plupart des systèmes de calendrier s'accordent sur une date unique pour le premier lever de soleil, habituellement nommée Aurore. Les Elfes, Hsunchen, Orlanthi, Praxiens et Doraddi se remémorent de façon vivace le moment où le soleil, disparu durant un nombre d'années incalculable, se leva sur l'orient. Avec lui commença une ère totalement nouvelle.

Le Premier Age : L'Age de l'Aurore

Les rescapés éparpillés de l'Obscurité prospèrent dans le nouveau monde. La civilisation s'étend sur les terres surprises par la nuit. La barbarie est repoussée vers l'arrière-pays, et tout semble s'éclaircir. L'Age finit par les catastrophiques Guerres de Gbaji, au cours desquelles la civilisation theyalanne naissante est écrasée. Sur Pamaltela, peu de choses évoluent, si ce n'est l'extension de l'humanité dans le pays.

Malkioni - Hrestol

Confrontés à une nouvelle ère et à des conditions changeantes, la religion Malkioni était dépourvue de base évidente pour la vénération populaire. Assailli par les problèmes extérieurs et intérieurs, le Prince Hrestol fut mis en présence du prophète Malkion et mit en place une nouvelle phase de la religion Malkioni.

L'Age de l'Aurore à sa moitié : L'Empire d'Argent.

Inspirés et motivés par leur nouvelle foi dans le Dieu Invisible, les occidentaux s'étendent rapidement dans Ralios et Fronela grâce à un empire commercial pacifique.

La Fin de l'Age de l'Aurore :

Gbaji le menteur et Arkat le Fléau du Chaos.

Cinq siècles de religion Hrestoli ont ouvert la voie aux dieux et aux influences étrangères, culminant en la personne de Gbaji le menteur, dont la tromperie détruisit presque le monde occidental par le pourrissement interne.

Le mal du menteur fut défié par Arkat le Fléau du Chaos, un citoyen brithini qui reconnut l'ennemi et passa sa vie à le combattre. Arkat persévéra, mais tomba finalement dans le piège de ses désirs anti-chaos et finit par adorer de faux dieux.

Orlanthi - Le Premier Conseil

Les survivants de l'Obscurité coopérèrent et formèrent un conseil de gouvernement qui comprenait toutes les races intelligentes connues. Des missionnaires partirent de la Passe du Dragon et furent rapidement présents en grand nombre dans les régions isolées pour apporter leur vérité aux peuples de ces contrées.





L'Age de l'Aurore à sa moitié : le Second Conseil

De grandes régions eurent besoin d'une nouvelle organisation politique, souvent nommée le Second Conseil. A l'inverse du Premier Conseil, celui-ci ne fit aucun effort visant à l'universalité et il ne comprenait que les principales espèces dominantes.

Fin de l'Age de l'Aurore :

l'Occupation par le Chaos et les nouveaux Porteurs de Lumière.

Les forces menées par Nysalor, dieu du chaos et de la lumière, envahirent et occupèrent la région de la Passe du Dragon. Des Héros partirent en Quête sur les Plans des Dieux, et envoyèrent une aide inestimable à leur peuple.

Pélorien - Hors de l'Emprise des Nomades

Le fils d'Hyalor Dressechevaux tenait le pays sous son joug jusqu'à ce que les prêtres de Yelm fassent appel à leur dieu. Peu après l'Aurore, les secours arrivèrent, comme ce fut le cas pour Yelm lui-même.

L'Age de l'Aurore à sa moitié :

le Second Conseil et le Nouvel Age d'Or.

Les forces de la lumière se renforcèrent et dominèrent le pouvoir local. Grâce à l'aide divine, ils créèrent un nouveau dieu parfait, nommé Nysalor qui apaisa tous les troubles et institua un règne de paix identique à celui de l'Age d'Or.

Fin de l'Age de l'Aube :

Le Conseil Dissout et l'Expérience Nysalor.

L'élite dirigeante du centre de Genertela se querella à propos de la création d'un nouveau dieu, ruinant son ancienne unité. Nysalor (également nommé Osentalka) fut finalement créé, mais chassé et abattu par des fanatiques occidentaux mauvais.

Pamalt - Histoires de Migration

De nombreuses tribus, de toutes tailles, progressèrent à travers les plaines et les côtes de Pamaltela, explorant de nouvelles régions et faisant connaissance avec d'étranges créatures et des races exotiques.

Elfes - La Peine d'Aldrya

Sur Pamaltela, la guerre civile mina la race alors que le règne des Elfes Verts était contesté puis brisé. La plupart des forêts furent changées, et nombre d'entre elles détruites à jamais.

Trolls - La Malédiction des Trollinets

Trompés au point d'avoir presque soutenu un projet ayant donné naissance au Chaos, les trolls rompirent leur amitié et se rebellèrent. Gbaji, dieu mauvais de la lumière, combattit Kyger Litor et maudit ses enfants pour toujours, de telle manière qu'ils engendrèrent par la suite des trollinets et non des trolls.

Le Second Age : L'Age de l'Empire _____

Ce sont les humains qui étendirent leur influence durant cette période, souvent au détriment des Anciennes Races. De vastes empires prirent forme partout. De gigantesques catastrophes naturelles et magiques marquèrent la fin de cet âge, alors que les empires s'effondraient et que l'ombre de la barbarie enveloppait à nouveau le monde.

Anciennes Races - La Reprise des Anciennes Guerres

Les anciens griefs entre nains, elfes et trolls se ravivèrent, avec une haine et une rage accrues. Le résultat final fut un affaiblissement de toutes les races impliquées.

Elfes Jaunes - L'Empire Elfe

Le chef Errinor fondit une dynastie d'elfes jaunes rois et de dryades qui se développa rapidement jusqu'à unifier toutes les jungles de Pamaltela.

Orlanthi - L'Empire des Amis des Wyrms

Les peuples de la Passe du Dragon, aidés par des traducteurs mutuels, commencèrent à démêler les secrets des dragons et à utiliser leur magie. Populaires auprès de leurs sujets durant un moment, les dirigeants draconiques finirent par s'en détacher, détruisirent l'unité de leur conseil par leur irrésolution et s'effondrèrent.

Malkioni - Début du Second Age :

Les Erudits de l'Ambigu

Les Waertagi était le peuple marin dominant durant le Premier Age et le début du Second. Leur monopole fut d'abord défié puis détruit par les Erudits de l'Ambigu de Jrustela, qui prirent leur place en tant que souverains des mers occidentales.

Milieu du Second Age : l'Empire Jrusteli

Forts d'une nouvelle philosophie de tolérance et d'unité, d'une flotte de guerre d'avant-garde et de la magie des Erudits de l'Ambigu, le peuple de Jrustela parcourut le monde et tenta finalement de s'approprier toutes les côtes.

Fin du Second Age : l'Engloutissement des Terres

Cherchant à détruire tous les vestiges des Erudits de l'Ambigu, les anciennes puissances écroulèrent des montagnes, élevèrent des collines, submergèrent les terres et envoyèrent les océans sur tous les centres de civilisation des Erudits.

Kralorela - Moitié du Second Age :

Les Faux Dragons et les Morts Torturés.

Des démons étrangers, venant de par-delà les mers, infiltrèrent, corrompirent puis renversèrent l'Empereur Dragon. Au lieu de vraie sagesse, la tromperie et l'ignorance dirigèrent le pays.

Privés de leur souverain légitime, dont le décès les libéra, les morts de l'Est se regroupèrent dans des marais stagnants emplis d'esprits en peine. Ils finirent par en sortir pour hanter le monde des vivants.

Doraddi - l'Empire Malade

Les sorciers du nord corrompirent une partie des Doraddi par la magie et les dieux étrangers. Puissant et riche, cet empire, appelé l'empire à Six Jambes, dépérit de sa propre maladie, et fut finalement détruit par Hon Hoolbiktu.

Le Troisième Age : Les Siècles Récents _____

Universel - La Closure des Océans

Un sort magique puissant, apparemment centré sur l'île de Britos, empêcha tous les navires de prendre la mer. Associée aux raids dévastateurs de la mer contre les Erudits de l'Ambigu, la Closure des Océans marqua le début d'une période de grande peur sur le royaume des mers.

Malkioni - Le Ban des Syndics

Un cénacle de prêtres, de héros et de sorciers assassina le dieu fronélien de la communication, jetant la malédiction sur toute la région. Les nations furent isolées les unes des autres, sans aucun moyen de communication.





Pélorien -

Début du Troisième Age : La Lune Rouge

Une nouvelle déesse est née. La Lune Rouge naquit petite fille et devint une puissante divinité. Elle possède des pouvoirs étranges et adopte volontiers le chaos.

Milieu du Troisième Age: Invasion et Défaite des Nomades.

Une fois encore les nomades montés de Pent tentèrent de reconquérir leurs pâturages ancestraux, et occupèrent une grande partie de Péloria. Ils furent finalement vaincus par leur propre inertie, leur appétit vorace et la capture de leur grand chef.

Fin du Troisième Age : La Défaite d'Orlanth

La Déesse Rouge défia Orlanth pour la suprématie sur le Ciel Moyen. La lutte mythique dans les cieux se refléta dans les joutes politiques du monde de la surface. Les armées d'Orlanth furent vaincues, ses adorateurs domptés et soumis et les cieux de Péloria devinrent calmes et tranquilles.

Orlanthi - Le Pharaon et le Pays Saint

Un mystérieux étranger arriva à la nage, après avoir traversé les mers hostiles, défit les seigneurs trolls de la région et devint Pharaon. Il institua une nouvelle sorte d'immortalité, par laquelle il occupa successivement le corps de fidèles qu'il a choisis, les remplaçant au fur et à mesure qu'ils s'usent.

Doraddi - L'Avènement du Kresh

Les Doraddi sont des marcheurs. Ils n'utilisent ni chariot, ni monture. La création du Kresh fut donc soudaine et mystérieuse.

Certaines familles, dirigées par de puissantes prêtresses, construisirent de gigantesques chariots de bois et se mirent à voyager, acceptant les offrandes et vendant des herbes exotiques, des épices et des magies peu courantes.

Ensemble de Pamaltela - Le Culte du Silence

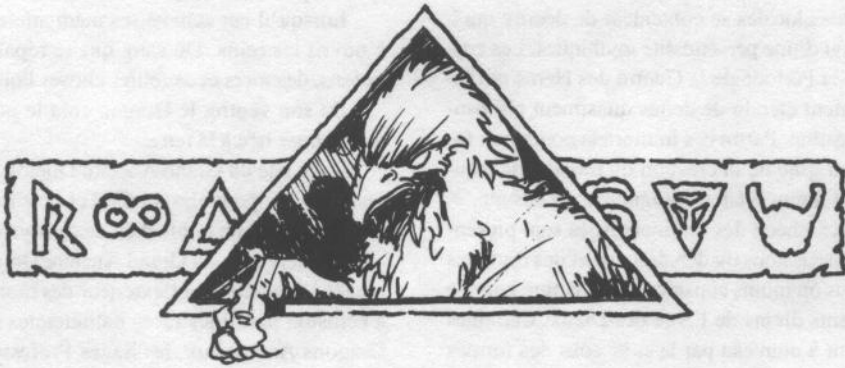
Les membres de nombreuses races se regroupèrent pour protester contre leur existence et se joignirent au Culte du Silence. Aucun mot ne pouvait être prononcé et dans certains endroits les communications magiques elles-mêmes étaient interdites. Le culte a encore des adeptes.

Universel - L'Ouverture des Mers

Dormal le Marin, aidé par de vieux plans de navires et par un adroit sorcier, bâtit une flotte et accomplit des rituels. Il s'engagea alors sur les océans qui avaient, un an auparavant, réduit une telle tentative à néant. Le voyage de sa flotte en incita d'autres, et en moins d'une génération les bateaux écumaient à nouveau les rivages et les lagunes.

Malkioni - Le Dégel du Ban des Syndics

Avec la Réouverture des Océans par Dormal, le Ban des Syndics commença à s'évanouir à son tour. Le Dégel commença à l'ouest au début du 16ème siècle, mais certaines régions des parties orientales et septentrionales de Fronela sont encore inaccessibles. Au fur et à mesure que le Dégel progresse, de nouveaux peuples et de nouvelles nations apparaissent, alors qu'ils n'existaient pas avant le Ban. Le plus important et effrayant de ceux-ci est le Royaume de la Guerre, une contrée cruelle composée de soldats et de sorciers combattants et basée sur l'esclavagisme spirituel.





La Création

Mythes et Histoire

Mythes de la Pré Création

" Il existe de nombreuses versions de la Création, et toutes sont correctes. Même si elles se rejettent mutuellement, chacune de ces histoires renferme une part de vérité et de valeur. Les différences représentent des croyances locales, magiquement et psychologiquement valables pour un fonctionnement normal au sein d'une sphère d'influence mentale ou géographique donnée. Autour de toutes ces perceptions mineures et limitées de la Réalité, on trouve le Grand Mystère.

L'absence de compréhension humaine du Grand Mystère est un fait inhérent à notre mortalité. Depuis que la naissance du Temps a séparé les mortels des divinités, il s'est créé une absence de compréhension totale entre humains et immortels. La friction causée par cette mésentente mutuelle est l'une des fondations de la réalité et de l'existence temporelle. Il est possible de surmonter un tel état d'ignorance, et les occasions historiques d'une telle conquête sont contées dans les biographies des Héros, saints, maîtres des runes, demi dieux et avatars. "

*Tiré des " Sermons " de Jon Winniston
Imther, vers 1 170 S. T.*

Il existe certains dieux et rituels qui sont reconnus dans tout Glorantha, même si des variantes locales se contentent de décrire quelques portions d'un drame ou d'une personnalité mythiques. Les cosmologies sophistiquées de la Période de la Guerre des Héros ont reconnu un panthéon largement étendu de déités quasiment philosophiques datant de la pré création. Parmi ces immortels nombreux furent ceux qui, bien qu'à l'origine de la création du monde, ne reçurent que peu d'adoration ou furent totalement ignorés par la suite.

Les grands traits de ce panthéon des Premiers Ages sont présentés ici en tant que base de discussions ou débats au sujet des divinités gloranthiennes. On peut plus ou moins considérer ce chapitre comme une structure des événements divins de l'Age des Dieux. Certaines de ces divinités apparaîtront à nouveau par la suite sous des formes moins insubstantielles.

ON, l'Unité Cosmique

Les Mathématiciens de Koor étaient les seuls adorateurs connus de cette déité abstraite. Il n'existe malheureusement plus de documents sur le culte. En outre, les Mathématiciens qui réussirent à atteindre un état mystique suffisant pour communiquer avec leur déité, ne furent jamais du genre à parler de leur expérience.

Cette déité représente la Cause Première mais dans la plupart des versions, elle ne fait que peu de chose par elle-même. Elle est souvent sans forme, comme la " Source Sans Nom " des Brithini. On la perçoit le plus souvent comme une nature androgène possédant quelquefois un corps physique utilisé pour créer le monde.

Si la combinaison des opposés semble étrange, même sur Glorantha, la résurgence continue de cette bizarre association dans les étapes les plus primitives de la création semble prouver

sa véracité. D'après certains philosophes, elle fournirait même le maillon crucial du génie de la réalité lunar.

Dans certains mythes, les déités suivantes de la création sont perçues comme les enfants naturels de cette Force Première, comme les parties animées de son corps ou encore comme des créations externes de la divinité. Il s'agit en fait de variantes locales du même processus.

De nombreuses mythologies primitives se souviennent de cette entité comme un animal ou une plante dont le démembrement fait jaillir ou fournit le matériel nécessaire à la création. De nombreux Gloranthiens voient en cet animal ancien, un Dragon. Les mythes dragonewts faisant état d'une histoire similaire, nous pouvons accepter cette version comme étant la bonne.

Le Mythe Dragonewt de la Création

Au début était le Chaos.

Dans les royaumes infinis du Chaos, le Vide Stérile, se trouvait le Pouvoir du Désordre. Profondément enfoui dans le coeur du Chaos, le Désordre s'agita et dans les remous provoqués un oeuf en gestation fut formé.

Quand l'oeuf fut éclo, le Grand Ancêtre Dragon sortit de la coquille en rampant. Préparant sa croissance, il s'assit et se mit à méditer à l'intérieur du Vide Silencieux. Les deux moitiés de la coquille devinrent les serviteurs du Grand Ancêtre et furent nommés Dedans et Dehors. Les ondes primales du Désordre refluent du Vide pour pénétrer la création. C'est alors que naquit le Chaos Suintant qui s'en retournait maintenant contre la création et réclamait au Vide ce qui lui était dû. Les premières vagues visqueuses du Chaos murmurèrent aux pieds du Dragon méditant, interrompant ainsi les plans parfaits. Pour combattre cette distraction, le Grand Ancêtre s'empara du Pouvoir du Désordre et s'en servit contre le Chaos. Il créa ainsi un nouveau Pouvoir qui chassa le Chaos et le tint à distance. Ainsi naquit la race des Ténèbres, créée à partir des pattes du Dragon.

Lorsqu'il eut achevé ses méditations, le Grand Ancêtre Dragon s'ouvrit les reins. Du sang qui se répandit fut créé le pouvoir des océans, des mers et de toutes choses liquides.

De son ventre, le Dragon créa le pouvoir de la Terre ainsi que toute chose liée à la terre.

De la tête du Grand Ancêtre Dragon jaillirent les entités ardentes que sont les pouvoirs du Ciel et de l'Ether et chacun des yeux du Dragon devint un noble dieu de ce royaume.

Les cerveaux du Grand Ancêtre Dragon furent cachés profondément à l'intérieur et à l'extérieur des mondes. Ils vinrent secrètement à éclosion parmi les races balbutiantes des immortels. Il s'agit des Dragons Ancestraux, les Sages Professeurs des Déités, qui se rencontrèrent une seule fois pour une danse d'accouplement au lieu appelé maintenant Passe du Dragon. Ils effectuèrent leur danse mystérieuse, pondirent les premiers oeufs des dragons et disparurent de ce monde à tout jamais.

Les Jumeaux

L'existence philosophique des Jumeaux engendre inévitablement un monde où se développe une créativité nouvelle assombrie par les concepts dualistes qu'impose la naissance de ces déités. La division première d'un monde en deux contraires interdépendants s'est étendue aux Etres, aux Sphères d'Influence et aux Modes de Puissance. Il s'agit là d'une étape capitale dans l'évolution de Glorantha.

Une des lois créatrices du monde établit que les Actes Originels des Dieux sont répétés par leurs propres créations. Ainsi donc, les tensions dualistes et les interfaces des pouvoirs furent reproduits régulièrement durant les développements ultérieurs du Cosmos.





On décrit généralement les jumeaux en tant que mâle et femelle. Ils sont tous deux fort courants dans les mythes et les légendes, même s'ils perdent en importance au fur et à mesure de la progression de l'Age des Dieux. Tous deux possèdent de nombreux noms et de nombreuses fonctions, même si ceux-ci sont souvent attribués aux enfants du couple plutôt qu'à son incarnation propre.

Parmi les mythes essentiels concernant ce couple, on trouve l'histoire de la création des premières races du monde encore en formation. Dans ce mythe particulier, le personnage masculin s'appelle Mostal et le personnage féminin Uléria.

Mostal était le Dieu Père, le Constructeur. Il avait pour méthode de s'emparer de matière première et de la façonner en de nouveaux motifs. De ses mains divines il atteignait les profondeurs du Chaos et volait les matériaux dont il avait besoin pour forger et construire le monde.

Mostal vivait au sommet d'une grande montagne immortelle appelée l'Aiguille. Ce nom lui avait été donné parce que ses racines se trouvaient dans le Monde Inférieur. Sa hampe perçait les mondes des Eléments et sa pointe aiguisée crevait les cieux. Elle maintenait ainsi réunis tous les royaumes des dieux. L'Aiguille était en Pierre de Vérité, qui est la manifestation physique de la Loi et des Dieux. C'est pourquoi, on connaît également cet endroit sous le nom de Palais ou Montagne de la Loi. L'existence de ce château gardait le nouveau monde à l'abri du Chaos.

Uléria était la Déesse Mère, la Porteuse. Elle avait pour habitude de prendre le plasma du Chaos et de lui donner de nouvelles formes. Elle y plongeait ses bras doux pour y trouver les matériaux nécessaires à la croissance et à la nutrition du monde.

L'abri secret d'Uléria se trouvait dans une caverne ne possédant ni plafond, ni murs, ni sol. Cependant elle était le plus souvent à vagabonder à travers le monde. Elle n'hésitait pas à s'arrêter et fouiller par ici, se pencher et tailler par là où à consacrer plus d'elle même en un lieu, dont elle jugeait qu'il nécessitait son aide. C'est ainsi qu'elle répandit son pouvoir à travers le monde, entremêlant celui-ci avec les Eléments terrestres. Cette structure faite de connections et d'implications créa la matrice mystique qui maintint le monde hors du Chaos. C'est ce que l'on nomme le Filet d'Uléria, la Toile de la Création, le Pouvoir du Désir ou plus simplement l'Amour.

Le frère et la soeur, intrigués par les jeunes races divines, discutaient de leurs méthodes respectives en se demandant laquelle serait la meilleure pour créer une race de compagnons et de gardiens de leur nouveau monde. En guise d'expérience, chacun d'eux créa les prototypes de leur race personnelle.

Mostal créa les Mostali. Ils étaient petits et larges, aux corps puissants. Il s'agissait de constructeurs et d'artisans experts. Ils prouvaient leur valeur en décorant la Cour Céleste de leurs trésors. Pour faire éclater davantage leurs compétences, ils fabriquèrent de nouveaux exemplaires de leur propre race et s'étendirent parmi les cavernes secrètes de l'Aiguille et plus tard dans les montagnes du monde entier.

Uléria créa les Shanassae, une race élancée et souple d'admirables façonners. Ils étaient fertiles et généreux et il leur suffisait de penser à une chose pour la faire naître. Pour prouver leur valeur, ils se multiplièrent et parcoururent le monde, faisant partager amour et fertilité partout où ils passaient ou s'établissaient.

Les Mostali et les Shanassae engagèrent plusieurs concours pour déterminer quelle race était la meilleure. Les résultats ne furent jamais assez probants pour Mostal et Uléria. Les Jumeaux décidèrent alors de tenter la création d'un être qui serait à certains égards identique à eux.

La rivalité des Races Aînées des Mostali et des Shanassae dura tout au long de l'Age des Dieux. Plus tard, les Shanassae s'apparièrent aux Aldryami. Cette rivalité se changea en haine, car les Aldryami détestaient encore plus les Mostali que ne le faisaient les parents d'Uléria. Après la naissance du Temps, les Shanassae purent se libérer de cette rivalité à la différence des Aldryami. C'est ce qui explique l'antipathie actuelle qui règne entre les deux races sur Glorantha.

Les Jumeaux continuèrent à vivre pendant la majeure partie de l'Age des Dieux mais leur importance diminua au fur et à mesure de la dissémination de leur pouvoir au travers du monde. Plutôt que de les reconnaître en tant que membres du couple divin qui engendra le monde, on retrouve le plus souvent les Jumeaux dans l'un de leurs aspects inférieurs. Par exemple, ils sont souvent représentés comme l'un de leurs enfants au lieu d'être représentés eux-mêmes.

Parmi ces enfants se trouvent, Mostal Chef Constructeur et Créateur des Mostali ; Uléria, Déesse de l'Amour et de la Beauté, Ancêtre des Shanassae (également appelés Tilttae, Nymphes de l'Amour etc...); Acos, Dieu de la Loi ; Larani Wasa le Grand Tisserand etc...

Un des enfants se détache de tous les autres. Il s'appelle Glorantha et le monde que nous connaissons fut créé avec sa naissance et reçut le nom qu'il portait. Glorantha diffère des autres en cela qu'elle est l'enfant provenant des corps des Jumeaux et non de leurs Pouvoirs. Avec sa naissance débute l'histoire de la création du monde physique que nous connaissons. On l'appelle parfois Harmonia, la Grand Mère ou l'Impératrice Céleste.

La Cour Céleste

Ce titre est celui donné à un groupe de déités des Pré-Ténèbres. On les considère généralement comme les sources de Puissance, spirituelle et physique, du cosmos. Il y eut un temps où elles formèrent un ensemble unifié et aimant de divinités. Elles vécurent toute leur existence dans la gloire et la splendeur immortelles. Ensemble, elles sont à l'origine de la création initiale du monde et de l'intégration des structures des Eléments à la Matrice Cosmique. Alors que cette dernière progressait vers l'accomplissement, les divinités de Puissance se retrouvèrent moins isolées du monde et travaillèrent en meilleure harmonie avec la sphère physique. A l'apogée du développement de la Matrice, le mariage du Ciel et de la Terre, la Cour était au pinacle de la perfection et de son talent créatif.

On prétend que le secret de la création de la Cour se trouve dans la juxtaposition épanouie de deux contraires équilibrés et harmonieux dont l'existence mutuelle créa la tension dynamique nécessaire aux actions créatives. Ces divinités vivaient et aimaient et certaines eurent beaucoup d'enfants.

Durant l'Age des Dieux, elles vécurent sur, dans et sous la Montagne Cosmique. Cette structure magnifique était également connue sous le nom de l'Aiguille, du fait de son corps immuable et des lois censées donner sa cohésion à l'univers. Son architecte en était Acos, Dieu de la Loi. De ce fait, on raconte que la Montagne Immortelle était faite de Pierre de Vérité, incarnation solide et inanimée de la loi pure.

Tous les dieux et déesses vivaient sur cette montagne avant que la taille du monde ne soit suffisante pour les contenir. Sur ses pentes grandit Aldrya, Premier Arbre Mère de tout le Monde Végétale, tendre amante du dieu Flamal. C'est là que vagabonda Hykimi, la Bête Aînée, dont on dit qu'elle avait la forme d'un Dragon. Grand Père Mortel, l'incarnation vivante de la rune de l'Homme, fut le premier à s'éveiller sur cette montagne.

C'est également ici que naquit Umath le Destructeur, dont les actes et les enfants allaient provoquer la Guerre des Dieux et la destruction de l'Age des Dieux. Mais la violence à venir ne signifiait





rien pour des êtres qui ne vivaient pas dans le Temps. Les anciens documents rappellent toujours de nombreux et tendres contes au sujet du jeune Dieu Tempête sur les pentes de l'Aiguille.

Durant la détérioration des perfections immortelles par la Guerre des Dieux, il était inévitable que la Cour Céleste tomba également dans l'irrespect. L'Harmonie parfaite des contraires équilibrés qui avait créé le monde se révéla composée de réalités exclusives et antagonistes. La Cour fut la proie de la méfiance, des intrigues, de la désertion, de l'usurpation et de la destruction.

La Cour Céleste s'écroula lorsque Kargan Tor déserta son poste, permettant ainsi au Diable de s'introduire dans le Palais Immortel et d'abuser de l'Impératrice en personne. La révolte qui s'ensuivit déboucha sur la destruction de l'Aiguille. Les forces du Chaos déferlèrent sur cette dernière pour achever le monde et le renvoyer au Chaos dont il provenait.

Durant le Nouvel Age, appelé Temps, les dirigeants du vieux cosmos n'avaient plus leur place. Cependant ils existeront toujours seuls ou en groupe. Toujours vénérés comme autrefois, ils sont souvent discernables au travers de costumes ou de coutumes. Ainsi, si ces déités furent brisées et vaincues en tant que Cour Céleste, elles ne disparaîtront jamais complètement du monde de Glorantha.

Déités de la Cour

On dit que la Cour ne comprenait que Glorantha et les huit déités de Puissance. Plus tard, s'y ajoutèrent quatre ou cinq Grands Élémentaires. Le total des membres de la Cour s'élève donc à 12, 13 ou 14 si l'on y inclut Glorantha et/ou Umath, ce qui est généralement le cas.

La séparation du Pouvoir des Élémentaires est une vision supplémentaire du dualisme de base qui imprègne le monde depuis la naissance des Jumeaux. Cette dualité est réfléchi d'une façon évidente dans les polarités contraires qui existent au sein de la Cour.

Il semble dans tous les cas que la séparation du Pouvoir des Élémentaires ait véritablement eu lieu. Un curieux conte de Ralios nous parle d'ailleurs de ce sujet. Il met en scène, un dieu ultérieur, le Bouffon et mentionne la Farce de la Tour de Verre Rouge, plaisanterie qui apparemment fit prendre conscience à la Cour de l'absurdité et de l'injustice à se faire vénérer par les "Quatre Seigneurs et Dames" ou Grands Élémentaires. Cet incident eut pour conséquence l'entrée des Élémentaires à la Cour.

Les Divinités de la Cour sont :

- Acos**, Dieu de la Loi et Défenseur du Cosmos ; Porteur de l'Éternité ; Destin de Mostal et Créateur des Constructeurs.
- Uléria**, Déesse de l'Amour ; la Désirable ; "Celle qui lie de l'intérieur".
- Larnste**, le Faiseur de Formes ; Seigneur du Changement et de la Croissance ; l'Arrangeur des Ames.
- Oréonoar**, Maîtresse de la Vérité ; Ame de la Flamme.
- Harana Ilor**, Déesse de l'Harmonie et de la Paix ; Musicienne du Cosmos.
- Tylénéa**, Maîtresse des Masques ; Dame de la Supercherie et de la Tromperie ; Mère de l'Illusion.
- Kargan Tor**, Dieu de la Guerre et du Courage ; le Séparateur ; le Faiseur de Mort.
- Rastlaff**, Dupe du Désordre ; Fiente Cosmique ; Vermine de la Réalité.

Glorantha, Impératrice de la Cour Céleste

La Déesse Glorantha a toujours été considérée comme la plus âgée de toutes les déités. C'est pourquoi on l'appelle "Première

Née". Elle est également reconnue comme la Source de la Création. En effet, c'est d'elle que vinrent les Premiers Mouvements de l'univers. Elle est l'Ame du Cosmos car elle incarne toutes les formes et les fantômes magiques ou mystiques du monde. Elle se cache constamment derrière le Mur du Grand Mystère, toujours présente et accessible, sans cesse insaisissable et intouchable.

En ce qui concerne son adoration, que ce soit avant ou après les Grandes Ténèbres, elle est surtout considérée comme la Déesse de la Compassion et de la Pitié. On dit d'elle qu'"Elle est formée de la matière du Filet d'Uléria". Puisque le Filet d'Uléria est un terme signifiant Amour, on peut se faire une idée de ce que cela signifie.

Dans d'autres cultes moins courants, on l'appelle Source de Chance, Mère du Destin, Donatrice de Liberté ou Celle A Côté de l'Oiseau Cosmique.

Les philosophes prétendent que c'est en prenant conscience d'elle même qu'Uléria fut à l'origine de la création du monde. Ses premières pensées furent "Je Suis" et dès lors toute la réalité en découlant prit forme. Ce sentiment du Soi forma la base de toutes les races, divines et mortelles. La relation mystérieuse entre tout le Cosmos et la Déesse assure l'équilibre indispensable entre le "Je" individuel et le lien inter relationnel avec la multiplicité du cosmique "Suis". Glorantha contient toutes les dualités et constitue également le lien communiquant. Ainsi, les individus peuvent maintenir leurs identités distinctes tout en restant en contact avec l'Être et la Conscience.

Glorantha est parfois appelée la Mère du Pouvoir, car l'on prétend que les déités de Puissance sont ses enfants. Le Mouvement de Synthèse Mythique nomma de manière rétroactive son mari Grand Ancêtre Dragon qui porte l'épithète de "Corps de la Création". Ce titre s'appareille à celui de Glorantha "Ame de la Création". Il procure dans le même temps un père aux déités de la Cour. Toutefois, en dépit de la logique de cette union, son origine reste philosophique et il n'y eut ni culte, ni progéniture connue du couple qui permettrait de confirmer la véracité de cette spéculation. Dans la majorité des mythes, Glorantha ne possède ni mari, ni Empereur siégeant à ses côtés à la Cour. De plus, l'engence quasi omnipotente qu'elle élève, ne rend hommage à aucun père.

Glorantha a toujours été reconnue comme l'Impératrice de la Cour Céleste. Elle était assise sur un trône de cristal surmontant le Couloir de la Création. De là, elle pouvait entendre toutes les lamentations et louanges du monde. C'est de ce trône qu'elle dirigeait le cosmos sans juger, distribuant avec équité et acceptant de façon désintéressée.

Dans les mythologies du monde, elle adopte un rôle très passif et d'arrière plan, presque absorbée par le monde alors que celui ci s'apprête à fleurir et à se concrétiser. Durant les Ténèbres, elle fut anéantie et brisée alors que la terreur et la haine s'emparaient de ses enfants. Par la suite, sous le règne de l'Histoire et du Temps, nombreux sont ceux qui l'ont maintes fois adorée en tant que déité locale et non pas comme l'entité cosmique qu'elle est. Même sous la renaissance et l'unification des cultes des Dieux Aînés par les Erudits de l'Ambigu, les différentes religions s'obstinèrent à rester distinctes l'une de l'autre, en dépit des actes magiques des plus complexes et des plus parfaits des philosophes. Par exemple, ils invoquèrent deux déesses similaires qu'ils passèrent au crible. Les Erudits de l'Ambigu parvinrent à faire admettre aux deux déités qu'elles étaient interchangeables et les obligèrent même à échanger leurs adorateurs sans qu'il n'y eut de changement substantiel chez la déité ou le culte. Cependant, ils ne parvinrent pas à faire admettre aux deux déesses qu'elles n'étaient qu'une et une seule. C'est ainsi que la Déesse a été absorbée dans la Matrice et nous reste cachée pour l'éternité derrière le Grand Mystère.





Comment Uléria

Adopta les Souris Cosmiques

Les Souris de ce conte sont des créatures de cauchemar qui naquirent de la confusion et de la peur. On raconte qu'elles sont les flatulences ou les défécations qu'émit Rastlaff lorsqu'il prit conscience pour la première fois dans le monde non encore né. Les récits les plus anciens les décrivent comme des "hommes bâtons dotés d'yeux comme des soucoupes, de nez en aiguilles et d'ailes et de jambes à profusion.". Des illustrations ayant subsisté de cette espèce révèlent des créatures de tailles et de constitutions diverses. Les traits indiqués ci dessus ne sont pas toujours présents en type ou en nombre. Lorsque l'une de ces entités est aperçue aujourd'hui, on l'appelle Souris Cosmique et les enfants et les personnes sans défense préfèrent alors rester en sécurité près de leur âtre ou de leur feu. Cette race pullulait à l'Age des Dieux.

Au début, les Souris Cosmiques crottaient dans la voûte céleste ou grignotaient le Voile du Mystère. Par instants, elles devenaient de véritables plaies comme lorsqu'elles effrayèrent Mère Mammifère enceinte. Cette frayeur aboutit sur la naissance de cet animal incroyablement que l'on appelle chameau.

Acos, qui discernait chaque grain de poussière et chaque toile d'araignée dans le Cosmos, s'offensa de ces créatures désordonnées qui trottaient dans tout le palais. Il décida d'offrir une récompense à quiconque le débarrasserait de ces animaux nuisibles. Le vainqueur aurait le droit de créer deux nouvelles Lois de son choix. Kargan Tor s'avança le premier. D'une nature très active, il fonça tel un Bélier et s'apprêta à écraser ces horribles choses. Il piétina l'une d'entre elles, mais plutôt que de mourir celle-ci lui mordit le pied. Le Dieu de la Guerre saigna alors pour la première fois. Le sang de cette blessure forma des cristaux particulièrement puissants qui furent utilisés par une race d'humains de la Pré Aurore afin de conquérir leurs voisins et former l'une des premières Nations de l'Humanité. Cette conquête figure parmi les premiers incidents menant à la Guerre des Dieux. Soignant ses blessures, le dieu de la guerre battit en retraite.

Tylénéa chercha à les flatter et à les tromper en leur offrant d'abandonner leur style de vie contre les trésors de l'existence. Elle leur fit miroiter des Visions de Gloire, des Documents de Propriété et des Possessions sur Autrui selon ses pouvoirs les plus attrayants. Les Souris Cosmiques souillèrent à jamais ces objets de leur dédain et de leur mépris.

Oréonar s'avança et lança sa torche de Vérité brûlante sur le nid de Souris Cosmiques. Ils la grignotèrent tels des termites et des mites, la criblant de questions jusqu'à ce que la torche soit réduite en pièces. Même si cette dernière fut rallumée, les mortels ne voient plus aujourd'hui que les nombreuses versions de la Vérité Originelle plutôt que sa totalité.

Puis ce fut au tour d'Uléria de s'avancer. Elle offrit aux Souris Cosmiques le plus sublime des présents : Elle Même. La tentation du Corps de l'Amour fut suffisante pour convaincre les créatures du Désordre. Avec un désir sauvage, elles se consumèrent de satisfaction. C'est ainsi que l'Etoffe de l'Amour fut répandue en de nombreux endroits par ces démons glousseurs que sont les Souris Cosmiques. Si bien que même par la suite, l'Amour fut également appelé Filet d'Uléria dans Glorantha. Satisfaites de leur sort au sein de l'univers, les Souris quittèrent le Palais d'Acos, comme le leur avait demandé Uléria et partirent s'installer sur les bords élimés du monde connu.

Cette amitié se révéla des plus utiles lorsque le Chaos déferla dans le Cosmos durant les Grandes Ténèbres. Les Souris Cosmiques appartiennent au Désordre, qui constitue la première séparation entre le monde et le Vide. De ce fait, elles possédaient un grand pouvoir contre le Chaos qu'elles avaient déjà combattu et repoussé à leur création. Horrifiées par la douleur d'Uléria, les Souris Cosmiques se hâtèrent de stopper la marée du mal qui suivit la destruction de l'Aiguille. Même si elles furent finalement vaincues et décimées au point qu'elles ne revinrent jamais, elle retardèrent suffisamment longtemps la puanteur du Chaos pour permettre à Kyger Litor d'enseigner à ses enfants la magie anti-chaos dont ils se servirent pour le combattre. C'est ainsi que le pouvoir de l'Amour surmonta d'abord le Désordre avant de contribuer à contrecarrer les plans du Chaos et à sauver le monde.

Durant les Ténèbres, une famille de Souris Cosmiques qui avait élu domicile au Ciel, commença à avoir faim et se mit à ronger le Ciel Supérieur pour y effectuer quelques trous. Les enfants de Dayzatar affirmèrent avoir eux mêmes demandé aux Souris Cosmiques d'agir de telle façon, car le résultat en fut certainement profitable. En effet, si les dieux durent construire des forts autour de ces fuites pour empêcher le Chaos de pénétrer, elle permirent à la lumière de filtrer. Les hommes virent en cette faible lumière, une lueur d'espoir venant des dieux. Dès lors, l'adoration des étoiles se répandit largement sur la terre plongée dans l'obscurité.

Un Petit Conte au Sujet des

"Affaires de la Maîtresse de la Vérité"

Au cours des étapes de la formation du Cosmos, Oréonar fut l'amie et la compagne de Larnste le Mutable. C'est tout au long de cette époque que le monde s'accrût et gagna en vivacité et en bonne santé. Par la suite, elle se lia puis vécut avec Acos, Dieu de la Loi, et le monde fut fort et stable. Durant la Grande Nuit, elle fut capturée par le Fils de la Nuit et retenue prisonnière jusqu'à ce que Prime Lumière, le fils de Dayzatar, la libère. Il la ramena alors dans la demeure de son père, où il l'épousa par la suite. Depuis cette époque, elle vit au Ciel avec son mari et c'est là que résident les plus puissants vestiges de l'Ancienne Pureté et de la Vérité Primitive.

Les Grands Élémentaires

Ces déités constituent la matière première à partir de laquelle fut bâti l'univers physique. Leur origine se situe quelque part dans les Pouvoirs, même s'il existe plusieurs interprétations locales de ce fait. Après la mise en route du processus, presque toutes les sources disponibles sont d'accord sur les points essentiels du développement.

Dans les toutes premières étapes de formation, ces déités semblent ne pas posséder de formes. Il s'agissait d'entités de plasma au Noms et aux Corps non distincts. La dualité implacable du Cosmos engendra finalement une séparation qui créa l'illusion que le monde physique est distinct des forces spirituelles qui l'ont motivé. Toutefois, toute personne qui étudie le monde, sait que la nature est remplie par l'Esprit de Vie et que dans les Êtres du monde, on peut apercevoir l'Esprit des Éléments.

Les Éléments suivirent également un processus de croissance particulier connu sous le nom de Dévolution. Les déités élémentaires s'y sont divisées en différentes parties spécialisées à la structure variable selon l'élément en question. Chacune de ces entités exclusives divisa encore ses fonctions en portions plus petites, ce qui eut pour résultat la création d'êtres de plus en plus spécialisés. On aboutit finalement à une théogonie spirituelle et physique d'entités à chaque fois plus faibles et plus spécifiques. Ce processus de division se prolongea jusqu'à s'achever, au fond de la dévolution, par de la matière





physique inerte et totalement dénuée de pouvoir, d'être ou de conscience. Cette division fait pendant à l'existence d'esprits aux capacités aussi basses en dépit de leur pouvoir apparent et de leur être.

Ce processus est étudié plus en profondeur dans la description de chaque Elément. Pour l'instant, contentons nous du conte ci dessous au sujet de la première apparition de ces déités.

La Création du Monde

La Dame des Ténèbres est la plus âgée des quatre. Elle est née des pattes du Dragon lorsque la Rune du Désordre stimula une défense contre le Chaos Suintant. Les Ténèbres incarnent cette défense, exactement comme le Désordre fut la défense principale contre le Vide. Ténèbres eut beaucoup d'enfants. Si certains d'entre eux étaient mâles, elle n'eut pas toujours besoin d'époux pour les créer. L'Ordre et la Structure qui existent au sein des Ténèbres sont étrangers à l'humanité et ses secrets sont jalousement gardés par les Trolls Sombres. La Déesse des Ténèbres fit croître des moisissures pour se vêtir et créa d'énormes scorpions pour se protéger. Elle s'appelle Nakala et son nom doit être prononcé avec la plus extrême des précautions.

Le Père Océan fut le second. C'est en lui que se trouvaient réunis tous les potentiels ou possibilités de l'univers libérés des ténèbres. Il créa de nombreux enfants et en engendra lui même certains sans l'aide d'une femme. Ces enfants sont nombreux, et parmi eux se trouvent les mers et rivières du monde. Il est la Source des Eaux et s'appelle Zaramaka.

La Mère Terre fut la troisième, ouverte et généreuse. Elle flottait en paix sur la grande Mer, méditant sur les formes et les pouvoirs qu'elle recelait. Elle eut beaucoup d'enfants, dont une grande partie sans l'aide d'un partenaire. Elle était si riche que la vie grouillait aussi bien à sa surface qu'à l'intérieur d'elle même. Grand Père Mortel la choisit plus tard comme foyer. Dans la plupart des langues, on l'appelle Gata.

Le Seigneur Lumière fut le quatrième. C'était le plus pur et le plus éclatant des Quatre : le résultat de leurs labours. Il s'assit calmement sur la poitrine de la terre pendant quelques temps. Puis, il grandit jusqu'à devenir le ciel qui entoure tout au dessus de nous. Il est l'éther éclatant et ardent. Sa puissante famille fut la plus pure parmi les différents parties du Cosmos et le dieu eut de nombreux enfants. Il s'appelle Dayzatar. *

Le Roi Tempête est le dernier, Seigneur et Maître. Il incarnait la Force et la Violence et sa première action fut de séparer ses parents à tout jamais. Il eut de nombreux enfants dont quelques uns n'eurent aucune mère. Il incarne le malheur du monde et le sauveur du cosmos. Il s'appelle Umath.

Voici les Grands Elémentaires qui sont souvent inclus dans la Cour Céleste. Ils apparaissent fréquemment dans certaines mythologies. Mais le plus souvent, c'est un de leurs aspects ou de leurs enfants qui revêt de l'importance. Ces entités primitives, en particulier après les Grandes Ténèbres, perdirent la plupart de leurs adorateurs ce qui les réduisit pratiquement au niveau de déités philosophiques sans aucun pouvoir.

Telles étaient donc les anciennes déités de la Cour Céleste. Leurs fonctions dans le cosmos ne sont pas terminées et elles apparaîtront encore dans les mythes à venir.

** De nombreux manuscrits s'arrêtent ici étant donné que leurs écrivains ne reconnaissent pas Umath comme un véritable Elémentaire. Les manuscrits de Dara Happan (et du Temple du Dôme du Soleil) poursuivent ce paragraphe par cette déclaration : "C'est ainsi que nous sommes nés, tirés des Ténèbres de l'Utérus, de la protection aqueuse du sac et de la protection solide du corps de notre mère. Ainsi naquit la Lumière, comme chaque personne dans notre univers : radieuse, innocente et pleine d'espoir pour combattre les ténèbres à venir."*

Les divinités des Ténèbres

Mythes et Histoire

L'élément des Ténèbres fut le premier à se retirer de la fange du Chaos. Des légendes évoquant les premières guerres qui les opposèrent relatent cette naissance. Les Pouvoirs de la Cour Céleste participèrent à sa création. Enfin, les Dragons ont leur propre conte au sujet des luttes entreprises pour libérer la Dame Noire du Vide.

Les Premières Déités

NAKALA est le nom utilisé pour définir les Ténèbres Originelles. On parle toujours de l'Obscurité au féminin. Dans un document Lunar, elle est décrite comme "floue et sans forme, rien si ce n'est des pouvoirs instinctifs tapis en attendant leur but".

Elle possède d'autres noms secrets, mais ceux-ci sont cachés dans des objets ésotériques de cultes obscurs. Ceux-ci suggèrent huit étapes d'introspection de l'obscurité et une évolution interne durant sa dévolution. Quels que soient les secrets ayant transpiré, elle ne fut au départ qu'une masse floue et informe qui se fonda graduellement en la déesse Nakala. Son processus de dévolution n'est ni régulier, ni reconnaissable comme le seront les éléments ultérieurs. La descendance et la lignée exactes des êtres inférieurs provenant de cette unité cosmique sont confuses et souvent sans continuité. Par conséquent, il existe plusieurs êtres aux grands pouvoirs qui semblent s'élever des brumes de l'obscurité sans avoir de passé ou sans préavis. Dans cette mythologie datant du début de la création, de tels événements sont bien entendu, tout à fait naturels et compréhensibles. Certes ce mystère n'en est pas un pour les déités intérieures des Ténèbres, mais ces dernières ne partagent pas volontiers leurs anciens secrets, même avec leurs parents. L'adoration de Nakala est aussi insubstantielle qu'elle l'est elle même, mais on la reconnaît en chaque ombre.

LA DAME DES TÉNÈBRES fut la première citée dans les mythes de la Cour Céleste. Une histoire de Tarsh raconte que la Cour "souleva" la Dame Noire du voile de l'ignorance. Ce voile n'était autre que Nakala. Ainsi la Dame des Ténèbres semble être une personnification des capacités des Ténèbres telles qu'elles sont perçues par les grands pouvoirs de la Cour dans les royaumes abstraits de la réalité. Les mythes la décrivent comme possédant quelque intelligence et ne ressemblant en rien à l'entité brute et stupide qu'est l'obscurité originelle. Un conte du Pays Saint la décrit comme la fille de Nakala.

LE PÈRE DES DÉMONS ET LA MÈRE DE L'ESPACE sont les Premiers Eléments de genre dans l'univers physique. Ce sont d'ailleurs des concepts philosophiques que des entités réelles, au même titre que les Jumeaux. Un document troll précise que le Père représente le côté physique et ouvert de l'être tandis que la Mère implique sa position face à lui même et au reste de l'univers. Aucune de ces deux divinités n'a de véritable vénération. Elles sont connues à travers leurs puissants enfants : Dehore, Himile et Subere.

DEHORE fut le père des Dehori, large groupe d'esprits des ténèbres inférieurs au pouvoir et à la capacité limités. (En réalité, chacun possédait un seul sort de magie de bataille et un nombre variable de Pou





voir afin de se servir du sort.) Ce dieu n'engendra pas tous ses "enfants". Il semble avoir réuni certains esprits des ténèbres inférieurs sous sa tutelle. Il a des "seconds" mais ils sont rares. Les chamans connaissent bien cette divinité et ses fidèles. La femme de Dehore s'appelle Subere.

HIMILE est le Dieu du Froid. Il est le Père de l'Hiver, dur et immuable lorsqu'on le compare à sa soeur. Certaines divinités organisées hiérarchiquement sont sous ses ordres. Elles sont adorées dans les lieux froids mais inconnus de la majeure partie du monde.

SUBERE est la Déesse de l'Obscurité Intérieure. On l'appelle aussi l'épouse de Dehore ainsi que Déesse de l'Obscurité du Monde Inférieur. Il est écrit que les Seigneurs des Sept Enfers la vénèrent tous. Elle est aussi connue sous le nom de Mère de Mort car cette rune fut créée ou trouvée à l'intérieur de son être caverneux avant qu'elle ne soit apportée au monde de la surface.

Les Dieux de la Mort

Il existe de nombreuses divinités de la Mort ou des morts dans le Monde Inférieur. C'est l'endroit où naquit Mort. Lorsque le temps des dieux se mit à régresser dans le Chaos, toute chose morte se rassembla dans les Ténèbres. Depuis cet acte mythique, toute chose ayant trouvé la mort se dirige d'abord vers les Ténèbres "dans l'ignorance, la crainte et l'anéantissement". Ensuite, sa destinée dépend d'elle-même, des actions accomplies, du temps qu'elle a vécu et de ses amis parmi les esprits.

DAKA FAL est le Seigneur des Morts pour la plupart des races mortelles. C'est le juge des morts et l'époux de Subere. A l'époque du temps des dieux, on l'appelait Grand Père Mortel, mais il a changé de nom. Ce bon vieillard accueille chaque nouveau mort qui a été guidé jusqu'à lui puis le conseille, passe chaque âme en revue et décide de son futur. Ce culte de nature chamanique permet à l'adorateur d'invoquer ses propres esprits ancestraux à son aide. Si un personnage possède de puissants ancêtres et le pouvoir de les invoquer, il peut obtenir un grand secours. Certains cultes incluent Daka Fal au sein de leur structure, en particulier celui de la Déesse Kyger Litor dont l'adoration dépend principalement de ses descendants. Le seul problème est qu'il y a toujours un risque pour qu'un ancêtre soit invoqué et lié par une personne autre que le descendant et adorateur vivant du culte. Ce dernier est alors obligé d'aller partout où il le faudra pour libérer l'esprit de son ancêtre.

TY KORA TEK est la déesse de l'Obscurité dans le Panthéon de la Terre. Elle trône au dessus d'une grande caverne faite d'existence grise et informe appelée "Le Sol d'Attente" par certains écrivains.

IKADZ LE TORTIONNAIRE est une déité Burtae. Dans certaines religions, il reçoit les âmes des criminels et les purifie avant qu'elles ne rejoignent les âmes des autres morts. D'autres cultes le vénèrent directement et prétendent en tirer des pouvoirs magiques. Ces cultes sont quelquefois tolérés mais rarement encouragés sauf par les créatures les plus corrompues vivant sur le Plan de la Surface. Cette divinité est l'un des ennemis mortels d'Humakt.

YELM est considéré comme le Dieu des Morts. Chaque fois que Nuit gouverne le monde de la Surface, le Dieu Soleil se rend dans le Monde Inférieur où il règne sur les champs dorés des Ames Bénies et participe à de nouveau à l'Age Eternel aux côtés des Dieux se trouvant là.

MALIA est une déesse qui fut capturée et réduite en esclavage

par le Chaos (ou qui se joint à lui de son plein gré, selon les différentes versions). Elle participa au côté de Ragnagnar, Thed et d'autres encore, à la création du sort qui permit au Chaos de pénétrer dans le monde. Elle était le contact de Mort et bien qu'elle finit par se libérer de cette alliance, elle ne fut jamais totalement lavée de cette souillure. C'est la raison pour laquelle le type de mort qu'elle inflige semble vil et impur, souvent empli de souffrances inutiles que seule la magie pourrait apaiser. Elle est encore vénérée par les Broos impurs et dépend d'eux pour sa survie en tant qu'être de pouvoir. Elle reçoit également une vénération propitiatoire de la plupart du reste du monde, mais beaucoup moins intense que celle des Broos.

ZORAK ZORAN est lui aussi un dieu des morts, il reçoit tous ses adorateurs loyaux et fanatiques et les accueille dans une gloire éternelle faite de combats pour l'éternité sur les bordures du cosmos.

On prétend quelquefois que la Demeure d'**HUMAKT** se trouve aussi dans le Monde Inférieur, ce qui semble un endroit aussi valable qu'un autre.

On peut ajouter ici **VIVAMORT**, bien qu'il soit un dieu des non-morts plutôt qu'un dieu des morts véritables. On prétend qu'il fut la première créature de type vampirique. C'est maintenant un dieu qui peut même détruire certains esprits sur leurs propres plans. Le culte n'est apprécié nulle part, mais semble malgré tout être très répandu. Delecti le Nécromancien est un maître de ce culte.

Quelques Gardiens du Monde Inférieur

Les gardiens qui surveillent l'entrée du Monde Inférieur sont divisés en deux groupes. Ceux qui désirent empêcher les gens d'entrer et ceux qui veulent empêcher les gens de sortir. Quelquefois, leurs tâches se chevauchent mais certains gardes sont spécialisés.

KALDAR ET SINJOTA furent deux gardiens de la Porte Occidentale avant les Grandes Ténèbres. Ils furent confrontés aux Sept Porteurs de Lumière qui demandèrent à passer et se virent refuser l'accès. Orlanth tua Kaldar et Eurmal séduisit Sinjota. Ce dernier acte provoque la naissance de Yomat Burtae qui fut par la suite vénéré dans l'extrême orient.

JESET est le Passeur des Morts ; on dit que c'est lui qui inventa le premier bateau. Il s'en sert pour traverser la Rivière Styx et de poser les âmes du côté le plus éloigné. Pour cela, il fait payer une petite somme de une Clack cuivre, ou bien donner un petit objet magique de valeur variable qu'il demande aux vivants désireux de louer ses services.

STROMBOS, appelé géant partout ailleurs, était le gardien à l'entrée des montagnes Nidan par laquelle Thilrist descendit. On disait qu'il avait des nains pour animaux domestiques, bien que ceci ne soit pas expliqué en détail.

Dans les documents Lunar, **BIMBAROS** s'appelait le Portier des Enfers. Il laissa passer la Déesse Rouge sans aucune forme de paiement, ce qui arrive souvent lorsque des mortels pénètrent en vie dans le royaume. Il est cependant inhabituel qu'il la laissa repartir sans combattre avec elle, car les mêmes documents Lunar font mention de "42 vieilles âmes, accrochées comme des haillons à des piquets inflexibles, afin de commémorer les victoires précédentes."

CROQUEUR DE SOLEIL est également appelée Chien de la Mort. Il est le père des Chiens des Enfers qui pourchassent les âmes





dans les champs en hurlant des cauchemars. On sait que lui et son parent laissent entrer qui le désire dans le Monde Inférieur, mais combattent quiconque, vivant ou mort, qui tente de s'échapper.

On découvre souvent de nombreux autres êtres et choses monstrueuses aux entrées du Monde Inférieur, attirés ou soutenus par l'air viciée de la Mort qui y rôde. Ces êtres et choses ne sont pas vraiment des gardiens, bien qu'elles empêchent les êtres inférieurs de pénétrer.

Nuit et ses Enfants

XENTHA est le nom que l'on attribue le plus souvent au phénomène Nuit. C'est une fille de Subere. Lorsque le Dieu Soleil fut tué et s'enfuit pour se cacher dans le Monde Inférieur, de nombreuses créatures de cette région furent obligées de fuir de leur existence. Elles furent conduites par Xentha, qui étendit son long manteau de protection sur ses enfants et utilisa ses pouvoirs pour combattre le Chaos durant la Grande Nuit. Après le Grand Compromis, lorsque débuta le Temps, Xentha et Yelm se partagèrent la direction du Monde de la Surface.

ARGAN ARGAR est l'un de ses enfants et on appelle le Fils de l'Obscurité à la Surface. Il représente un lien entre les peuples du monde et sa distante mère. Les fidèles peuvent l'atteindre, plus facilement que Xentha. Argan Argar fut doté de grands pouvoirs et de grandes capacités afin d'aider ceux qui sur terre le vénéraient. C'est pour cette raison que son culte est plus important et possède plus d'influence que celui de Xentha.

Autres Dieux Dignes d'Intérêt

LA RIVIÈRE STYX est l'Eau des Ténèbres, certains textes l'appellent la Dernière Goutte des Ténèbres alors que d'autres s'adressent à elle comme la Mère de Zaramaka, qui fut la Mer Première. Certains textes citent les noms de Puits ou Mare, au lieu de Rivière. Certaines légendes font mention d'une grande Mer Noire du Monde Inférieur dont les vague amorphes lavent un rivage gris et sans vie. Toutes ces descriptions représentent Styx sous diverses formes.

Tous les enfants de Styx furent des filles qui garde chacune les aspects indiqués, à l'exception d'un fils, Zaramaka.

On appelle quelquefois Styx, le Garrot des Dieux, car elle peut faire étrangler et souffrir un immortel si par malheur celui-ci fait un serment sur son nom et le parjure. C'est pourquoi on la connaît aussi en tant que Gardiennes des Serments, et vengeresse des vœux reniés. Elle fut aidée en cela par plusieurs familles de Furies et autres démons similaires. Certains types (y compris quelques dragons occasionnels) combattent les divinités parjures les plus puissantes, comme par exemple Yelm. Celui-ci fut forcé de rebrousser chemin dans le ciel en 475 S.T. D'autres Furies sont plus terrestres, tels les moucheron qui enragent les mères de Balazar et les rendirent folles après qu'elles aient emprisonnés leurs fils. Les mortels évitent de jurer par Styx et engagent leur parole auprès d'autres gardiens de serments.

GORAKIKI est la mère des Animaux Sombres. On dit aussi parfois qu'elle fut l'épouse de Hykim. Les animaux des Ténèbres sont tous de type invertébré. On décrit en général cette déesse telle une Reine Fourmi particulièrement terrifiante. Parmi ses enfants, elle compte tous les insectes, les arachnides, mollusques, vers et ainsi de suite.

LA LUNE BLEUE est une fille d'un dieu de la mer et d'une déesse des ténèbres. C'est la Déesse des Secrets Cachés ; son culte se fit connaître en se spécialisant dans l'assassinat et l'invisibilité. La Lune Bleue ne fut aperçue sur terre que durant les Ténèbres, lorsqu'elle apparut avec la

Nuit. Elle ne s'est jamais levée durant l'Histoire. Ce sont surtout les trolls qui la vénèrent.

Quelques Divinités Trolls

De nombreuses divinités furent très populaires chez les Trolls ; celle-ci cités ici sont parmi les plus importantes dans la région de la Passe du Dragon au cours de la Guerre des Héros. Les trolls vénèrent également la plupart des divinités citées précédemment. En outre, les divinités ci-dessous peuvent être adorées par des non-trolls, mais sont principalement populaires parmi les enfants des Ténèbres.

KYGER LITOR a déjà été citée plusieurs fois. C'est la mère de la race troll. Durant le Temps des Dieux, elle était jalouse de la race des hommes que tous les dieux avaient contribué à créer. Elle décida alors de créer une race toute seule. C'est ce qu'elle fit et c'est ainsi que furent créés les premiers trolls appelés la Race Mère. Lorsque Yelm fut tué, ils s'enfuirent sur le Monde de Surface afin d'échapper au dieu aveuglant et brûlant et ils y sont toujours restés.



La fureur et la rage d'un adepte de Zorak Zoran est comparable à la violence primitive et animale d'un grand fauve : instinctive et cruelle

ZORAK ZORAN est leur dieu de guerre préféré. Il est cruel et pratique, préférant l'opportunisme du moment à une tentative subtile. Il est connu pour sa fureur et sa convoitise berserk..

XIOLA UMBAR est la déesse de la gentillesse et en tant que telle, une étrangère parmi les trolls. Elle est la déesse qui récompense ceux qui sont perdus dans l'obscurité et qui procure du Solzce aux faibles et aux désarmés. Parmi les trolls, ses prêtresses s'occupent des trollinets ; de nombreux contes la décrivent en train d'aider des héros ou d'autres âmes perdues dans les Enfers.





CHAOS

NAKALA
Ténèbres Primaires

Père des Démons = Mère de l'Espace

DEHORE
Seigneur des Esprits

SUBERE
Déesse des Ténèbres Intérieures

HIMILE
Dieu du Froid

STYX
Déesse des Eaux Noires

Esprits des Ténèbres

XENTHA
Déesse de la Nuit

ZORAK ZORAN
Dieu de la Guerre

XIOLA UMBAR
Déesse du Réconfort

ARGAN ARGAR

DAME TÉNÈBRES
Personnification des Ténèbres
Membre de la Cour Céleste

Source des Plantes Sombres

Source des Animaux Sombres

KYGER LITOR
Mère des Trolls

KORASTING
Mère de Beaucoup

KAARG
Maître des Armes

VANEEKARA
Le Déferlant

JAKABOOM
Danseur dans les Ombres





Les esprits de la Mer

Mythes et Histoire

Les Ténèbres sont à l'origine de toutes les divinités des eaux. Les Premières Ténèbres sont le Premier Élément à être tiré du Vide. Dans cet élément était renfermé le potentiel d'une nouvelle création. Les Ténèbres se fondirent au Chaos Pulsant et engendrèrent un fluide femelle. Il s'agissait toujours de Ténèbres mais cette fois-ci, sous la forme d'une Rivière. La déesse ainsi née fut appelée Styx. Elle régit les Serments et les Voeux et sépare le digne de l'indigne. Styx se servit de ses compétences innées et contribua au Développement de la Création. Des potentiels inconnus de cette dernière, elle fit naître Zaramaka qui vécut dans le monde. Styx est parfois connue sous le nom de Mère de Zaramaka.

ZARAMAKA, membre de la Cour Céleste disparue, est appelé aussi Seigneur Mer. Sous cette forme, il était l'un des Quatre, puis des Cinq Grands Dieux Élémentaires qui contribuèrent au développement du Cosmos.

Il eut trois enfants : un fils Daliath, une fille Framanthe, un hermaphrodite nommé Sramak ou Sramake. Ses trois enfants sont fréquemment comparés à ce que le peuple des mers appelle les Trois Portions de l'Être : la Raison (Daliath), l'Esprit (Framanthe) et le Corps (Sramak).

La philosophie du peuple des mers s'efforce de trouver un équilibre entre ces trois principes afin d'atteindre la perfection et l'unité grâce à leur Concept Majeur (Zaramaka).

SRAMAK OU SRAMAKE est l'enfant hermaphrodite du Trio. C'est l'aîné et il possède ainsi le plus grand potentiel du groupe. Les deux suivants ne sont que de pâles copies de son potentiel interne. Cependant, leur développement fut meilleur et plus fin. On l'appelle quelquefois l'Océan Premier. On le surnomme aussi "Une Eau". On dit également qu'il représente l'enfant le plus terrestre de Zaramaka car il est fait du sang et de l'eau même du monde. Sramak est une abstraction sans personification. C'est la grande eau sur laquelle flotte la terre et qui sépare celle-ci du Monde Inférieur. On l'appelle quelquefois les Eaux sous la Terre.

DALIATH le fils fut le second. Ainsi les aspects masculins du domaine de l'eau sont plus apparents que les aspects féminins. Daliath est le Gardien de la Sagesse des Profondeurs. Souvent, on ne connaît que son titre.

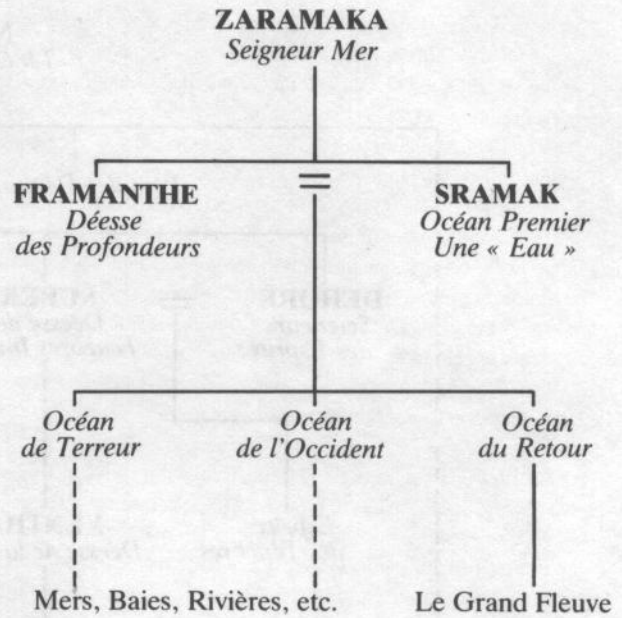
FRAMANTHE est la fille benjamine. Elle a pour titre Déesse des Profondeurs. C'est l'esprit qui déplace les océans et tout ce qui leur est apparenté.

Chacun des Trois se croisa avec les deux autres. Le résultat donna trois familles distinctes d'êtres marins.

Les Eaux du Monde

On trouve d'abord les enfants de Sramak et Framanthe union du Corps et de l'Esprit. Ils sont tous mous et bornés, en général incapables d'une pensée indépendante. Toutefois, ils sont mus par le Profond Esprit des Mers et par les liens qui les unissent au destin du Cosmos.

Trois filles aux vrais noms gardés secrets sont historiquement connues puisque leurs noms correspondent aux océans du monde. Leurs enfants sont les mers inférieures qui eurent elles-mêmes pour enfants, les rivières et les lacs.



À l'Est, l'Océan de la Terreur empiéta sur le monde et se répandit au Nord-Ouest. Son enfant le plus important est la Mer des Brumes, amoureuse de Kahar. Parmi les enfants de cette mer placide, on trouve des jumeaux, Adelle et Jemeke. C'est le long de ces magnifiques Rivières Divines que grandit la civilisation humaine orientale appelée Kralori. Il y a également de nombreuses mers, rivières, baies plus petites surtout dans le continent sud.

L'Océan de l'Occident s'étendit sur le monde à partir de l'ouest et eut également de nombreux enfants. Parmi ceux-ci se trouve la Mer Brune, maintenant divisée en Mer du Ver et Mer de Jorkar, la Mer de Neleomi, la Mer Blanche ou Mer de Glaces ainsi que beaucoup d'autres.

Le troisième s'appelle l'Océan de l'Éternel Retour. Contrairement aux autres, il n'eut jamais d'enfant. Son domaine débuta lorsque l'Aiguille explosa et que le Chaos fut projeté dans le monde. À ce moment, de nombreuses divinités tentèrent de contenir cette perturbation. L'une d'entre elles se trouvait être l'Océan de l'Éternel Retour. Umath s'en empara pour s'en servir comme d'une arme. Il le tordit et le lança tout en maintenant. Désormais, l'Océan de l'Éternel Retour est un gigantesque tourbillon qui absorbe toute l'eau des océans et la fait rejaillir dans le Monde Inférieur.

Nombreux sont ceux qui pensent que ces trois enfants ne sont pas des garçons mais des filles. C'est en tout cas l'opinion des Erudits de l'Ambigu, au Second Âge de Jrustela. En effet, ces derniers prétendent que ces enfants sont en fait les femmes des Manthie.

Les Triolini

Triolini est le nom du groupe se référant aux descendants de Triolina. Cette dernière est la seule fille parmi les trois enfants de Sramake et Daliath, le Corps et la Raison. Leurs deux fils s'appellent Heler et Nelat et comptent parmi les nombreux maris de Triolina.

TRIOLINA est connue sous le nom de Mère Océan. Tous les êtres marins et qui sont aujourd'hui mortels sont ses descendants. C'est





l'une des plus grandes divinités de la mer. Elle trouva la mort durant les Grandes Ténèbres, renaquit et devint immortelle. En général, elle n'est pas directement adorée car trop difficile à atteindre spirituellement. Toutefois, la plupart des temples de la mer lui consacrent au moins un sanctuaire.

Son frère **HELER** fut son premier mari. Il participa activement à la Guerre des Dieux et fut capturé par les Dieux des Tempêtes. Il est maintenant connu en tant que Dieu de la Pluie au sein de leur panthéon. Il est le porteur de la richesse et de la splendeur de ses parents.

Heler et Triolina eurent un fils, le Roi des Ondines. C'est de lui que descendent toutes les Ondines. Parmi ces créatures, il existe plusieurs castes supérieures qu'aucun prêtre, ni magicien ne peut commander. Certaines ondines sont adorées. L'une d'elle se nomme Raz de Marée, une autre Frappeuse de Navire, une troisième Dévoreuse d'Iles. L'un des fils de Raz de Marée, Ecume, est célèbre pour ses nombreux lieux d'adoration où les anciens Waertagi avaient coutume de se réunir. Ecume est également le père des trois Pères Ondines dont descendent les neuf Ondines Géantes. Leurs Clans sont la source des élémentaires, Grand, Moyen et Petit de la Mer de Neleom i et de ses nombreuses rivières.

NELAT est un autre frère de Triolina. Il fut aussi son deuxième mari. Il est les Eaux Purifiantes. Ceux qui désirent être baignés et recommencer une nouvelle vie doivent implorer son aide. Il fait partie de ceux qu'il faut franchir pour accéder à son père le Seigneur de la Sagesse.

Nelat et Triolina eurent une fille, Mirintha. On l'appelle le plus souvent la Mère des Nymphes Marines. Elle eut des centaines de filles, les Mirinthes, engendrées par son frère le Roi des Ondines.

FLAMAL est un dieu très aimé et respecté. Il est le Père des Plantes. Sur terre, il est le père des elfes et de la végétation. On dit même qu'avant qu'il ne rencontre Ernalda et n'engendre Aldrya, il avait connu Triolina et conçu Murthdrya.

MURTHDRYA également appelée Aldrya-Mère, est la Mère de la Végétation Marine. Par son accouplement avec Grand Père Mortel, elle devint également la mère des Elfes Marins. Ils ressemblent beaucoup à leurs cousins terrestres mais ne quittent que très

rarement la mer. Les elfes marins sont munis d'orteils et de doigts palmés. Ils vivent sous l'eau et usent de magie leur permettant également de respirer en surface.

THOLAINA, Reine des Bêtes Sauvages, est une autre fille de Triolina. Son père était Hykim, Roi des Animaux. Avec l'aide de plusieurs maris, elle donna naissance à tous les animaux marins. Avec l'aide d'un Dieu des Ténèbres, elle conçut les invertébrés aquatiques et les crustacés, tels les vers, les scarabées de mer, les calmars ou les homards.

Avec l'aide d'un amant terrestre, elle conçut les reptiles aquatiques comme les serpents de mers, les happeurs des lacs, ou encore leurs cousins plus dangereux les Elasmosaurus ou les Mosasaurus.

Avec un esprit du ciel, elle mit au monde une myriade d'oiseaux marins, tels "l'oiseau bateau" sans cesse nageant ou les grues géantes dépourvues d'ailes. Elle conçut aussi les oiseaux vivant au bord de l'eau tels les mouettes, les sternes, les canards ainsi que les aigles nageurs des mers aux ailes bleues.

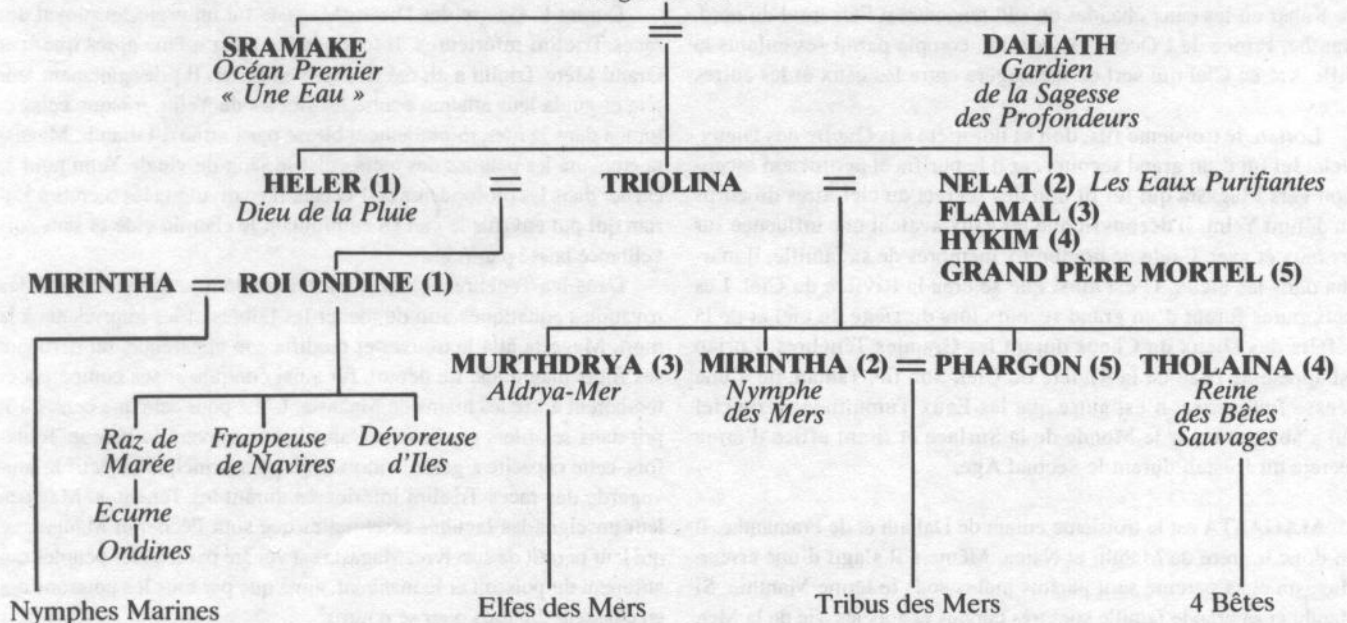
Avec un Dieu des Airs fort arrogant, elle conçut les créatures marines capables de respirer à l'air comme les dauphins, les baleines, les phoques.

Par dessus tout, elle était éprise de Golod, Père des Poissons. Ils peuplèrent ensemble les profondeurs et les abysses, les eaux chaudes et froides, les endroits fréquentés par les hommes et ceux qui resteront vierges à jamais.

Le dernier des amants de Triolina est Grand Père Mortel, une entité têtue connue de tous. Ils appelèrent leur enfant Phargon. C'est un être fort puissant dont la moitié inférieure du corps est celle d'un poisson. Il fut marié un certain temps à Mirintha. Elle lui donna dix robustes garçons ressemblant tous à leur père. Sept d'entre eux prirent femme et devinrent les fondateurs des Sept Tribus du Peuple des Mers qui habitent les océans et quelquefois les rivières et les lacs. Les trois autres, gratifiés de pouvoirs particuliers, restèrent avec leur père afin de l'aider de diverses manières.

Les sept tribus du Peuple des Mers sont différentes les unes des autres, selon la puissance que détenaient leurs ancêtres. Certains individus se distinguaient par leur amour ou par leur violence dans la naissance du monde. La plupart était des monstres ou bien encore des Fondateurs.

ZARAMAKA Seigneur Mer





LA TRIBU DES MERS WARTAIM est le clan qui partit de la Mer de Néléomi et s'étendit à la Mer Blanche au bordure du monde jusqu'à l'île du Dernier Arrêt à Brithos, Seshnela et Jrustela. Le roi Wartaim eut trois épouses dont deux issues des Mirinthaë, la troisième étant une fille de son frère. De ces mariages successifs naquirent trois clans au sein desquels neuf générations se succédèrent jusqu'à l'âge des Grandes Ténèbres. Deux autres clans se formèrent indépendamment à cette même époque. L'un d'entre eux, adorant exclusivement le Dieu de la Guerre, se mêla aux autres et se spécialisa dans l'art de la Guerre grâce aux dons de Wachaza. Les membres du clan aîné qui vivaient dans les profondeurs du Néléomi devinrent les maîtres des animaux marins et purent dompter les grands dragons des mers de la Reine Sauvage. L'un des derniers clans apparut, s'installa au bord de rivières dans Fronela. Leurs descendants peuplèrent les berges de la Mer Douce entre Fronela et Péloria. Un autre clan donna naissance à Warera, mère de Malkion, lui-même célèbre père de Waertag et Zzabur ainsi que d'autres entités de renom.

Les Manthie

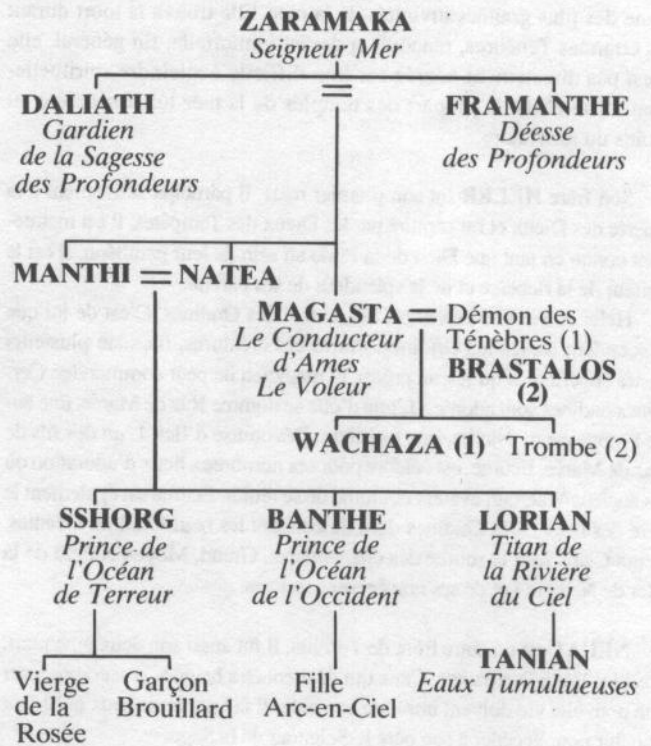
MANTHIE est un terme générique utilisé pour décrire la troisième famille de la mer. Ce terme, qui signifie "Enfants de Manthi", est en fait inadéquat. En effet, le principal individu de ce groupe est un frère de Manthi et non son descendant. Ce genre d'inexactitudes n'a jamais contrarié les peuples des mers.

Les Manthie sont les enfants ou descendants de Daliath (Raison) et de Framanthe (Esprit). Ce sont les êtres qui gouvernent les océans du monde. Trois d'entre eux sont apparus dès la première génération. L'aîné est Manthi lui-même et il donna son nom à sa race. La seconde est Natea, femme de Manthi. Tous deux, on les appelle le Roi et la Reine des Eaux. C'est à eux que tous les êtres marins doivent demander assistance, justice ou puissance lorsqu'ils sont sous les mers. On dit que les autres divinités sont à l'entière disposition de ces dieux et de leurs enfants.

Manthi et Natea ont eu trois enfants, dont deux sont à la tête des deux océans profonds de la surface du monde. Sshorg, Prince de l'Océan de la Terreur, compte de nombreux descendants aux pouvoirs variés commandant certaines parties de la mer. Parmi ceux-ci, on trouve la Vierge de Rosée qui passe son temps à parcourir le monde en quête de son amour perdu, le Garçon Brouillard. Celui-ci est né dans la Mer de Kahar où les eaux chaudes du sud rencontrent l'air froid du nord. Banthe, Prince de l'Océan Occidental, compte parmi ses enfants la Fille Arc-en-Ciel qui sert de messagère entre les eaux et les autres dieux.

Lorian, le troisième fils, doit sa notoriété à la Guerre des Dieux. Nelat lui fut d'un grand secours car il le purifia et permit son ascension vers Magasta qui lui fit don des secrets du ciel, tirés du corps du défunt Yelm. Il découvrit que les eaux avaient une influence sur les feux et avec l'aide de nombreux membres de sa famille, il marcha dans les cieux. C'est ainsi que se créa la Rivière du Ciel. Les eaux pures furent d'un grand secours lors du siège du ciel et de la défaite des Dieux du Chaos durant les Grandes Ténèbres. Lorian est appelé le Titan de la Rivière du Ciel. Son fils Tanian, né d'une déesse fougueuse, n'est autre que les Eaux Tumultueuses du ciel qui s'abattirent sur le Monde de la Surface et firent office d'arme secrète du Jrusteli durant le Second Age.

MAGASTA est le troisième enfant de Daliath et de Framanthe. Il est donc le frère de Manthi et Natea. Même s'il s'agit d'une erreur, Magasta et sa parenté sont parfois inclus sous le terme Manthie. Si Manthi et sa grande famille sont très connus et appelés Vie de la Mer,



le dieu Magasta est plus complexe car il représente à la fois un donneur et un preneur de vie. Dans les domaines où les autres Manthie sont puissants, Magasta est faible. Mais lui seul s'est emparé de la mort, dont tous refusaient le pouvoir.

Magasta fut le dernier enfant de Daliath à prendre le commandement de l'un des océans du monde. Il passa le début de son existence à étudier avec son père et sa mère, et à apprendre leur sagesse. Au début de l'Age des Dieux, il délivra les messages emplis de secrets de Manthi aux races inférieures. Il voyagea énormément et maniait avec beaucoup d'adresse la rune du Changement/Mouvement. Lorsque les dieux des mers commencèrent à dépérir, ce fut Magasta qui les conduisit en lieu sûr dans le Monde Inférieur. C'est pourquoi, il est également connu sous le nom de Conducteur d'Ames (Psychopompe) dans le panthéon des mers.

Durant la Guerre des Dieux, Magasta fut un protecteur loyal des races Triolini inférieures. Il tenta de les aider même après que leur Grand Mère Triolin ait été envoyée en Enfer. Il prit également leur tête et guida leur attaque contre les fidèles de Yelm, lorsque celui-ci tomba dans la mer, mortellement blessé par l'arme d'Orlanth. Magasta emmena les peuples des mers voler le sang-de-vie de Yelm pour le cacher dans les profondeurs de l'océan. Il en divulgua les secrets à Lorian qui put envahir le ciel en empruntant le chemin vide et sans surveillance laissé par Yelm.

Dans les Ténèbres, vivait un monstre démon qui parcourait les royaumes aquatiques afin de mener les faibles et les imprudents à la mort. Magasta alla le trouver et modifia son apparence, lui dérobant ses filets magiques. Le démon fut ainsi conquis et ses compétences tombèrent entre les mains de Magasta. C'est pour cela que ceux qu'il prit dans ses filets par la suite l'appellèrent souvent le Voleur. Toutefois, cette capacité à gérer la mort avait pour principal objectif la sauvegarde des races Triolini inférieures durant les Ténèbres. Magasta leur enseigna les facultés essentielles que sont Pêcher et Manger, ce qui leur permit de survivre. Magasta est vénéré par tous les peuples qui attrapent du poisson et le mangent, ainsi que par tous les poissons qui en chassent d'autres pour se nourrir.





Lorsque le Diable pénétra dans l'Aiguille et assassina les derniers membres de la Cour Céleste, un désastre éclata au sein de la Montagne Cosmique. Cette dernière qui avait maintenu réunis les différents royaumes de la création, explosa soudain de rage et de frustration. Ceci créa un vide au centre du monde. Le Diable espérait que ce trou englutirait toute la réalité pour faire revenir le royaume du Chaos. De nombreux dieux bondirent dans ce vide afin de le combattre et certains parvinrent à survivre à l'affrontement. A la tête de ce groupe se trouvaient une déesse de l'air, Brastalos, et le dieu des mers, Magasta. Tous deux travaillèrent de concert et unirent leurs pouvoirs pour former ainsi un gigantesque tourbillon. Immédiatement, toute l'eau du monde fut aspirée, non pas vers le Chaos, mais vers ses origines, c'est à dire dans les ténèbres qui précédèrent la naissance de la terre et du ciel. Cet endroit prit le nom d'Océan de l'Eternel Retour. Situé au centre du monde, il marque le lieu où les eaux retournent à leurs origines. Magasta est désormais le maître de ce royaume où il vit et gouverne selon les changements intervenus, et où il combattit et aida le monde. Son épouse est aujourd'hui Brastalos et tous deux sont les parents de Trombe, le dieu de l'air et de la mer qui menace aussi bien les navires que les créatures sous marines.

WACHAZA, demi frère de Trombe, est le plus puissant des dieux des eaux. En effet, c'est lui qui mania le premier le pouvoir originel de la Mort. Il ressemble beaucoup à son père mais il est plus cruel et plus expéditif. Magasta est capable de conduire n'importe qui dans l'Autre Monde. L'individu fait toujours partie du cycle de la mer et il peut espérer entrer à nouveau dans la Vie à l'intérieur des royaumes qu'il connaît. Toutefois, Wachaza au coeur plus sec ne tient aucun compte de ces considérations.

Wachaza est le dieu de la guerre dans le panthéon des mers. Néanmoins, il est fui par de nombreux fidèles qui le trouvent trop violent et cruel. Il a conduit certains hommes à la découverte et au vol de navires durant le Second Age. Sa peau est sombre et son visage horrible. Il ne peut garantir le retour à la vie que son père contrôle. Cependant, les dieux de la mer ont tous imploré son aide au moins une fois et tous le craignent et le respectent énormément. Sa mère est le démon des ténèbres conquis par Magasta.

Autres Dieux des Mers

LA LUNE BLEUE est une déesse de la mer secrète et mystérieuse. Elle est la fille des ténèbres et des eaux. Lorsque les Grandes Ténèbres dirigeait le monde, elle s'éleva dans le ciel avec la Nuit. Toutefois, elle fut tuée et retomba sur terre avant de retourner dans le Monde Inférieur où elle se cache et emploie son pouvoir sur la mer. Elle ne s'est jamais plus levée depuis, mais son pouvoir grandit et retombe dans les eaux. Ses secrets sont connus, telles les marées qui donnent ou retirent du pouvoir à la mer.

Cultes des Marins

WAERTAG fut le premier à construire un navire et à le porter à la mer pour la vie. C'est le fils du Fondateur Malkion et d'une Trioline et il est né durant les merveilles et les gloires de l'Age des Dieux. Au cours de l'Age d'Or, Waertag entreprit de nombreuses aventures passionnantes. Parmi celles ci, on se souvient d'une lutte qui l'opposa à un immense Dragon et où il l'emporta globalement. De ce fait, les membres de la race des Waertagi connaissaient un charme spécial leur permettant d'appeler un Dragon de Mer. En utilisant une magie plus approfondie, ils étaient capables de le combattre et de le vaincre. L'esprit du dragon était alors lié à son corps et lui servait d'esprit protecteur. Le vieux corps était ensuite enchanté grâce à une magie puissante qui convertissait l'enveloppe en un navire grandiose et merveilleux pouvant atteindre 800 mètres de long et 400 mètres de large. Chaque partie du dragon était utilisée par la race de marins. C'est de là que

descendent les grands navires-cités des Waertagi. C'est à bord du premier de ces navires que Waertag gagna sa réputation immortelle dans les Ténèbres, en traversant les mers du Chaos pour aller secourir ses parents.

A l'aide de leurs immenses navires, les Waertagi gouvernèrent les Océans de l'Age de l'Aurore. Ils s'entendaient extrêmement bien avec les Triolini. D'ailleurs, quiconque les connaît, les considère plus comme Triolini que comme humain. A l'origine, ils fraternisaient également avec leurs autres parents, les humains, et ils portèrent secours (à l') aux Empire(s) Seshnegi en des temps reculés. Ils survécurent parfaitement aux rigueurs de l'Age de l'Aurore mais n'étaient pas préparés aux troubles du Second Age, lorsque les humains s'inquiétèrent les autres races humanoïdes du monde et finalement les destituèrent.

LES WAERTAGI vénèrent les déités aînées du panthéon de la mer, et surtout Triolina, Manthi et Natea, Daliath, Framanthe et Magasta.

Wachaza est le deuxième culte important vénéré par les marines du monde. Wachaza est le fils de Magasta et le dieu de la guerre des océans. Les Waertagi se détournèrent de lui après avoir vu son pouvoir de Mort qui leur inspira une terreur indicible. On le dépeint toujours comme un dieu sombre, à la peau bleue nuit ou noire. Les marins peuvent quelquefois apercevoir ses yeux jaunes briller au fond des mers. Il porte le long filet de son père et un trident à l'aspect effrayant. Il commande également certains des grands périls de la mer, comme par exemple les Trombes, ses frères.

Au cours du Second Age, un groupe de personnes s'enfuit du royaume de Seshnella dont les descendants du Roi Nralar l'Ancien se disputaient le gouvernement. Ces colons s'installèrent à Jrustela où ils fondèrent une société prospère et travailleuse. On les appela Jrusteli du nom de l'endroit où ils s'étaient installés. Ce fut ce peuple qui créa le culte des Erudits de l'Ambigu ou Instruits des Dieux. Durant le Second Age, ce culte effectua de nombreuses recherches et analyses sur les dieux afin de percer leurs secrets. L'un des premiers actes des Erudits de l'Ambigu fut de réunir de nombreuses personnes qui, en dépit du monopole Waertagi, avaient découvert différentes choses sur les navires (en particulier sur leur construction et la navigation). Ces individus créèrent le culte de Diros qui fut rapidement assujéti au culte de Wachaza. C'est alors que débutèrent les problèmes avec les Waertagi. Ces derniers voulaient à tout prix conserver leur monopole et tentèrent d'intimider les Jrusteli en les maudissant et en les attaquant. Ceux ci ripostèrent en utilisant les compétences du jeune dieu de guerre qu'ils venaient d'adopter, Wachaza. La destruction qui s'ensuivit effraya les Waertagi qui réunirent une gigantesque flotte afin d'attaquer l'île et si possible, la couler. Ce plan entraîna des préparatifs hâtifs et désespérés chez les Jrusteli. Les deux flottes se rencontrèrent à la bataille de la Victoire de Tanian en 718 S.T.

Ce sont les Jrusteli qui l'emportèrent. Grâce à leur dieu de guerre, ils avaient appris l'art d'utiliser des armes de jet à partir de leurs vaisseaux, à se servir du bélier de bronze et à passer à l'abordage. Cependant, leur utilisation du dieu de pluie Tanian leur fut encore plus profitable. Tanian est le fils d'une union presque impossible entre le feu et l'eau. Les Jrusteli, grâce à la magie enseignée par les Erudits de l'Ambigu, invoquèrent Tanian et déversèrent de leurs armes le Dieu Ardent Qui Brûle l'Eau. Les Waertagi furent dans l'incapacité d'éteindre ce désastre et les survivants durent s'enfuir, complètement terrorisés. Durant la majeure partie du Second Age, les Waertagi demeurèrent dans l'ombre n'en sortant de temps à autre que pour mener des actes de piraterie. Ce n'est qu'en 947 qu'ils osèrent réapparaître en force. Ils défièrent les Jrusteli affaiblis (appelés désormais l'Empire de la Mer du Milieu) et remportèrent le combat, engloutissant la grande île sous les vagues de la mort.

Toutefois, le Second Age s'acheva de façon aussi tragique pour les Waertagi. Zzabur, Premier Sorcier du monde, forgea des





Les Dieux de la Terre

Mythes et Histoire

Le Culte de la Grande Terre

Les habitants d'Esrolia (le Pays Saint) ont toujours adoré la terre, y compris durant les Ténèbres et l'obscurité de leur pré histoire. Au cours du Second Age, ils furent éclairés par les Erudits de l'Ambigu et devinrent les héritiers de leur systématisation des divinités et de la reconnaissance de grandes structures. Le système de la terre s'étendit dans le monde entier, même s'il est plus important dans certains lieux, selon les besoins et la nature des fidèles.

GA est la Terre Première. C'est une entité impersonnelle au pouvoir incommensurable. Par parthénogenèse, elle eut quatre enfants, établissant ainsi une Rune de la Terre à quatre coins. Les Quatre Enfants de la Terre sont l'Impératrice Terre, membre de la Cour Céleste ; Genert, Seigneur de la Surface ; Gata, Mère de la Matière et la Sorcière Terre.

L'IMPÉRATRICE TERRE est une déesse de la Cour Céleste. C'est la Vierge Eternelle dont les vertus et dons sont Pureté et Force. Elle n'est quasiment plus vénérée aujourd'hui mais on connaît plusieurs contes dans lesquels plusieurs divinités se disputèrent ses faveurs sans pour autant y parvenir. Elle disparut avec tous ses compagnons de la Cour Céleste au moment des Grandes Ténèbres.

GATA, Mère de la Matière, forme la terre se trouvant dans le Plan Terrestre. C'est un esprit sans personnification qui, en tant que divinité, est indigne de confiance et peut parfois être terrifiante et meurtrière. Son vaste esprit se raffina au fil des générations successives de ses filles, apportant un immense soulagement à ceux qui la vénéraient. Aujourd'hui, son culte est désormais restreint et primitif.

Avec son frère Genert, elle créa de nombreuses divinités. Un mythe étologique des terres occidentales raconte comment Genert engendra de nombreuses déesses sur sa soeur Gata. Depuis, celles ci sont toutes devenues les déesses locales de la terre. Leurs cultes se sont répandus et elles donnèrent leur nom aux régions du continent. C'est ainsi qu'à Ralios, la déesse se nomme Ralia ; à Seshnella, Seshna ; à Fronela, Frona et ainsi de suite.

La plupart de ces contrées furent affectées par le système des Erudits de l'Ambigu et beaucoup l'adoptèrent. Dans les autres pays qui suivent le système-terre décrit ici, les principales déesses ont pris la place d'Ernalda dans la généalogie habituelle.

Les habitants du continent sud savent que Genert fut une des victimes du Diable et ils remplacèrent son nom par Pamalt, à la fonction similaire mais qui n'est jamais mort.

GENERT était l'amant de Gata et fut une fois le défenseur de l'Impératrice Terre. Dans son mythe, Genert fut Roi des Terres, un dirigeant amène, veillant à l'entretien de la surface de sa mère, la Terre. Cette époque recouvre l'Age d'Or, co-mythique à l'Age vert et peut être même à l'Age des Dragons, si l'on considère que Genert est effectivement le père ou le créateur des Géants qui combattirent les Dragons dans les premiers

remous du protomythe. Genert se réservait une partie de la terre qui s'étendait de la base de l'Aiguille vers le Nord. Il n'y avait aucune déesse dans ce pays hormis celles que Genert choisissait lui-même. Lorsque les Ténèbres et les Combats s'abattirent sur le monde, le Grand Empire de Genert fut déchiré par des querelles intestines. Il s'agit de l'époque de Tada de Prax, à la fin de l'Age d'Or. Lorsque le démon envahit finalement le monde, Genert fut de ceux qu'il tua avant de détruire l'Aiguille. Sa mort fit tomber tous ses royaumes personnels en poussière même si ses nombreuses filles sont parvenues à préserver la plupart de la terre. La renaissance survint avec l'Aurore. Avant de mourir, il engendra les membres de la famille répertoriés ci-dessous.

Un Petit Discours sur les Six Filles de la Terre

Les trois générations de divinités décrites ici peuvent être considérées comme le modèle terrestre habituel de la Déesse Tripartite. L'un des aspects de cette dernière est la Fille, jeune et précieuse ; la Mère, riche et généreuse et la Vieille, sombre et avide. En outre, les côtés Lumière et Ténèbres de chacun des personnages ont été inclus et extrapolés dans ce schéma. En matière de mythe et de religion, ces soeurs jumelles peuvent être considérées comme une seule divinité possédant deux aspects ou comme deux entités séparées se querellant sans cesse. Il est possible qu'une déesse locale soit tripartite, mais uniquement du côté Lumière ou du côté Ténèbres.

On utilise fréquemment les mythes afin de rendre la jeunesse des générations aînées, identiques aux mythes des générations cadettes. Par exemple, lorsque Asrélia était une jeune déesse on l'appelait Servante du Printemps. Lorsqu'elle devint plus âgée, elle fut nommée Ernalda, puis dans les Ténèbres on l'appela Asrélia. Même si cela semble contredire les mythes dans lesquels les trois déesses apparaissent ensemble, n'oubliez pas que nous nous situons là dans les royaumes de la mythologie et de sa réalité intemporelle.

Dans le panthéon érigé par les Erudits de l'Ambigu, différents événements sont attribués aux déesses dans leur jeunesse respective. Toutefois, seules quelques bribes de ces contes sont mentionnées ici. Enfin, toutes les naissances des différentes déesses par chacune sont parthénogénétiques ou naissances vierges.

LA SORCIÈRE DE LA TERRE est la gardienne des pouvoirs secrets et la Maîtresse des Esprits. Au commencement ses pouvoirs étaient restreints, mais elle passa sa vie entière à étudier le monde de la Nature dont elle tira de nombreux secrets. Elle apprit l'enchantement et l'enseigna au Dieu Cornu qui à son tour l'enseigna à de nombreux chamans. Elle fut mise en pièces par les Dévoreurs et les Pourfendeurs, mais elle se servit des secrets du Dieu Cornu pour se sauver. Au fur et à mesure de la formation du royaume des esprits, son pouvoir a grandi et elle est aujourd'hui la Reine de certains types d'esprits.

ASRÉLIA est le nom de la jeune déesse qui parcourait la terre dans ses premiers jours. La voûte des cieux était encore éclairée par les Lumières Inférieures lorsqu'elle aida sa mère à planter des Aldryas en tous lieux. Déjà à cette époque elle aimait collectionner les choses petites et secrètes. D'une beauté et d'une sympathie extrêmes, elle reçut de nombreux présents. Dans beaucoup de contes merveilleux, on l'appelle la Fortunée ou la Maîtresse de la Richesse.

Cette richesse lui causa d'ailleurs de nombreux problèmes par la suite, lorsque les dieux se disputèrent au sujet de leurs biens et de leurs possessions. Beaucoup de dieux convoitaient les richesses d'Asrélia et pour se défendre, elle se renferma et devint avide. Elle se cacha dans le sein de sa Grand Mère et de là, distribua ses biens à ceux qui la respectaient et la vénéraient selon les véritables rites. Dans le nouveau monde du Temps, on l'appelle la Grand Mère de la Richesse et c'est elle qui est la source de la fortune du Monde Inférieur.





TY KORA TEK est la soeur d'Asrélia mais ne l'égale ni par sa beauté, ni par sa bienveillance. Elle reçut certains dons différents de ceux de sa soeur mais devint jalouse et cupide. Son attitude contribua à la chute des divinités de la terre lors de la Guerre des Dieux. Ty Kora Tek était l'épouse d'un dieu des ténèbres. A l'aide du savoir de celui ci, elle construisit une grande caverne grise où elle pourrait être sa propre reine. Lorsque l'horreur de la Mort déferla sur le monde, Ty Kora Tek sauva de nombreuses personnes en les menant dans ce refuge et sanctuaire, à l'abri d'un monde devenu fou. Elles y demeurèrent, soumises à ses lois d'asservissement et de silence, mais à l'abri.

Ty Kora Tek est aujourd'hui la Déesse de la Mort pour les cultes de la terre. Avec son mari, elle eut plusieurs enfants que l'on retrouve dans le panthéon terre/enfer.

A l'apogée du mythe, lorsque tout était encore paisible, la déesse Asrélia donna naissance à deux filles. L'une fut appelée Ernalda et l'autre Maran. Toutes deux étaient douces et généreuses et possédaient beaucoup d'amis à l'Age des Dieux. Nombreuses étaient les divinités qui les courtoisaient, mais Maran ne prit ni mari, ni amant préférant choisir une chaste voie. Lorsque les troubles de la Guerre des Dieux éclatèrent et s'abattirent sur sa famille, elle se servit de serments et de promesses puissants pour marchander son Interdit de Mariage contre des capacités bien plus terribles. Elle ajouta le titre de Gor à son nom. Ainsi Ernalda devint la déesse très aimée et fertile pour laquelle combattirent les Frères Rivaux (Orlanth et Yelm), tandis que Maran Gor devint un objet de respect et de peur. Au fil du Temps et des légendes, les deux soeurs sont restées très liées.

Depuis le début de l'Aurore, le culte de **MARAN GOR** s'est beaucoup affaibli mais la déesse reste toujours extrêmement vénérée à la Passe du Dragon où l'on a découvert un ancien lieu sacré. Le Temple de la Trembleuse est situé à l'endroit où Maran Gor se tenait lorsqu'elle fit s'écrouler les armées du Démon qui envahissaient la terre. Cet endroit sera toujours un lieu sûr pour ses adorateurs. Grâce aux pouvoirs qui s'y trouvent, ses fidèles ont pu apprendre les terrifiants Pouvoirs des Tremblements de Terre qui sont capables d'anéantir des armées entières. Maran Gor est souvent invoquée sous le nom de Déesse Trembleuse de Terre.

ERNALDA est la Mère Généreuse du monde. Selon les endroits, on l'appelle Ralia, Frona, Seshna ou Pélia mais ses attributs restent les mêmes. C'est pour elle que se sont battus les Frères Rivaux. Elle materna certains des nombreux enfants magnifiques de la Terre durant l'Age Vert et elle aime tellement Flamal qu'elle affama le monde lorsqu'il mourut, tant elle souffrit de la solitude. De toutes les déesses de la terre, c'est elle que l'on préfère et l'on dit que même les trolls l'aiment ne serait ce que parce qu'elle est si bonne à voler. Elle ne se soucie pas des combats et elle est l'ancêtre de toutes les abondances. Abondance de nourriture, qu'elle soit d'origine animale ou végétale : elle est la mère d'Aldrya et d'Eiritha. Abondance d'enfants : elle est la Déesse de la Naissance, la Protectrice des Jeunes et la Mère du Monde. Abondance de paix : elle est la Maîtresse de la Paix, terrain fertile pour le Cirque des Trois Fèves. Enfin abondance de "bonne vie" : elle est la source de l'Opulence, la Donneuse, la Tendre, la Nourrissante.

Elle possède quelquefois certains attributs particuliers qui sont en accord avec les personnalités locales. Dans la Passe du Dragon et dans d'autres régions d'Ernalda, on l'appelle la Mère de l'Orge ; à Esrolia on trouve la Mère du Blé aux cheveux dorés. A Péloria, il existe également une Mère Maïs, dont le culte fut propagé par Hon-Eel la Danseuse.



Certains rites ancestraux de la Terre, surtout consacrés à Tykoratek, Déesse des Morts et du Monde Souterrain, imposent des sacrifices humains. Ces coutumes datant d'un autre âge sont devenues rares.





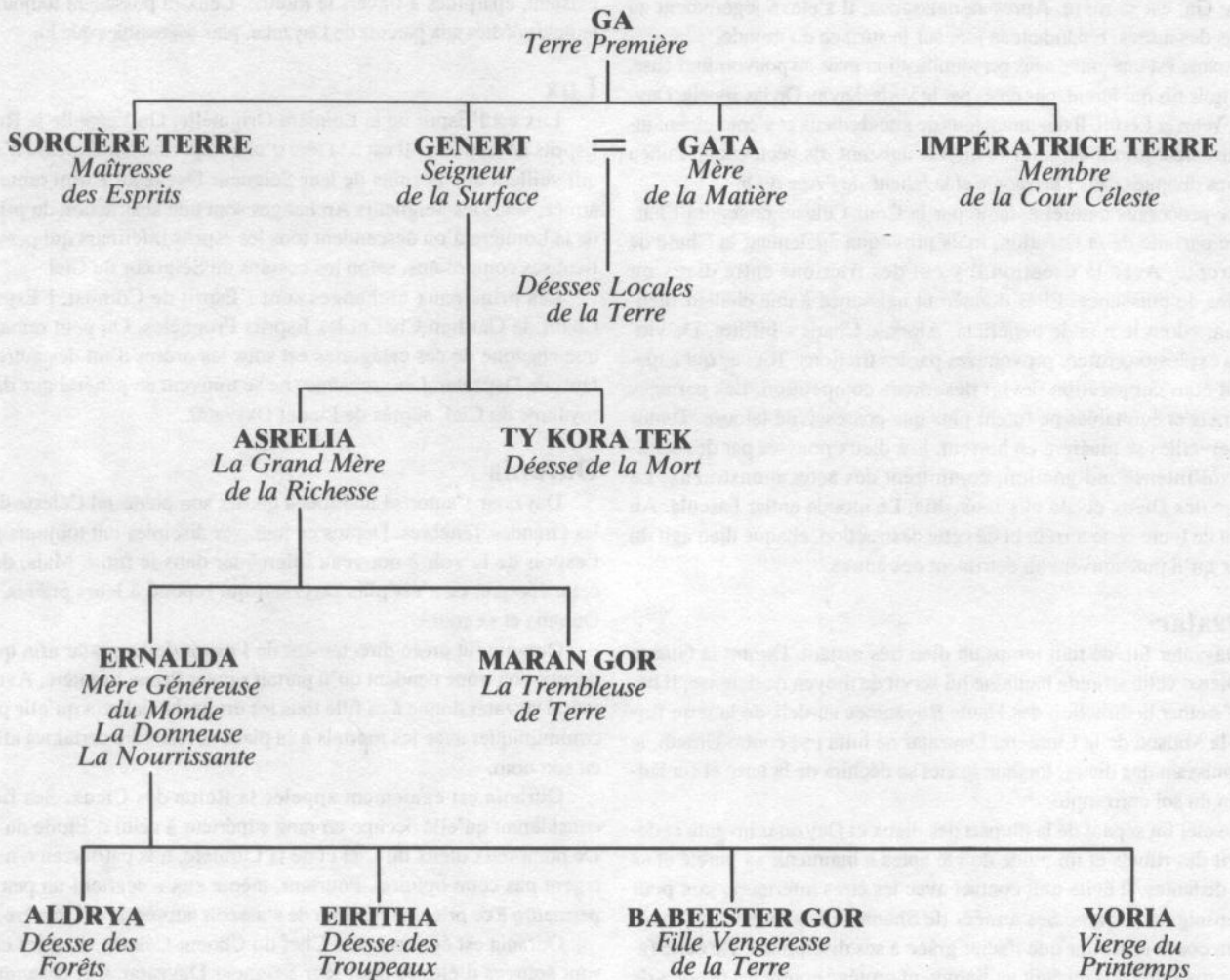
BABEESTER GOR est la fille vengeresse de la terre. Elle vint au monde après que sa mère Ernalda se soit endormie dans les Ténèbres. Elle est née d'un désir de vengeance qui prit cette forme lorsque toutes les autres formes de justice eurent échouées. Elle partit à la recherche de tous ceux qui avaient offensé la terre. Ce qui comprend les ennemis de l'extérieur mais également les hors la loi comme les régicides, les parjures envers la terre ou les profanateurs de temples.

Babeester Gor est armée des haches sacrées de la terre, nées durant l'Age des Dieux. Il s'agit d'objets sanglants et terrifiants qui furent consacrés au meilleur comme au pire entre ses mains. Babeester Gor est revêtue d'invisibilité et peut appeler un Esprit du Silence à son service.

Bien qu'elle soit encore jeune, elle n'est plus vierge car les actes qu'elle a accomplis sont par trop horribles pour qu'elle les ait exécutés seule. Elle eut plusieurs amants et maris ainsi que des enfants. Les esprits, comme le culte, se spécialisent dans les armes et la magie de combat. Les haches d'armes sont les armes favorites des gardes des temples. Viennent ensuite les haches de bataille et les haches de lancer en deuxième et troisième position.

VORIA est également appelée la Vierge du Printemps. Ernalda lui donna naissance durant les Ténèbres et elle fut l'une des nouvelles divinités à accompagner le Temps, afin d'annoncer le Nouveau Monde et l'Aurore. Elle est la plus jeune et la plus innocente de tous les êtres de la terre. Tout n'est que douceur et quiétude sur son chemin. C'est la déesse de la jeunesse, des enfants et de la virginité, et ces êtres viennent se placer sous sa protection. Elle est capable de discerner la moindre offense qu'on lui fait et alors appella à sa soeur Babeester Gor qui vient immédiatement à son aide. En retour, la déesse guerrière se rend chez Voria pour obtenir pardon et purification lorsqu'elle a accompli certaines actions meurtrières.

LES FILS DE L'ANNÉE est un ancien culte d'Esrolia qui pratiquait le sacrifice humain. Il a depuis été proscrit par le Pharaon. Au sein de ce culte, on élisait une personne qui recevait certains droits et pouvoirs divins et accomplissait en retour certains rituels. A la fin de la période de temps qui était de une, trois ou sept années (selon les divinations secrètes de la prêtresse au début de l'année), elle était sacrifiée à la déesse Ty Kora Tek.





Les Dieux du Feu et de la Lumière

Mythes et Histoire

Aether, Source de la Lumière et de la Chaleur.

Avant la création, il n'existait qu'une chose et rien à la fois ; c'était le Chaos. De lui naquirent et grandirent, les divinités de la Cour Céleste. Elles s'écartèrent de plus en plus du Chaos et créèrent les Eléments. Chaque Elément grandit en splendeur et fut béni.

Aether est le quatrième Elément, appelé le Grand Esprit du Feu. Il naquit d'éléments plus lourds ; certains affirment que Gata, ou bien même Ga, est sa mère. Après sa naissance, il s'éleva légèrement au dessus des autres, répandant sa joie sur la surface du monde.

Aether est une entité sans personnification mais au pouvoir immense. Il eut trois fils qui furent tous créés par le Verbe Divin. On les appelle Dayzatar, Yelm et Lodril. Il devinrent tous de grands dieux et s'entourèrent judicieusement afin d'explorer le monde naissant. Ils vécurent au milieu d'autres divinités dans l'harmonie et la félicité de l'Age d'Or.

Le processus naturel entamé par la Cour Céleste engendra l'harmonie parfaite de la Création, mais provoqua également la Chute de l'Entropie. Avec la Création, il y eut des frictions entre dieux ou sphères de puissance. Elles donnèrent naissance à une chaleur bienveillante dont le monde bénéficia. Alors, le Chaos s'infiltra. De violentes explosions furent provoquées par les frictions. Tout ce qui auparavant était coopération devint désormais compétition. Les partages fraternels et équitables ne furent plus que possessivité jalouse. Toutes les merveilles se muèrent en horreur. Les dieux poussés par des sentiments d'intense indignation, commirent des actes monstrueux. La Guerre des Dieux éclata et s'intensifia. Le monde entier bascula. Au milieu de toute cette terreur et de cette destruction, chaque dieu agit du mieux qu'il put, souvent au détriment des autres.

Dayzatar

Dayzatar fut, de tout temps, un dieu très distant. Durant la Guerre des Dieux, cette attitude hautaine lui servit de moyen de défense. Il hérita d'Aether, la direction des Hauts Royaumes au-delà de la terre formant la Maison de la Lumière. Dayzatar ne lutta pas contre Umath, le plus puissant des dieux, lorsque le ciel se déchira de la terre et fut lancé loin du sol corrompu.

Le ciel fut séparé de la plupart des dieux et Dayzatar inventa et découvrit des rituels et un mode de vie aptes à maintenir sa pureté et sa force distantes. Il évita tout contact avec les êtres inférieurs, sauf pour leur enseigner ses arts. Ses armées de Shanasse angéliques se formèrent un cœur aussi dur que l'acier grâce à ses disciplines. De cette façon, le royaume du ciel était vaillamment protégé contre les ravages de la Guerre des Dieux. Si ce royaume fut donc relativement épargné par ces désastres, les survivants tirèrent moins d'avantages des changements occasionnés.

Même ainsi, la pureté du ciel n'était pas absolue et subit plusieurs défaites. Parmi celles-ci on trouve la victoire de Lorian le Dieu Rivière qui envahit le ciel et y établit la Rivière du Ciel qui devint son

royaume. Son fils, Tanian, Dieu du Feu du Ciel est également appelé l'Eau qui Brûle.

Dayzatar fut également obligé de quitter sa forteresse au moins une fois durant son isolement. Ce fut pour sauver Prime Lumière, un de ses fidèles favoris dont l'histoire est contée ci-dessous. Il put également ainsi créer Ourania (voir également ci-dessous).

Durant cette période d'isolement et de discipline, Dayzatar parvint à se dépouiller de ses propres aspects terrestres afin de se purifier. On appelle ces aspects ses enfants, bien qu'il n'eut jamais d'épouse. C'est ainsi qu'il put découvrir et allumer sa propre Lumière Intérieure, agissant en parfait exemple pour ses adorateurs. Ces enfants de Dayzatar se nomment Lux, Ourania et Etoile Polaire.

Après l'arrivée du Temps, Dayzatar maintint sa position hautaine dans le monde. C'est pour cela qu'il est toujours difficile de l'atteindre même par ses plus fidèles adorateurs. Des disciples considèrent cet état de fait comme une grande épreuve de volonté et puisent leur force dans le silence et les promesses vides de leur dieu. Leurs Quêtes héroïques sont incarnés par les chemins de la Lumière Vraie et sont guidées par les Muses de l'Inspiration.

Néanmoins, la plupart des peuples ne voient pas l'intérêt de vénérer un dieu qui ne s'intéresse pas à eux. C'est pourquoi le culte de Dayzatar n'est guère répandu parmi la populace. Seuls quelques noyaux importants existent, éparpillés à travers le monde. Ceux-ci possèdent toujours des temples dédiés aux parents de Dayzatar, plus accessibles que lui.

Lux

Lux est l'Esprit de la Lumière Originelle. On l'appelle le Roi des Esprits de Lumière. Il est à la tête d'une importante hiérarchie d'anges qui veillent aux besoins de leur Seigneur Dayzatar. Parmi toute cette armée, seuls les Seigneurs Archanges sont une abstraction du principe de la Lumière d'où descendent tous les esprits inférieurs qui personnifient ses composants, selon les besoins du Seigneur du Ciel.

Les principaux archanges sont l'Esprit de Combat, l'Esprit du Chant, le Gardien Chef et les Esprits Prophètes. On peut remarquer que chacune de ces catégories est sous les ordres d'un des autres enfants de Dayzatar. Les archanges ne se trouvent en général que dans le royaume du Ciel, auprès de Lux et Dayzatar.

Ourania

Dayzatar s'autorisa une fois à quitter son piédestal Céleste durant les Grandes Ténèbres. Depuis ce jour, ses disciples ont toujours gardé l'espoir de le voir à nouveau intercéder dans le futur. Mais, depuis cette époque, ce n'est plus Dayzatar qui répond à leurs prières, mais Ourania et sa cour.

Ourania fut créée directement de l'esprit de Dayzatar afin qu'elle occupe son trône pendant qu'il partait sauver Prime Lumière. A son retour, Dayzatar donna à sa fille tous les droits du ciel afin qu'elle puisse communiquer avec les mortels à sa place et résoudre certaines affaires en son nom.

Ourania est également appelée la Reine des Cieux. Ses fidèles considèrent qu'elle occupe un rang supérieur à celui d'Etoile du Pôle. De nombreux dieux du Ciel et de la Lumière, très patriarcaux, ne partagent pas cette opinion. Pourtant, même eux s'écartent un peu pour permettre à ce principe féminin de s'asseoir auprès de la Lumière Pure.

Ourania est également le Chef du Choeur Céleste, dont les chants sont sources d'éloges pour leur Seigneur Dayzatar. Cet ensemble de voix angéliques est quelquefois appelé la Musique des Sphères. Les adorateurs du Ciel disent que c'est par cette méthode qu'Ourania donne des nouvelles de ses fidèles à Dayzatar.

Ourania est secondée par deux divinités mineures que l'on appelle soeurs, mais qui ne furent pas engendrées mais créées. Ourania est réputée pour sa pureté de vierge mais comprit le besoin d'être secondée





dans son travail. C'est pourquoi, à partir de son oeil droit, elle créa Musa, l'Esprit d'Inspiration qui apporte la lumière des Cieux à l'esprit des hommes. De la lumière de son oeil gauche, elle créa Supla qui porte les prières et supplications des mortels aux oreilles de la Reine des Cieux.

Etoile du Pôle

Etoile du Pôle est un fils de Dayzatar, issu de son Courage et de sa Fermeté. Lorsque Dayzatar était en train d'explorer le fond de sa propre pureté, il donna à Etoile du Pôle certains droits et certaines tâches à accomplir, puis il l'exhorta à suivre le chemin de la Lumière et disparut. La plupart des disciples de l'étoile pensent que Etoile du Pôle est capable de leur rendre n'importe quelle bénédiction en échange de vénération. La plupart pense également que Etoile du Pôle a toujours accès à Dayzatar s'il en éprouve le besoin.

Etoile du Pôle est le Roi Général des Armées du Ciel. Il a de nombreux fils, qui sont tous Capitaines de l'Etoile. Tous sont remarqués par leur ardeur au combat. Ce sont eux qui commandent aux Esprits de Combat et se sont battus en première ligne contre les ennemis du Ciel.

Durant les Ténèbres, la demeure d'Etoile du Pôle se trouvait près du sommet de l'Aiguille, à l'endroit où la puissante montagne perceait le Ciel. Lorsque les Ténèbres envahirent la terre après la mort de Yelm, les dieux du Ciel tinrent conseil pour décider d'une marche à suivre. Etoile du Pôle se porta volontaire pour apporter une aide Céleste à leurs adorateurs lointains. Il descendit de temps à autres de ses hauteurs et, accompagné par de nombreux Capitaines de l'Etoile, il aida les mortels à combattre le Chaos ou les Ténèbres.

Chacun de ces Capitaines vivait dans une forteresse dans le ciel et devait garder les orifices du dôme céleste qui permettaient à la lumière de filtrer. Lorsqu'un ennemi cherchait à pénétrer dans les cieux, il devait commencer par affronter les Capitaines de l'Etoile et leurs Esprits de Combat. Certains des enfants d'Etoile du Pôle furent moins stables ou moins aventureux que les autres Capitaines de l'Etoile et décidèrent de parcourir le monde avant et après les Ténèbres. Nombre de ces demi-dieux furent tués, mais l'un d'entre eux, Prime Lumière, établit un chemin de Quête Héroïque très clair que des dieux ultérieurs purent emprunter. Sa réussite lui permit de passer dans le ciel et il fut appelé Planète. Depuis cette époque, d'autres dieux qui n'ont même pas le ciel pour origine, ont emprunté ce chemin et y ont établi de nouvelles planètes qui errent sur le Sentier de l'Etoile

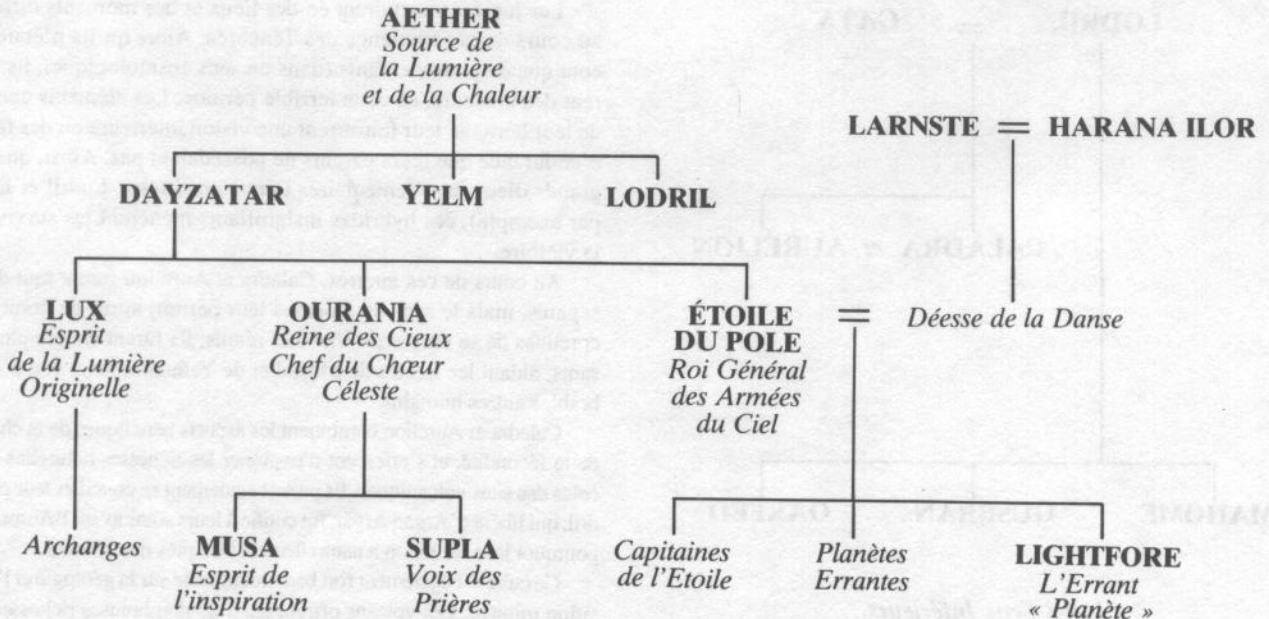
La femme d'Etoile du Pôle est la déesse de la danse (elle-même fille de Larnste -rune du changement ou de la mobilité- et de Harana Ilor -rune de l'harmonie-). Avec sagesse, Etoile du Pôle demanda son aide à sa femme durant la période où le monde se disloquait. Ils cherchèrent ensemble un moyen de maintenir l'équilibre par un changement inhérent. Grâce à leurs grands pouvoirs d'esprit et à leur magie, ils établirent la Chorégraphie de ce qu'on appela plus tard la Grande Danse du Ciel. Dans celle-ci, les Capitaines de l'Etoile, les Planètes Errantes et autres êtres Célestes se virent attribuer des endroits où il purent évoluer plutôt que de rester sans bouger. Ils préservèrent une partie immobile de leur ancienne vie de l'Age des Dieux et participèrent également à la Grande Danse du Temps. C'est pourquoi les étoiles changent de position chaque nuit et le ciel diffère en été et en hiver. De ce fait, Etoile du Pôle est quelquefois appelé le Grand Maître de la Danse.

Enfin, Etoile du Pôle est également connu sous le nom de "Roi du Firmament". Le firmament est la partie du ciel qui s'étend des extrémités touchant le monde à l'endroit où demeurent les étoiles et les planètes, affectées par la Sombre Nuit. Parallèlement, Ourania est la Reine des Cieux, que l'on peut considérer comme le pays situé derrière le Firmament, où les âmes chanceuses des cultes de la Lumière peuvent passer après leur mort une partie, voire toute leur vie, dans une félicité joyeuse. Toujours plus profondément à l'intérieur de la zone d'Ourania, se trouve la Cour de Lumière où habite Dayzatar, plongé dans sa méditation immortelle.

Lodril

Lodril est le troisième et le plus jeune fils de Aether. De par ses desirs et sa nature, il est tout l'opposé de Dayzatar. Alors que celui-ci recherche l'isolement et la méditation pour sa défense personnelle, Lodril prend grand plaisir à la participation et au contact avec les autres dieux et sphères du monde. Il adore la caresse de la terre, le toucher de la brise et la gloire du combat. Il ne connut pas la peur lorsque le Chaos fit son apparition et menaça le monde. Lodril fut toujours au premier rang pour le combattre.

Lodril était haut dans le ciel lorsqu'il aperçut une chose infectée d'au delà du monde venir se tortiller sur le corps de sa terre bien aimée. Il se transforma en lance divine et se projeta afin d'empaler le monstre. La lance ne tua pas ce dernier mais le plongea de plus en plus profondément dans les entrailles du monde. Lodril ne s'arrêta pas jusqu'à ce





que finalement, enfoui dans les tréfonds de la terre et loin de sa source de force, la chose du Chaos se retourna contre lui et engagea un combat au coeur à coeur.

Lodril se rendit compte, presque trop tard, qu'il ne pouvait détruire son ennemi. Il décida de se tuer si cela lui permettait d'abattre le monstre. Il s'entortilla et s'emmêla avec le monstre et rechercha ses feux les plus profonds afin de se consumer avec l'entité. Ses efforts ne furent qu'en partie récompensés, car là où se tenaient auparavant deux choses, il n'en restait désormais plus qu'une. Lodril prédomina mais il demeura pour toujours souillé d'une violence inhabituelle chez la plupart des entités du feu.

Alors qu'il se reposait après son combat, Lodril se retrouva profondément enveloppé par la terre. Le monstre brisé au fond de lui, lui murmura le moyen de s'échapper. Lodril suivit ses conseils. Il se gonfla et grandit dans cet endroit fermé, faisant intervenir une force nouvelle. Son pouvoir fougueux filtra à travers la terre, l'enflammant comme sous l'effet d'une poussée de fièvre, jusqu'à ce qu'il trouve un endroit où il put éclater et se retrouver à l'air libre.

Lodril jaillit des entrailles de la terre accompagné de ses mignons. Il tua tout ce qu'il rencontra sur son passage dans un accès de fureur cataclysmale. Certains de ses ennemis périrent, mais la mort de ses amis ne sembla pas l'apaiser. Il ne vivait que pour la gloire de sa chaleur destructrice. De cette façon, il construisit avec ses disciples sur toute la surface de la terre des forteresses appelées aujourd'hui volcans.

Mais cette rage ne pouvait le nourrir à tout jamais, il rencontra dans les ténèbres quelqu'un de plus puissant que lui. Argan Argar, fils de la Nuit, le combattit et lui fit mordre la poussière. Argan Argar réduisit Lodril en esclavage, utilisant sa chaleur et ses compétences pour construire le magnifique Palais Obsidienne, qui devint le bastion du Fils de la Nuit et de ses hordes. C'est là que Lodril fut enfermé, enchaîné, affaibli, pendant toute la durée des Ténèbres. Il ne put aider le monde que par l'intermédiaire de ses enfants.

A titre de remarque, les prêtres de Lodril prétendent avoir exactement le même contact divin avec le pur Aether que les prêtres austères et rigides de Dayzatar.

Ils pensent également les méthodes dont ils usent pour contacter leurs dieux sont non seulement plus agréables, mais plus saines et plus sociales. Les adorateurs de Dayzatar bien entendu, fuient une telle indolence et une telle débauche qui sont pour eux antithétiques à leurs croyances. Une antipathie certaine existe toujours entre les deux cultes.



Caladra et Aurélien symbolisent le mariage réussi du Feu et de la Terre. Leurs us et coutumes, pourtant peu répandus, sont assez originaux pour faire la réputation du culte.

Caladra et Aurélien

Tandis que Lodril, fou de rage, gisait dans les entrailles de Mère Gata, sa chaleur engendra de nouvelles vies. Deux divinités jumelles se formèrent et se complétèrent. Caladra était une femelle et Aurélien un mâle.

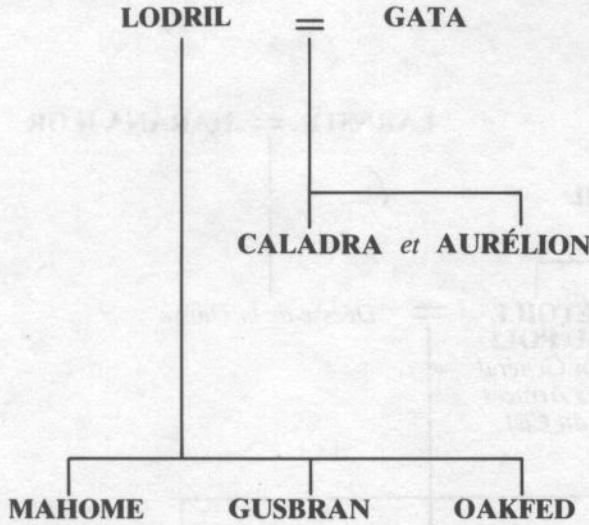
Caladra et Aurélien ne sont pas de véritables divinités du feu. En effet, leur héritage provient en partie de la terre. Mais ils descendent de Lodril et sont donc inclus ici.

Les jumeaux naquirent en des lieux et des moments différents, au cours de la turbulence des Ténèbres. Alors qu'ils n'étaient encore que de jeunes enfants (dans un sens cosmologique), ils devinrent des meneurs, en cette terrible période. Les éléments combinés de leur héritage leur fournirent une vision intérieure ou des facultés d'endurance que leurs parents ne possédaient pas. Ainsi, quand les grands dieux des élémentaires tombèrent (Yelm, Lodril et Ernalda par exemple), ces hybrides insignifiants menèrent les survivants à la victoire.

Au cours de ces guerres, Caladra et Aurélien furent tout d'abord séparés, mais le sens du Cosmós leur permit, après de nombreuses épreuves de se retrouver. Une fois réunis, ils furent encore plus puissants, aidant les fidèles de Mostal et de Yelmadio, ainsi que d'innombrables autres humains.

Caladra et Aurélien combinent les aspects bénéfiques de la chaleur et de la fécondité, et s'efforcent d'exploiter les richesses naturelles et agricoles des sites volcaniques. Ils purent également se concilier leur père Lodril, qui libéré d'Argan Argar, fut confié à leurs soins avant l'Aurore. C'est pourquoi leur adoration a naturellement lieu près des volcans.

Ce culte est également fort bien documenté sur la géologie et l'exploitation minière. Les volcans offrent aussi de nombreuses richesses miné-



Les 3 Feux Inférieurs





rales au culte. C'est pour cette raison que ce culte est très populaire parmi les nains.

Ce culte est très intéressant du fait de ses deux approches fort différentes de la fertilité. D'un côté on trouve un comportement très austère, héritage des cultes du feu. De l'autre, on remarque une frénésie orgiaque très répandue parmi les nombreux cultes de terre. La solution de Caladra et Aurélien est typique des compromis socialisants qui font la réputation du culte. Puisque tous deux sont de même parenté, les prêtres du cultes sont obligés de choisir leur épouse à l'extérieur du culte et d'étendre ainsi l'héritage de leur dieux toujours plus loin.

Les Feux Inférieurs

"Feux Inférieurs" est un nom générique désignant les enfants de Lodril correspondant aux feux connus de la terre. Ils sont au nombre de trois et sont habituellement appelés frères et soeurs.

Leur naissance n'est pas ordinaire et la légende qui la conte nous emmène loin des dieux. Nous devons, en effet, nous pencher sur la Quête d'Orlanth et de ses compagnons, alors qu'ils avancent avec peine dans l'Obscur Monde Inférieur afin de délivrer le Soleil. Durant ce voyage, les Porteurs de Lumière débouchèrent sur un lieu noir et impénétrable. Il s'agissait du Palais Obsidienne d'Argan Argar qui fut construit à l'aide de Lodril lorsqu'il était esclave. Les caves de ce palais se trouvaient en Enfer et ses flèches crevaient le monde de la terre et de la vie très loin au dessus.

On avait parlé de cet endroit aux Porteurs de Lumière, en leur disant qu'ils y trouveraient une nouvelle lumière pour guider leurs pas. Le contenu de ce conte n'est guère intéressant, sauf au moment où il explique

qu'Eumal le Voleur se faufila dans la citadelle et vola les feux magiques de Lodril. Alors qu'on le poursuivait, Eumal se transforma en corbeau, en coyote, en araignée, en humain ou autre, en tentant à chaque fois de tromper ses poursuivants et de transmettre ses présents. Durant sa course folle, Eumal s'arrêta sur le monde des hommes et leur fit don de la lumière, ce qui aida le monde dans l'état critique où il se trouvait. C'est ainsi que les Feux Inférieurs vinrent sur terre.

Le premier d'entre eux est Mahome, aussi appelée Feu du Foyer. Elle représente la chaleur du foyer et du feu des cuisines. Elle est douce et gentille.

Gustbran est le second. Il est le Feu du Travail. Il correspond aux flammes rugissantes et aux soufflets ardents fournissant la chaleur nécessaire à la cuisson de l'argile, des métaux fondus et du bois durci. On le connait aussi comme le Forgeron des Dieux lorsque Mostal ne le travaille pas.

Oakfed est le dernier des trois. On l'appelle le Feu Sacré. Par ses brûlures explosives, les choses sont transformées en leur nature intérieure. Les âmes peuvent y être purgées et le mal détruit. Lorsque l'on ne le réprime pas, Oakfed devient le Feu Sauvage, célèbre pour avoir détruit des forêts et brûler la pierre.

Le culte de ces trois divinités est fort répandu à travers le monde, partout où les peuples utilisent le feu et sans tenir compte des autres divinités adorées en ces lieux. Elles sont profondément aimées et vénérées par quasiment tous les humains.

Malgré tout, où peut être à cause de cela, on considère (en tout cas les dieux) que leur place dans la hiérarchie se situe au bas de l'échelle.





Orlanth

Mythes et Histoire

Orlanth et sa Famille

Orlanth fut l'une des dernières divinités à naître. Il se distingua d'entre les dieux comme étant l'un des plus puissants. Il symbolise le mode de vie des barbares habitant les collines. C'est pourquoi, en principe, ces peuples le vénèrent où qu'ils soient. En général, Orlanth mène la vie d'un chef de tribu des collines, prospère, entouré de serviteurs et d'hommes de main.

Il se trouve au centre d'un large panthéon de divinités et est la plus importante d'entre elles. Après lui vient Ernalda, sa femme. Ce couple divin est entouré de divinités inférieures, de divinités associées et d'esprits sans nom qui ont leur place dans le Plan Cosmique. Ces cultes combinés sont appelés Religion d'Orlanth et d'Ernalda.

Il est primordial de comprendre qu'Orlanth est à l'origine de l'Équilibre Cosmique. Sa force l'a créé tel qu'il est et ce sont ses vertus qui le maintiennent en place. De part ses hauts faits, Orlanth possède la souveraineté absolue de l'univers.

Le culte d'Orlanth fournit à ses membres des règles de conduite qui leur permettent de déterminer leurs actions par rapport à cette vie, à eux mêmes, au Cosmos et au grand mystère de la Création. La participation au culte d'Orlanth rend une personne citoyenne à part entière de l'Univers. Afin de comprendre une divinité si complexe, il faudrait prendre en compte toutes les légendes qui contribuèrent à son développement. Mais il est impossible de les indiquer ici, ne serait ce que les plus importantes. Cependant, pour illustrer la nature même d'Orlanth, quelques événements majeurs ont été retenus.

Il est fondamental de garder à l'esprit les Six Vertus d'Orlanth lors de la lecture de ces contes. Celles ci sont le Courage, la Sagesse, la Générosité, la Justice, l'Honneur, la Piété. Elles représentent les plus hauts idéaux qu'un Orlanthi puisse poursuivre.

La mythologie d'Orlanth peut être divisée en trois grandes parties. Dans la première, la Jeunesse d'Orlanth, le dieu est sans importance pour le monde mais il est occupé à forger son futur. Dans la seconde, l'Age des Tempêtes, Orlanth exhibe ses pouvoirs au cours de luttes puissantes avec sa famille. La troisième, la Grande Quête, révèle ses plus grandes réussites qui se résument en ces mots : faire face à ses responsabilités les plus importantes.

La Jeunesse d'Orlanth

Orlanth est le plus jeune fils d'Umath. Il est né alors que les plus impétueux dieux des tempêtes avaient déjà commencé leurs conquêtes. Il hérita à la fois des manières et de la réputation de ses frères et possédait même avant sa naissance de nombreux ennemis. La première action d'Orlanth démontre sa future personnalité. Alors qu'il jouait dans les caves de sa mère, Orlanth décida de lever un vent pour savoir s'il était capable de jeter à bas son demi frère Yinkin. Il s'exécuta et le Dieu des Chats se retrouva projeté hors des grottes maternelles pour aller s'écraser sur des rochers à des kilomètres plus bas. Orlanth s'envola à la suite de son frère et réussit à le sauver. Ce n'était pas la dernière fois qu'il devait causer un désastre avant de rétablir de justesse la situation.

Orlanth assista ses frères dans leurs pillages et rapines. Il était en compagnie de Vadrus, Humakt et Valind lorsqu'il découvrit les armées du peuple marin de Manthi et les projeta hors des lacs intérieurs de Genertela. Depuis cette époque, peu de régions intérieures sont habitées par des peuples de la mer.

Il accomplit d'autres exactions analogues. Les défis d'Orlanth à Yelm sont mémorables. Trois d'entre eux sont souvent cités : la Danse, la Magie et la Musique. Dans chacun des cas, les juges votèrent pour Yelm. C'est à cette même époque qu'Orlanth tomba grandement amoureux d'Ernalda et lui promit de la sortir des griffes de l'Empereur de l'Univers. On peut trouver surprenant que Yelm, Empereur de l'Univers et Gardien de la Loi, ait daigné relever les défis d'un dieu barbare arriviste et s'étant juré de s'emparer de la couronne de l'univers. Yelm s'est apparemment douté de la menace pesant sur son culte et accepta le problème comme une partie intégrante de ses fonctions.

L'un des combats d'Orlanth resté célèbre le mit aux prises avec deux héros trolls, Gore et Gash. Ceux ci l'attaquèrent par surprise mais il parvint à se dégager et à briser les jambes de Gore.

La plus célèbre action d'Orlanth se déroula au cours de son adolescence. Eurmal, un ami, déroba l'Épée de la Mort à Humakt, le frère d'Orlanth. Il ne devait utiliser l'épée qu'une fois mais ce fut la bonne. Il abattit Yelm, l'Empereur, et retira sa plus grande source de Lumière au cosmos. Le monde entier fut plongé dans les Premières Ténèbres ou Age des Tempêtes.

L'Age des Tempêtes

La première période de l'Age des Tempêtes vit les dieux des tempêtes occuper une partie de plus en plus importante du monde. Le cosmos en fut à ce point ébranlé que les mers déferlèrent sur les terres puis se retirèrent. Des pans gigantesques de terre s'effondrèrent alors que d'autres s'élançèrent avec défi pour combattre les airs. Les dieux des tempêtes persévérèrent et tandis que les vents se levaient, les températures baissaient. Les dieux des eaux perdirent de plus en plus de terrain et se firent dépouiller, surtout par Valind, Dieu de l'Hiver, qui étendit ses feuilles de glace de plus en plus loin. Toutefois, bien avant de vaincre leurs plus puissants ennemis, les dieux des tempêtes se retournèrent les uns contre les autres, en particulier Vadrus qui pensait que seuls ses frères étaient des adversaires dignes de valeur.

Orlanth dut souvent affronter ses parents, même si cela le peina énormément. Lorsque Taureau Tempête malmena Yinkin, il devint arrogant et tenta ensuite de combattre Orlanth. Ce dernier le fit mettre à genoux devant lui en se servant uniquement d'un lasso et d'un bâton de bouvier. C'est depuis cet épisode, que les adorateurs de Taureau Tempête n'aiment guère les Orlanthi. Ils se soumettront toutefois à leurs ordres s'ils s'y croient forcés. Orlanth apprécie son frère turbulent car il possède le don de pressentir le Chaos. Cependant, il n'a pas pour autant le désir ou l'envie de supporter son indiscipline. Orlanth et Kolat se disputaient souvent mais ne se combattaient que très rarement. Les vents et autres Kolati sont d'ailleurs généralement dépeints comme les amis d'Orlanth. Le dieu offensa à tel point Humakt que le Dieu Épée désavoua toute parenté avec les vents. Un autre de ses puissants ennemis fut son parent Thyrk, fils de Valind, souvent appelé le Géant des Neiges. Vadrus et ses fils faisaient fi de leurs liens familiaux afin de se comporter en véritables adversaires. Gagarth, en particulier, entreprit de s'attaquer au royaume d'Orlanth et d'Ernalda. Il devait être repoussé maintes fois. Une autre des luttes célèbres d'Orlanth l'opposa à Daga, dieu de la sécheresse. Sa célébrité tient au fait qu'Orlanth dut y combattre son propre parent. Il ne trouva son salut qu'en conquérant Aroka, le Dragon Bleu, grâce à des méthodes dont l'efficacité avait déjà été prouvée. Vadrus avait déjà affronté un monstre de la même envergure et appelé Enkoshons. Il se peut en fait que cette entité soit la même que celle qu'Orlanth dut combattre. Toutefois, elle de-





vait alors posséder une autre apparence. Encore une fois, Orlanth passa une grande partie de son temps à se préparer au combat contre Aroka en faisant appel aux Puissances Suprêmes (probablement la Cour Céleste), en dévorant du Pain de Splendeur et en buvant du Soma. Grâce à l'aide de Kolat, il obtint les Six Vents, il emporta également Eclair et Bouclier d'Aran. Le combat fut titanésque mais ce fut finalement Orlanth qui l'emporta. Il découpa le monstre en morceaux, noyant ainsi les terres dans l'eau, le sang et l'hydromel. A l'intérieur du Dragon, Orlanth découvrit Heler, le dieu de la pluie, qui allait devenir son loyal ami. Plus tard, Barntar, le fils d'Orlanth, demanda à nouveau l'aide d'Heler pour combattre Daga.

Orlanth extermina également un autre dragon appelé Sh'ka Har Zeel, surnommé l'Instigateur des Cieux.

Orlanth entreprit une autre quête célèbre : il partit à la recherche du Puits de la Sagesse de Daliath. Il parvint à surmonter l'épreuve des Gardes Extérieurs et aboutit finalement aux Bains de Nelat. Ces derniers constituaient en fait une épreuve de pureté qui dissolvait quiconque ne méritait pas leur pouvoir. Orlanth subit d'atroces souffrances mais fut aidé par des amis et par ses propres vertus. Il traversa la région et après de nouveaux dangers parvint au Puits de Daliath. Il survécut au combat qui l'opposa à Magasta et/ou son fils. Les deux combattants perdirent chacun quelque chose mais Orlanth eut le privilège d'absorber une gorgée du breuvage sacré de Daliath. Il acquit alors la Véritable Sagesse.

Orlanth combattit également les derniers dieux de lumière ainsi que les dieux des ténèbres et des trolls. Un autre combat se déroula sur la Colline de l'Or. C'est à cet endroit que Yelmali fut blessé par Orlanth puis grièvement touché quelques temps après par Zorak Zoran. Celui-ci s'empara alors des pouvoirs de Chaleur de Yelmali. Inora, appelée aussi la Princesse Blanche ou la Déesse des Neiges était également présente au combat.

La Quête des Porteurs de Lumière

La Quête des Porteurs de Lumière fut la seule grande entreprise accomplie qui permit d'unifier tous les éléments cosmiques afin de sauver un monde mourant. De nombreuses divinités sans lesquelles le monde ne serait plus qu'un petit caillou dans le cosmos, luttèrent vaillamment et endurèrent d'horribles souffrances pour le sauver. Toutefois, la Quête des Porteurs de Lumière reste unique en son genre car elle traversa tous les royaumes et les unit pour créer d'importantes relations dans un monde en pleine désagrégation. Lorsque le Grand Compromis fut atteint et que le Mal fut anéanti, les énergies régénérées de la Vie s'écoulèrent le long des chemins forgés par les Porteurs de Lumière.

On a toujours affirmé qu'il y eut sept Porteurs de Lumière : Orlanth, Issaries, Lhankor Mhy, Chalana Arroy, Eumal, l'Homme de Chair et Ginna Jar. On mentionne quelquefois le nom d'autres divinités ou personnes ayant participé à cette quête. Il semble en fait que ces puissants Sauveurs aient été assistés et escortés par un certain nombre de créatures de moindre importance. Un tel honneur est fort compréhensible et correspond tout à fait au comportement d'un roi terrestre emmenant avec lui ses serviteurs durant un voyage. Il est vraisemblable que la plupart de ces créatures inférieures aient trouvé la mort durant la Quête. On sait également qu'un certain nombre d'êtres vinrent grossir les rangs de l'expédition puis se retirèrent avant que la Quête ne soit accomplie. Ces êtres offraient en général des aides de toutes sortes. Il y eut également de nombreux ennemis qui n'apparurent qu'une fois. Ainsi, Canis Chaos traqua les dieux affaiblis afin de les provoquer en combat dans les Ténèbres.

Le chemin de la Quête est fort long et nombreuses sont les versions qui le décrivent. La plupart d'entre elles gardent en commun les faits principaux. La description suivante ne traite que de ces aspects précis de la Quête. Les différentes versions s'entendent sur le fait que

la Quête des Porteurs de Lumière peut se scinder en cinq parties principales. Chacune de ces parties représente une étape dans ce voyage au travers d'un mythe.

La première étape s'intitule : le Départ vers l'Ouest, le voyage partant du centre du monde pour se diriger vers l'ouest parmi les débris de ce que furent les mers et la terre durant les Grandes Ténèbres. Les monstres du Chaos montaient des embuscades et levaient des armées pour affronter les dieux. La mer d'occident, à l'agonie, fut traversée à l'aide du Dieu Tortue. Les terres du Luatha étaient infestées de races belliqueuses de demi-dieux. Rausa, sanglante déesse du crépuscule, haïssait Orlanth pour avoir assassiné Yelm, son père. Lorsque les Porteurs de Lumière parvinrent à l'intérieur du Château du Crépuscule, ils découvrirent en son centre la Clé et le Passage menant au Monde Inférieur.

Ce fut alors la Longue Descente. Le chemin était par moment encore illuminé par le rougeoiement du sang de Yelm. Les braves en Quête Héroïque racontent d'ailleurs qu'il y brille toujours. D'obscures créatures informes se gavaient de ce sang et s'attaquaient aux voyageurs imprudents. Plus les Porteurs descendaient, plus leurs adversaires se multipliaient, attirés par l'odeur et le contact de la Vie.

Le Monde Inférieur, lieu de vérités lugubres, de réalités sombres et secrètes, de morts insensibles, de certitudes défraîchies et empoisonnées, représentait le but de la Quête. Orlanth et ses compagnons se frayèrent un chemin dans ce royaume fétide et découvrirent en son centre le Hall des Morts.

A l'entrée se trouvait le Roi Griffon, désormais invalide et laissant traîner une aile. Orlanth, entendant un rire provenant de l'intérieur, avança à grands pas et s'adressa au dieu :

*"A qui donc est ce Hall,
"Si joyeux dans ces Ténèbres ?"*

L'Ancêtre des Griffons répondit :

*"Ceci est le rire du Désespoir, ici breuvage quotidien.
Seule une personne pouvait le trouver joyeux : le meurtier de Yelm !
Arrière. Je doute que l'Empereur des Larmes soit heureux de vous voir."*

Orlanth rétorqua :

*"Ecarte toi Griffon d'Or, ou annonce ma présence.
Je ne suis pas venu si loin pour me quereller avec un serviteur !
Et je dois t'avertir que de te tuer à nouveau
Ne me causerait aucun problème."*

Plein d'audace, Orlanth pénétra dans le Hall, où Yelm le reçut avec froideur. Orlanth prêcha l'amitié, Yelm demanda l'expiation. Orlanth exigea reconnaissance, Yelm exigea des preuves. Orlanth lui fit promesse du futur, Yelm demanda un jugement par combat. Orlanth entama son Chant de la Vérité.

Puis il subit les exigences de Yelm : une pluie corrosive emplie de la haine de tous ses ennemis présents s'abattit sur lui. Il fut horriblement brûlé et torturé, mais, tout comme aux Bains de Nelat, il survécut. De justesse.

Orlanth subit ensuite le Jugement par Combat et abattit les Gardiens de la Porte. Ceux-ci étaient des monstres retenant les Morts prisonniers dans le Monde Inférieur. Si ce n'avait été l'aide de ses amis, Orlanth aurait été condamné à vivre pour toujours dans le Monde Inférieur, car ces épreuves l'avaient totalement anéanti. Il ne dut qu'à l'amour et à la compassion de Chalana Arroy de pouvoir remonter.

Ceci fait, tous les dieux vivants et morts se préparèrent au terrible Rituel du Filet, dirigé par Arachné Solara en préparation à la venue du Démon.





Après ces rudes épreuves, Orlanth et ses compagnons durent encore affronter le Dangereux Retour. Toutefois, ils eurent suffisamment de chance et le retour fut pour eux moins dangereux que pour Yelm et ses troupes. Puis les dieux se réunirent à nouveau aux Portes de l'Aurore, nouvellement créées où les dieux du temps à l'aspect fantomatique disparaissaient déjà dans le futur. L'Aurore se leva.

Le Retour est la dernière partie de la Quête Héroïque d'Orlanth. C'est au cours de ces épisodes qu'il répandit ses secrets et la vie sur le monde, chassant ainsi les derniers restes du vide. Pour avoir conduit les Porteurs de Lumière et prouvé sa supériorité, Orlanth confirma sa place sur le Trône du Monde.

Les Formes d'Orlanth

Il arrive souvent que l'on mentionne trois ou quatre formes d'Orlanth en considérant chacune comme un dieu différent. Quelquefois, ces formes sont même représentées par des dieux différents dotés de sacerdoces rivaux, de préjugés religieux et de mépris envers les autres systèmes. En outre, il existe de nombreuses formes peu connues d'Orlanth, celles-ci sont en fait des sous-cultes également associés à son nom (comme Orlanth Heler, Orlanth Odayla etc...). Ces recouvrements sont révélateurs de la complexité d'Orlanth. L'association de son nom dans un sous-culte signifie bien souvent qu'un temple abrite l'adoration de deux divinités. Celles-ci peuvent être réunies en une seule déité ou scindées en deux dieux distincts. Lorsqu'elles ne font qu'une, les religions ont comme Jours Saints ceux provenant du sous-culte et ceux provenant du culte d'Orlanth. Les activités marginales d'Orlanth, telles qu'elles sont définies dans les sous-cultes, donnent une bonne idée des capacités et des hauts faits de ce dieu.

Il existe quatre structures supérieures du culte d'Orlanth qui sont bien connues. Chacune peut être occasionnellement considérée comme une partie semi-distincte du panthéon supérieur ou bien être associée à d'autres parties.

Orlanth le Tonnant représente Orlanth en Dieu du Temps. Il a pour

attribut certains phénomènes atmosphériques : nuages, vent, éclairs. Il est principalement préoccupé par la fertilité et la vie. On le vénère habituellement en même temps que sa femme Ernalda. Heler, dieu de la pluie, n'est jamais très loin de lui.

Orlanth l'Aventureux représente le dieu sous son aspect martial. Il est cette fois dépeint en guerrier ou en militaire. Il est principalement connu par les ennemis qu'il a vaincus. Ernalda n'est ici souvent représentée que comme l'une de ses nombreuses maîtresses. Ses amis, par exemple Humakt et Taureau Tempête, sont toujours à ses côtés durant les combats.

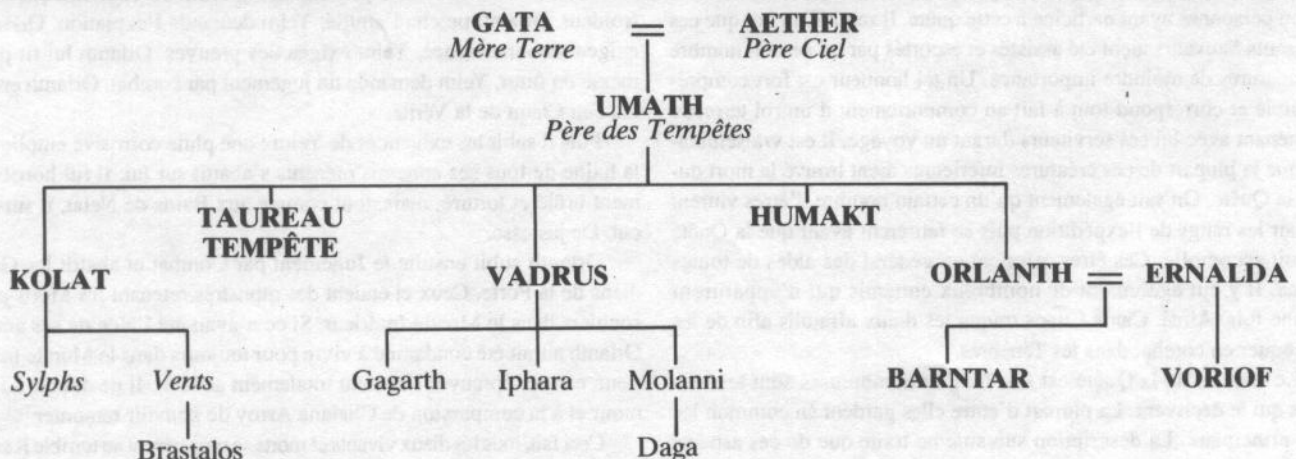
Orlanth Porteur de Lumière ou Porteur de Vie représente le dieu sous son aspect mystique et héroïque. Orlanth est ici dans la fleur de l'âge, entouré de dangers qui souvent ne peuvent être surmontés. Il subit l'épreuve et en sort victorieux. Ses vertus sont en lambeaux mais sa vision détient la Vérité pour tous les Porteurs de Lumière. Toutes les souffrances endurées ne sont rien comparées aux récompenses obtenues. Les Porteurs de Lumière représentent une partie un peu particulière du culte, car dans l'adversité ils se remarquèrent toujours par leurs efforts exceptionnels et leurs pures intentions.

Orlanth Rex représente le dieu sous son aspect de meneur. Son rôle de dieu de la société et de la justice est ici important. Il existe peu de mythes concernant Rex, mais l'importance de cet aspect ne doit en aucun cas être sous-estimé, ne serait-ce que pour le pouvoir qu'il génère et la loyauté qu'un meneur exige de ses fidèles.

Analyse des Types de Sorts Runiques

Une comparaison des différentes formes d'Orlanth peut s'avérer utile lorsque l'on étudie leurs sorts runiques. En général, ils reflètent les fonctions mentionnées ci-dessus : le Tonnant est tourné vers la fertilité et les conditions climatiques, l'Aventureux s'intéresse au combat, le Porteur de Lumière est davantage tourné vers les quêtes. C'est lui qui accapare les sorts associés ou les esprits vaincus. Enfin, Rex possède des sorts de commandement.

<i>Tonnant</i>	<i>Aventureux</i>	<i>Porteur de Lumière</i>	<i>Rex</i>
Accélérer le Vent	Voler	Identifier une Odeur	Commander aux Adorateurs
Ralentir le Vent	Message du Vent	Verrou	Commander aux Prêtres
Appeler les Nuages	Téléportation Guidée	Analyser la Magie	Consacrer une Teinture
Balayer les Nuages	Téléportation	Guérir CON	Consécration d'une Pierre de Tonnerre
Foudre	Marcher dans les Ténèbres	Eclair	Détecter l'Honneur
Pluie	Faire face au Chaos	Grande Parade	Charisme
Neige		Nappe de Brouillard	
		Guérir FOR	





Les Sous Cultes des Armes Magiques

Au commencement du temps des dieux, les divinités possédaient une large variété d'outils mais ne détenaient qu'une seule arme chacune. En ces temps divins où les futures armes de destruction n'étaient pas encore reconnues pour ce qu'elles allaient devenir, les dieux devinrent maîtres à leur arme de prédilection. C'est ainsi que débutèrent les mythes des anciennes armes.

Durant les conflits de la Guerre des Dieux, de nombreuses divinités mordirent la poussière, furent mutilées, capturées ou encore désarmées. Lorsque ce type d'événements survenait, le vainqueur s'emparait le plus souvent de l'arme du vaincu. De cette façon, les dieux supérieurs transmettaient leur compétence aux armes à leurs inférieurs. En général, des classes d'armes entières devinrent la propriété de qui-conque décidait de les porter. Cependant, nombreux étaient les peuples qui refusaient de porter des outils que leurs ennemis mortels avaient coutume d'avoir sur eux.

D'autres armes plus puissantes ou plus spécialisées ne trouvèrent pas un tel destin. Les dieux conservaient parfois quelques secrets, comme par exemple l'étreinte mortelle de Yelm sur sa Lance de Soleil. Une arme pouvait également être choisie par un dieu sans se confondre avec l'ensemble de ses armes classiques. Elle était alors l'objet favori du dieu.

Orlanth, grand vainqueur, possédait de nombreuses armes dans sa collection et décida de faire connaître aux mortels un grand nombre d'entre elles. Parmi celles-ci se trouvent quatre qu'il préfère aux autres et qu'il conserve pour lui-même et ses favoris. On les connaît sous le nom des Quatre Armes Magiques. Elles possèdent chacune un sous-culte accessible à tous. Les Quatre Armes sont les suivantes : les Sandales des Ténèbres, la Lance des Eclairs, l'Echarpe de Brume et le Bouclier d'Arran.

Les Sandales des Ténèbres furent volées à Kyger Litor. En conséquence les adorateurs de ce culte peuvent recevoir le sort runique Marcher dans les Ténèbres.

Le culte de la Lance des Eclairs propose un sort du même nom qui peut causer de graves dommages.

L'Echarpe de Brume est un esprit de l'eau appelé Huraya. Orlanth lui sauva la vie. En retour, Huraya cacha Orlanth de la vue de ses adversaires et lui sauva également la vie. Le culte possède le sort runique appelé Nappe de Brouillard.

Le Bouclier d'Arran appartenait tout d'abord à Eralda. Elle n'en avait aucune utilité et l'offrit à Babeester Gor. De nombreux cultes de la terre vénèrent ce sous-culte. Orlanth se servit très souvent de cette arme au combat. Le sous-culte donne le sort runique Grande Parade. Les effets de tous ces sorts sont décrits dans les règles de RuneQuest page 222.

Il ne faut pas oublier qu'Orlanth a également accès à d'autres magies tels l'épée Mort, d'autres pouvoirs sur les tempêtes ou les puissances dont il se servit pour anéantir Aroka, le Dragon Bleu.

Le Cercle des Porteurs de Lumière et le Conseil Mineur

Cinq autres divinités ainsi qu'une force mystérieuse partirent avec Orlanth pour la Quête Héroïque des Porteurs de Lumière. Quatre de ces déités sont toujours adorées et possèdent leur propre culte dans les terres orlanthi. Chacun de ces cultes hautement sophistiqués est à la base des compétences particulières utiles à toute société bien développée. Ces quatre divinités sont Issaries, Dieu du Commerce ; Lhankor Mhy, Dieu de la Sagesse ; Eurmal, Dieu Voleur et Chalana Arroy, Déesse de la Guérison. Tous sont des cultes associés avec tout ce que cela implique.

Il arrive quelquefois qu'une société n'a pas atteint un niveau social suffisant pour lui permettre de supporter des prêtres ou des seigneurs de ces cultes. Cependant, ces sociétés auront toujours besoin d'une

version mineure d'une fonction particulière. Par exemple, une petite communauté rurale n'éprouve pas la nécessité et n'a pas les moyens de posséder un Sage à plein temps. Toutefois, cette communauté aura toujours besoin des connaissances d'un sage et surtout des compétences juridiques dont on se sert pour trancher les jugements habituels. A cet effet, il existe ce que l'on appelle un Conseil Mineur, formé des sous-cultes d'Orlanth. Il s'agit des versions simplifiées des autres cultes des Porteurs de Lumière. Les temples hébergeant ces sous-cultes sont des lieux où l'on peut apprendre certaines compétences spécifiques ainsi que souvent les sorts enseignés par les Porteurs de Lumière.

Bonnevoix est le Conseil Mineur d'Issaries, dieu de la communication. Il est le créateur de la poésie épique et de la compétence orlanthi Eloquence.

Orateur de la Loi est le Conseil Mineur de Lhankor Mhy, dieu du savoir. Il représente la mémoire des traditions, des jugements et des cas de jurisprudence. Même les juges d'Orlanth Rex invoquent Orlanth Orateur de la Loi lorsqu'ils revêtent leurs fonctions judiciaires.

Clown est une position singulière dans le Conseil Mineur. Selon les légendes, le clown procure une détente comique. Quelques rois fortunés entretiennent des clowns et des bouffons professionnels. Certains rites veulent que ces emplois soient réservés aux mendiants de la région. Même s'il procure un certain statut, il n'a jamais comblé d'honneurs le candidat. Les origines sont à retrouver dans les pratiques du culte d'Eurmal.

La Royauté Cosmique

Comparaison et Contraste entre Yelm et Orlanth

Deux divinités prétendent à la royauté de l'univers dans Glorantha et toutes deux exercent certains aspects de cette souveraineté. Chacune gouverne certaines parties du monde et certaines races de mortels. Orlanth et Yelm rivalisent jalousement et prétendent chacun être le seul souverain légitime, tous deux arguant des droits d'origines différentes. Ces dieux ont passé toute leur existence à défendre ou argumenter leurs revendications que ce soit dans les mythes, avant la création du Temps ou dans l'Histoire après sa création. Ils sont condamnés à une réalité bâtie sur un contraste éternel sur lequel l'un d'entre eux a raison.

La souveraineté de Yelm provient du fait qu'il représente l'Autorité Suprême, la Source de Lumière et l'Ordre Divin de l'univers. Il incarne la droiture du monde et sans lui il ne se trouve aucun espoir d'ordre. Tout autorité en émane et ne peut être gagnée que si Yelm ou ses agents désignés accordent ce droit à l'individu en question. Les obligations sont celles d'un disciple envers son chef. Tout ce que le disciple en retire avec profit est le résultat logique de son adhésion au système autoritaire dont il est membre. On considère que les droits du disciple sont inaliénables tant qu'il se conforme au système d'ordre naturel que les chefs yelmi encouragent et incarnent.

De par sa nature, la souveraineté d'Orlanth est moins centralisée. Ceci la rend donc moins hiérarchisée et ordonnée. La souveraineté d'Orlanth découle de la nomination volontaire d'un individu à un poste de responsabilité. Les peuples ont naturellement certaines difficultés à être tous entièrement d'accord sur un point. On en veut pour preuve les disputes orageuses et tumultueuses des dieux des airs. La force et le droit de gouverner proviennent de la base et les principales obligations d'un meneur sont de satisfaire les besoins et les désirs de son peuple et de les protéger comme il l'entend des réactions du monde.

Ceci est en contraste avec Yelm, dont les meneurs sont obligés de faire respecter les coutumes de l'univers tout en servant d'intermédiaires entre un monde implacable et d'humbles disciples.

La justice est la principale motivation de Yelm et d'Orlanth. Parmi les Yelmi, les meneurs renforcent la justice en la vivant et en étant la source distribuée à leurs disciples. Les Orlanthe, quant à eux, font





respecter la justice par la force armée, en étant persuadés qu'ils peuvent changer les choses à leur façon plutôt que de modifier leurs habitudes pour s'adapter au monde.

Conflits de Famille

Le concept de parenté, dont les connotations sont sacrées, revêt beaucoup d'importance dans le culte d'Orlanth. Il est, parmi d'autres aspects, une divinité sociale responsable de la paix et de l'harmonie des peuples placés sous sa gouverne. C'est également un dieu familial, partenaire masculin d'une vaste famille d'immortels. Il est naturel que la société, corps plus important, soit une extension du groupe parental, plus petit. C'est par exemple la structure sociale des barbares qui adorent Orlanth. De ce fait, les parents jouent un rôle extrêmement important chez les Orlanthis.

Dans le monde difficile de la Guerre des Dieux, les divinités, tout comme les mortels, eurent de plus en plus de mal à s'appuyer sur la stabilité du monde pour s'aider. Lorsque la désintégration survint, elle débuta aux limites du monde qui fut dévoré au fur et à mesure qu'elle s'approchait du centre. Les gens se tinrent de plus en plus près les uns des autres afin de se prêter main forte et réconfort. On dit que c'est Orlanth qui initia cette tradition mais Ernalda semble être une origine plus vraisemblable. Orlanth a donc sans doute emprunté cette idée à Ernalda. Les liens familiaux sont beaucoup plus forts dans les traditions matriarcales. Orlanth a toujours favorisé ces liens tout au long de son existence. Il est donc facile d'imaginer son trouble lorsqu'il vit ses proches, les Dieux des Tempêtes, se jeter les uns sur les autres. Sa douleur fut terrible lorsqu'il fut obligé de se défendre, lui et ses tendres aînés, de ses propres frères et cousins. Il avait précédemment fait serment d'assister sa famille et retira de ce voeu une partie de sa force. Lorsqu'il dut combattre ses parents, il brisa ce serment et devint de plus en plus faible. Enfin, peu de temps après avoir repousser le Chasseur Sauvage dans les déserts, sa famille s'effondra lorsque Ernalda se coucha pour ne plus jamais se réveiller.

L'une des motivations premières d'Orlanth lorsqu'il entreprit la Quête des Porteurs de Lumière, était de redresser le monde et d'en faire un endroit où les liens de parenté seraient forts et sacrés. Il n'eut pas la tâche facile puisqu'il dut à nouveau combattre ses parents dans le Monde Inférieur, mais il y réussit. Depuis l'Aurore, les parents orlanthis sont responsables de la sécurité, de la santé et de la justice de leur famille.

Exemples de Légendes et Poèmes Orlanthis

Le Bannissement de Daga

Il arriva un temps où la riche splendeur qu'Ernalda avait donnée à Orlanth se mit à se faner et à s'affaiblir. Ceci troubla le dieu qui chercha à en trouver la cause.

" Seule une personne peut faire cela " dit Ernalda. " Mais j'ai tenté de vous le cacher mon cher époux, car je sais à quel point vous honorez les liens de parenté. Jamais je ne voudrai aggraver une situation déjà envenimée. "

" Votre silence ne fait que rendre le monde plus pauvre " dit Orlanth " Et votre propre peuple souffre et a faim. Dites moi ma douce épouse. "

" Si tel est votre désir, oh mon cher époux. Je vais déclencher un conflit entre vos parents. C'est votre neveu qui est la cause de vos problèmes. Le fils de votre soeur est en train d'assécher mes champs et d'affamer le monde. Il se nomme Daga, fils de Malonni, votre nièce. "

" J'ai déjà combattu mes frères et la plupart de mes neveux. Pour vous, ma tendre amie, j'irai lui parler, puis je le menacerai, le mau-

dirai et enfin je le chasserai ou le tuerai. "

" Vous ne savez pas tout, amour, sur votre adversaire. Son père n'est autre que votre ennemi, le tyran qui désire tenir le monde entier dans sa main. Yelm est le père de Daga, né de l'impudente Malonni. "

" Alors ma décision est prise. Je le trouverai et je le tuerai. Je le traiterai comme ils ont traité le jeune Varnaval. Puis j'irai chercher ma parente, fille de mon frère, et je lui inculquerai la leçon des tempêtes. Ainsi ce sera sa perte, et je laverai ce déshonneur qui souille ma famille et mon nom. "

" Nous mangerons " dit Ernalda " Et les gens vous adoreront. "

Et Orlanth partit, il combattit Daga mais ne put le vaincre car Daga était un spectre, une chose effrayante, sans substance à détruire, ni force à affaiblir. Lorsque les gens virent Orlanth, ils s'exclamèrent et le dieu s'arma de courage afin de les sauver.

Orlanth chercha pendant longtemps. Il apprit l'existence d'une arme secrète capable de détruire son adversaire. Cette arme se trouvait dans les entrailles d'Aroka, le Dragon Bleu. Orlanth se couvrit de gloire en tuant cette créature. A l'intérieur du Dragon, il découvrit Heler, dieu de la pluie, qui devint par la suite son ami.

Heler fut envoyé pour combattre Daga. Orlanth se joignit à lui, martelant le pays et l'inondant de pluie. Bientôt Ernalda put à nouveau se nourrir. La sécheresse fut bannie aussi longtemps qu'Orlanth fut Chef Unique.

Comment Orlanth courtisa Ernalda

On raconte souvent un conte fort distrayant au sujet des relations entre Orlanth et la terre, qui est ici représentée par la princesse Ernalda. Cette histoire conte comment Orlanth eut le droit de diviser et distribuer des parcelles de terre. On aurait pu penser que cette tâche revenait à la déesse de la terre. Néanmoins, il s'agit des chefs orlanthis qui vivent dans ces régions fermières qui s'acquittent maintenant de ces fonctions.

Lorsque le monde était jeune, les fils d'Umath parcoururent la terre pour choisir les merveilles dont ils allaient se munir. Orlanth, innocent enfant, fut attiré par la vie colorée et chatoyante qui jaillissait de la terre généreuse. Il alla voir Ernalda et lui dit qu'il désirait la terre.

E : *" Ma terre ? Il est fort flatteur*

*Que vous, futur seigneur du monde, désiriez le sol
Et ses trésors.*

Vous êtes sage, mon seigneur.

Savez vous aussi être généreux ? "

O : *" Orlanth Main Tendue est l'un des noms que je porte.*

Tous les dieux pourront parler de ma générosité,

Et vous tout spécialement, Magnifique et Opulente,

Prenez ceci, mon mugissement de taureau.

Ayez y recours lorsque vous désirez me voir : je suis vôtre. "

Puis Orlanth alla voir ses frères pour leur montrer son cadeau. Lorsqu'ils l'observèrent plus attentivement, ils s'aperçurent que les herbes et les fleurs étaient battues et arrachées, s'éparpillant dans toutes les directions. Les dieux des tempêtes fatigués de leur jouet, le renvoyèrent à Orlanth en se moquant de son cadeau sans valeur. Comme rien ne repoussait sur la terre mise à nue, Orlanth furieux alla retrouver Ernalda.

O : *" Menteuse ! Femme perfide et sans honneur !*

*Pas même une poissonnière ou une esclave n'oserait me traiter
De telle façon ! Je suis bafoué, humilié, trompé.*

La fureur et la violence agitent mon coeur,

Veux tu connaître l'étendue de mes pouvoirs ? "





E : " Oh maître puissant et oh combien effroyable ;
 Roi de la Création dont l'évocation emplît de Terreurs,
 Pitié je vous en conjure, laissez moi me racheter.
 Je vous échangerai ma terre contre deux présents aussi fabuleux.
 Etes vous juste ? Reconnaissez vous la valeur des choses ? "

Orlanth, ne désirant pas passer pour injuste, décida d'accepter les deux présents en retour de la terre sans valeur et dénudée. Ernalda lui fit don tout d'abord du mugissement de taureau. Orlanth en fut heureux car ce cadeau lui convenait parfaitement. Puis la grande déesse lui fit présent de son amour physique, extase pure et simple dont Orlanth n'avait jamais soupçonné la douceur jusqu'à alors. Emerveillé et emplî de respect, Orlanth s'en retourna gaiement voir ses frères. Ceux ci se moquèrent à nouveau de lui.

" Idiot, dupe ! Les ruses d'une femme
 Te feront toujours perdre la tête.
 Regarde donc le présent sans valeur que tu ramènes !
 Qu'il est donc naïf celui qui conclut un marché sans réfléchir. "

Ils semblaient dire la vérité. La terre, que les vents avaient dénudée, était à nouveau recouverte d'une végétation luxuriante. Elle était même plus verte qu'autrefois en certains endroits. Comme par exemple, dans les hautes terres où jamais auparavant n'avait grandi un arbre, ou dans les terres arides où jamais l'herbe n'avait poussé.

Orlanth entra dans une violente colère. Dans une rage aveugle, déchainant tonnerres et grêles, il éclata à nouveau devant Ernalda.

O : " Mentreuse impitoyable ! Fourbe et trompeuse !
 Mon coeur se détournera et mes yeux s'ouvriront
 Si je te laisse à nouveau me duper.
 Ce que tu m'as repris n'était pas sans valeur !
 Tu m'as volé. Tu es Celle Qui Prend. "

E : " Oh puissant maître, toi qui Ebranle et Foudroie,
 Vous m'insultez, vous êtes injuste.
 Je n'ai fait que ce que vous m'avez ordonné, je n'ai pas menti.
 La terre me bénirait-elle si j'étais si déloyale ?
 Etes vous assez sage pour vous en rendre compte ? "

O : " Je me rend compte de beaucoup de choses : chaque chose que tu
 m'as donnée
 Reste moins longtemps dans mes mains que dans les tiennes,
 N'est pas ce que tu m'as dit
 Et m'est chaque fois totalement inutile.
 Les voiles noirs de la colère assombrissent mes yeux. "

E : " Grand Dieu, Gardien de la Famille,
 Retirez ces voiles de votre esprit : regardez.
 La moitié de ce miracle vous appartient !
 Votre pluie, merveille fertile, étend ma beauté,
 Soyez digne de louanges : aidez moi à garder cette fertilité éternelle
 !

O " Grande Femme, à l'opulente poitrine,
 Tu m'as joué de trop de ruses,
 Par trop souvent, tu m'as trompé
 Rend moi honneur, rend moi justice.
 La colère du Dieu des Tempêtes est mortelle. "

E : "Ayez pitié, Grand Dieu. Contemplez encore une fois !
 Votre aide est nécessaire à ma générosité.
 Votre aide est nécessaire à ma protection.
 Votre présence est nécessaire à mon bonheur.
 Je suis faible, j'ai besoin d'aide, je suis à vous ! "

Orlanth resta sur ses gardes et refusa tout d'abord l'offre d'Ernalda. Mais les démonstrations de pouvoirs de la déesse le convainquirent du bon sens qu'il y avait à rester auprès d'elle. Peu après, il accepta son destin.

Ernalda et Orlanth instituèrent alors les voeux de mariage de leur religion et se prêtèrent serment. Lorsque ses frères se moquèrent de lui, le dieu les ignora et se réfugia dans les tendres secrets de sa femme.

Quelques Divinités du Panthéon d'Orlanth

Tous les dieux présentés ici sont membres du Panthéon d'Orlanth. Cependant, tous ne lui sont pas apparentés, mais se sont associés à lui au fil des aventures, batailles et pactes accomplis depuis la naissance du Roi des Dieux.

Odayla le Chasseur

C'est le fils de la Dame du Monde Sauvage, divinité mineure et peu connue. Les contes parlant de lui sont fort semblables à ceux sur les autres chasseurs, en particulier le culte de l'Enfant Trouvé. Toutefois, il s'agit toujours d'une divinité du Panthéon d'Orlanth, généralement désignée comme le fils de ce dernier. L'une des principales différences est que ce culte remplace les Chiens des Enfants Trouvés par des Chats de l'Ombre.

Voriof le Berger

On sait que Voriof est le nom du dieu qui garde les brebis d'Orlanth. Il est invoqué par tous ceux qui désirent que leurs troupeaux reçoivent protection dans les pâturages. On dit également que ses moutons sont des animaux aquatiques qui furent volés par Orlanth, sans doute parce que leurs toisons ressemblent à des nuages.

On prétend que Voriof apprit son art auprès d'une divinité plus âgée nommée Varnaval et qui fut un berger. Fils d'Ernalda, il est toujours décrit sous les traits d'un jeune homme.

Yinkin le Chat

Yinkin est le Dieu des Chats de l'Ombre. Vieil ami et demi-frère d'Orlanth, ils apparaissent fréquemment tous les deux dans des aventures, surtout durant la jeunesse d'Orlanth. Le culte de Yinkin est associé à celui d'Orlanth. Les membres du culte élèvent et entraînent des animaux spéciaux utilisés surtout par les Orlanthi. De nombreuses familles ont pour ancêtre Yinkin.

Gustbran

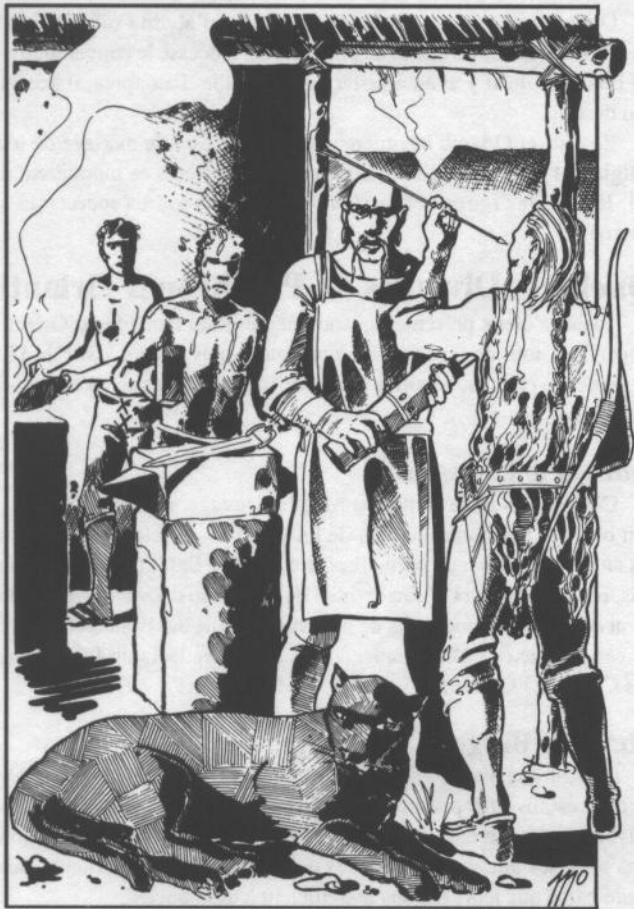
Gustbran est un dieu du feu et l'un des Feux Inférieurs dont on dit qu'ils sont les enfants de Lodril. Gustbran est également un dieu forgeron souvent appelé le Forgeron des Os. En effet, la majeure partie des objets fabriqués par un forgeron sont en bronze ; or l'on prétend que ce métal provient des os des dieux.

Gustbran a forgé de nombreux objets magiques pour les dieux. On le décrit souvent en train de travailler à la forge chez Orlanth. Toutefois, ses adorateurs diront qu'il travaille temporairement pour les autres dieux ou qu'il n'y est que de passage. La véritable force de Gustbran est située très profondément sous terre, là où les nains et les Mostali ont bâti leur culte.

Minlister

Minlister est le dieu brasseur de bière et d'hydromel et il forme en même temps l'esprit d'une boisson et lui donne ses caractéristiques. Minlister ou ses adeptes sont souvent les clowns avinés d'un Conseil Mineur. Minlister est une divinité très populaire parmi les Orlanthi. On affirme parfois qu'il est le fils bâtard mais très aimé de la déesse de l'orge et d'un des rares Rois Abeille (le miel d'hydromel). Dans plu-





Odayla est le premier culte chasseur des Orlanthis. Leur survie dans les milieux hostiles tient essentiellement à la compagnie d'un chat de l'ombre, animal fétiche de leur Dieu, et à la qualité de leur matériel, fourni par les forgerons, adorateurs de Gustbran.

siens mythes, on raconte que les fêtes d'Orlanthis s'accompagnent de vastes beuveries et les barbares apprécient les longues soirées d'hiver où la bière coule à flots.

Autres Divinités Associées

Il n'y a aucun dieu de l'air parmi les divinités évoquées ici. Les déités associées à Orlanthis sont d'autres éléments (comme Ernalda ou Heler) ou d'autres Jeunes Dieux (comme les Porteurs de Lumière). Orlanthis est classé à la fois comme Élémentaire en tant qu'héritier de Air et comme un Jeune Dieu puisqu'il naquit durant l'Age d'Or et fut l'enfant de deux Élémentaires différents (Umath, l'Air et Kero Fin, la Terre).

Kero Fin

Kero Fin est la fille d'Asrélia (Grand Mère des Richesses de la Terre) qui vit très loin sous sa surface, et d'Acos (Dieu de la Loi et membre de la Cour Céleste). Kero Fin est l'une des déesses de la terre ; elle a également un rôle important à jouer en tant que Mère Montagne.

Durant l'Age des Tempêtes, Orlanthis décida de faire honneur à sa mère et sa famille en faisant jaillir une chaîne de montagnes qui se leva à partir des racines de l'Aiguille. Ces montagnes furent appelées le Chemin des Orages, car les dieux des vents Orlanthis, Taureau Tempête et Kolat avaient coutume de s'y promener. S'élevant très haut au-dessus des cimes, se trouvait un sommet consacré à Kero Fin, déesse de la chaîne. Durant la Guerre des Dieux et les Premières Ténèbres, nombreuses furent les cimes qui s'écroulèrent. L'âge et les Ténèbres érodèrent les montagnes du Chemin des Orages qui devint moins vertigineux. Depuis, de nouvelles chaînes de montagnes ont surgi aux alen-

tours. Et pourtant, parmi les plus vieux monts de la Passe du Dragon, on trouve le Mont Kero Fin dont le pic escarpé atteint 1 200 mètres d'altitude. Bien souvent, on le confond avec un autre sommet moins élevé et situé sur la pente de Kero Fin : le Sommet des Neiges.

Kero Fin eut d'autres amants et d'autres enfants. Parmi ces derniers on retient surtout Fralar, dieu des carnivores et père de Yinkin. Orlanthis et Yinkin ont toujours été associés depuis leur naissance.

Kero Fin est vénérée en de nombreux endroits en tant que Mère Montagne. On la décrit souvent accompagnée de ses félins. A cet égard, elle est vénérée par les hommes bêtes de la Passe du Dragon. Ceux-ci voient en elle la source des existences humaines/civilisées (c'est à dire Orlanthis) et bestiales/sauvages (c'est à dire Yinkin).

Ernalda

Ernalda est une déesse de la terre, l'une des " Six Filles ". Elle est la fille d'Asrélia mais n'a pas de père. Elle est à tous les égards la Mère Terre. C'est elle qui, avec une myriade de maris, d'amants et d'activités magiques, est à l'origine de la plupart des forces vitales peuplant le monde. Ces forces dépendent toutes d'elle, directement ou indirectement.

Les relations entre Orlanthis et Ernalda débutèrent lorsqu'elle eut pratiquement terminé sa grossesse du monde. Selon les mythes orlanthis, Ernalda faisait partie des concubines de l'Empereur Yelm lorsque le Jeune Dieu posa les yeux sur sa beauté. Après de nombreux défis lancés à l'Empereur, Orlanthis put enfin libérer Ernalda. C'est là qu'a débuté une cour comico-mythique, où Orlanthis ressemble à un adolescent maladroit face à une courtisane plus expérimentée. Finalement, il l'épousa mais tous deux furent séparés par les Grandes Ténèbres.

Les relations entre Orlanthis et Ernalda sont très intimes. C'est pourquoi si l'on suit les méthodes fermières d'Ernalda dans les terres orlanthis, on pratique au préalable la religion appelée Religion d'Orlanthis et d'Ernalda. Les deux divinités constituent des modèles pour les sociétés barbares et ont généré des mythes sur l'accomplissement de la plupart des rites sociaux, y compris le baptême (l'incision de la première dent), l'initiation à l'âge adulte, le mariage, l'enterrement etc...

Ernalda possède une mythologie longue et complexe, ainsi que son propre panthéon. La plupart des arts civilisés d'une société agraire connaissant la mythologie d'Orlanthis, ont Ernalda pour origine. Ernalda et Orlanthis ont eu un fils qui acquit beaucoup d'importance dans les mythes. Il s'appelle Barntar le Laboureur.

Barntar le Laboureur

Barntar le Laboureur est le fils d'Orlanthis et d'Ernalda. Il symbolise les tâches du fermier travaillant dur à la charrue et aux champs. C'est Gustbran qui lui forgea son premier soc et Barntar accomplit le même exploit qu'Orlanthis, en apprivoisant deux taureaux pour en faire son premier attelage. Il se battit également contre Daga, Dieu de la Sécheresse, et rechercha l'aide de Heler, Dieu de la Pluie et ami intime d'Orlanthis le Tonnant, pour résoudre ce problème. On dit souvent que la femme de Barntar est Mahome, Déesse de la Terre, qui symbolise les tâches domestiques que sont la cuisine, la couture etc..., bien qu'on la désigne souvent comme une esclave des dieux.

Heler le Dieu de la Pluie

Il est souvent arrivé à Orlanthis de combattre les pouvoirs des eaux et ce, avec succès. Il détruisit même certains de ces dieux, en réduisit d'autres en esclavage et se lia d'amitié avec le reste. Heler devint un ami loyal, quoique subalterne, d'Orlanthis.

La mythologie d'Heler est antérieure à sa rencontre avec son maître. S'il faut en croire cette histoire, ainsi que celle de Barntar, il semblerait qu'Orlanthis ait détruit Aroka et libéré Heler, mais ce fut Barntar qui le ramena chez lui.

Heler, comme beaucoup de dieux des eaux, est de couleur bleue. D'a-





près les descriptions, il est beau et il existe au moins une légende parlant d'une liaison entre ce beau captif bleu. et la femme de son maître

Heler est de temps à autre décrit comme un dieu actif même s'il n'est que très rarement efficace. On le considère surtout pour l'aide qu'il apporte à Orlanth. Son nom est synonyme de loyauté parmi les adorateurs d'Orlanth et c'est un grand compliment que d'être gratifié d'un "loyal comme Heler".

Quelques Héros Orlanthi Célèbres

De nombreux mortels ont gagné l'immortalité au cours de leur vie et leurs actions héroïques sont encore présentes dans toutes les mémoires.

Alakoring, le Briseur de Dragons

Alakoring vécut durant le Second Age et se rendit célèbre par deux exploits. Le premier fut la destruction du dragon Drang et le second, la fondation du sous culte d'Orlanth Rex. Alakoring naquit à Ralios dans le royaume d'Halikiv et fit partie des armées qui déferlèrent sur les Forêts de Pierre afin de combattre l'Empire des Amis des Wyrms. Il s'installa à Aggar, fonda une famille et devint un homme influent tout en continuant la lutte contre l'Empire. Il mena une attaque contre Drang, le Dragon Diamant de la Tempête qui avait précédemment dévasté Tarsh. A la fin du combat se tenait un héros à la place du simple prêtre qu'il avait été jusqu'alors. Alakoring participa aux ultimes attaques contre l'Empire décadent. A la fin de la guerre, il s'octroya de nombreuses terres à la Passe du Dragon. C'est en ce lieu qu'il se mit à enseigner ses nouvelles réflexions, Rex, à tous les Orlanthis qu'il rencontra. Les actes vertueux d'Alakoring contribuèrent à la popularité de la religion d'Orlanth. Ce héros fut tué en combat par Tobosta Arc Vert, un célèbre seigneur elfe qui dirigea les armées aldryami contre les dragons à la fin du Second Age.

Hachrat Souffle Fort

Hachrat Souffle Fort est un célèbre héros troll qui a vécu au début du Second Age. Hachrat fut inspiré par les vents et partit étudier à Molorios, qui était encore à cette époque, un centre d'étude ouvert à toutes les espèces. Guerrier chevronné, il prit la tête de l'assaut qui bouleversa son alma mater et le rasa quelques années plus tard. Si la plupart des trolls se méfient d'Orlanth Porteur de Lumière, Hachrat eut de très nombreux disciples au cours des guerres du Second Age. Son culte est toujours populaire dans les montagnes Yolp.

Vingkot le Victorieux

Vingkot est le fils d'Orlanth et il naquit durant l'Age des Tempêtes. Il est souvent considéré comme l'un des soldats d'Orlanth et plus précisément comme son aide de camp. Vingkot épousa une fille de Tada, un roi d'une contrée voisine. Il vécut au milieu de nombreux enfants et disciples, parmi les montagnes du Chemin de l'Orage qui venait d'être érigé. Vingkot s'étendit à l'ouest le long de la côte, dans les forêts puis au nord où éclatèrent de nombreuses guerres contre les Dara Happans (des adorateurs du soleil).

Vingkot fut tué en combat durant les Premières Ténèbres. Toutefois, son corps fut restitué par ses ennemis et brûlé selon un cérémonial précis, permettant ainsi à son âme d'être à jamais libre et à l'écoute de ses descendants et disciples.

Ingolf Ami des Dragons

Ingolf naquit à la Passe du Dragon. Il n'était encore qu'un enfant lorsqu'il se trouva mêlé à la puissance de la magie des dragons qui se développait au sein de l'Empire des Amis des Wyrms. Ingolf eut beaucoup de chance dans ses combats. Il survécut même au terrible désas-

tre que représentait pour l'Empire la mort du dragon Drang. Toutefois, Ingolf était déjà un héros avant cet événement. Il avait en effet emprunté des voies qui lui permirent de voir des dragons invisibles aux mortels, d'apprendre leur magie et d'invoquer de temps à autre des rêves de dragon afin de les chevaucher.

Lorsque les Dragonewts trahirent l'Empire en 1 042 S.T., Ingolf fut tué par un assassin de la Lune Bleue. Un rêve de dragon emporta son corps jusqu'au repaire du Dragon. Il s'y trouve toujours et est vénéré par tous ceux qui désirent l'amitié des dragons.

Ingolf est le héros le plus connu et le plus adoré de cette période. On sait toutefois que l'Orlanthi qui s'est véritablement assis sur les Anneaux du Dragon s'appelle Obduran l'Ailé. Comme d'autres qui s'installèrent sur les Anneaux, il fut tenté de modifier le sort vieux de plusieurs siècles que les Dragons avaient commencé à tisser. Ces derniers l'anéantirent alors immédiatement.

Harmast Pied Nu

Harmast devint un héros à la fin des Ages de l'Aurore de Generte-la. D'origine modeste, il n'était qu'un initié de Barntar lorsque le culte orlanthi commença à s'entre-déchirer pour savoir si oui ou non il fallait encourager le projet de Dorastor, appelé l'Etre Parfait. Le prêtre le plus ardemment en faveur du projet se nommait Lokaymadon. Il demeura le plus grand prêtre des Dieux des Tempêtes pour Dorastor tout au long des guerres de Gbaji.

Harmast débuta derrière une charrue. Il répondit au défi en se battant en premier lieu contre la milice, puis contre les mercenaires et enfin contre l'armée où il gagna sa prêtrise. Au bout du compte, il put percer les secrets mystiques des Porteurs de Lumière et entama de dangereuses quêtes afin de gagner lui même des pouvoirs surnaturels. Il devint suffisamment populaire et puissant pour devenir l'ennemi personnel de Lokaymadon qui entreprit tout ce qui était en son pouvoir pour mettre un terme aux quêtes de Harmast.

Harmast prit la tête de l'expédition qui partit de la zone occupée de la Passe du Dragon vers l'ouest, en quête d'une Lumière à ramener dans son pays ravagé et investi. Après bien des voyages terrestres et d'autres plus mystiques, les survivants du groupe revinrent avec Arkat Fils d'Humakt. Cet acte semblait être une victoire et pourtant Arkat, plutôt que d'être la Lumière, décida de rejoindre certains cultes trolls et devint la personnification du côté obscur dans un être.

Harmast fut terriblement atteint par cet acte de trahison. Mais avant même qu'Arkat ait quitté la Passe du Dragon, il avait déjà reformé une troupe pour une nouvelle Quête des Porteurs de Lumière. Ce nouveau groupe obéit aux instructions d'Harmast et revint après avoir passé deux ans à la passe de Kartolin en compagnie de Talor, le Guerrier Hilaré. Le retour s'effectua juste à temps pour contribuer à la chute de Dorastor et de Gbaji. Harmast se retira ensuite dans une humble demeure près de Barntar sur le Plan des Héros. Les vivants viennent souvent le consulter pour lui demander certains renseignements au sujet de la Quête Héroïque vers l'Ouest.

Gorangi Vak

Gorangi Vak vécut durant le Second Age. C'était un bon ami et allié du Seul Ancien, le fils d'Argan Argar qui gouvernait la région.

Gorangi Vak est surtout renommé pour sa bravoure lorsqu'il affronta le Sentier du Taureau, sur le Chemin des Orages. Il revint de cette épreuve, chevauchant un taureau apprivoisé. Il enseigna son art à ses favoris qui eux aussi ressortirent du Chemin sur des taureaux ailés. D'autres personnes versées dans cette connaissance et empruntant ce chemin peuvent désormais en revenir avec un tel présent.





Yelm

Mythes et Histoire

On décompose en général la vie de Yelm en cinq phases distinctes qui sont :

- **le Jeune Dieu**, qui vécut durant l'Age d'Or de l'Innocence.
- **le Guerrier**, qui mena fièrement les armées du Ciel contre tous ses ennemis.
- **le Professeur**, remarqué pour ses compétences en musique, guérison et autres.
- **le Meneur**, lorsqu'il hérita de tous les pouvoirs du Ciel et du Feu.
- **Le Sage**, ou gardien de l'Ordre Divin.

Ces catégories sont clairement séparées et il est quelquefois difficile d'intégrer certains points dans une partie plutôt qu'une autre.

Ainsi, Yelm guerroya souvent et lorsqu'il était Jeune Dieu, il portait déjà le Sceptre de l'Ordre.

Ces cloisonnements marqués se retrouvent dans la structure sociale des sociétés où Yelm représente la principale divinité.

Nous allons examiner deux de ces sociétés. La première est la culture nomade primitive des barbares à cheval. La seconde est le magnifique empire de Dara Happa qui gouverna Péloria durant cinq cents ans, à partir de l'an 200 S.T. environ. Il est intéressant de remarquer que ces deux cultures eurent par tradition des relations antagonistes et passèrent des siècles à s'affronter en des conflits meurtriers. Des documents relatant ce schisme au sein de l'Empire Universel du Soleil sont captivants. Les légendes du Premier Age insistent sur les querelles opposant les Fils du Soleil. Celles-ci contribuèrent à la venue des Ténèbres. Les documents datant du Début de la Période Intermédiaire approfondissent ces thèmes philosophiques et sémantiques, alors que des textes plus récents affirment que les nomades étaient des hérétiques adorant un faux dieu, souvent identifié comme Gbaji. Bien sûr, ces documents sont tous d'origine Dara Happan.

Les nomades à cheval parcoururent les steppes de Pent. Leur mode de vie dépend totalement de leurs chevaux. Au cours du Premier Age, ils vécurent tout d'abord dans les basses terres de Péloria et traitaient leurs chevaux comme des frères et s'en nourrissaient. Lorsque les troubles débutèrent, ils montèrent leurs chevaux, partirent en guerre et chassèrent. C'est ce qui leur permit de survivre lorsqu'ils furent refoulés par le Deuxième Conseil dans les déserts de Pent et au delà, après la bataille d'Argentium Thri'ile en 230 S.T.

Dans cette société robuste où chaque personne avait son importance, les faibles ne survivaient pas et les erreurs y étaient rares. Cette société hiérarchisée était basée sur l'ancienneté. Chaque personne se devait d'accomplir les tâches spécifiques dues à sa condition et à son âge. Les adolescents étaient initiés et ensuite éduqués par les adultes, puis regroupés par tranche d'âge, ce qui les maintenait proches toute leur vie durant.

Le premier stade s'intitulait le Cavalier et concernait les personnes âgées de 14 à 18 ans. Les membres de ces groupes chassaient et gardaient les troupeaux et avaient également pour fonction de s'occuper des chevaux.

Le deuxième stade était le Guerrier. Ce groupe portait les armes contre d'autres hommes ou monstres et avait pour fonction de défendre la tribu de tout danger physique.

Le troisième stade, intitulé le Meneur, était composé de membres ayant entre 34 et 43 ans. Ce groupe formait les meneurs à des fonctions et tâches différentes.

Ensuite venait le Chef ayant habituellement entre 44 et 53 ans. Le Chef était la personne qui avait acquis suffisamment d'expérience pour être à même de diriger des groupes, une tribu, voire même un clan.

La Cinquième étape s'appelait l'Ancien. Agé de 54 ans et plus, l'ancien était celui qui avait vécu assez longtemps pour faire preuve de sensibilité et en avait appris suffisamment pour détenir un semblant de sagesse. On recherchait et vénérat ses conseils.

Il faut préciser que ces tranches d'âge sont approximatives. Une personne douée, ou simplement chanceuse, pouvait fort bien les ignorer surtout en période de crise. La capacité de remplir les fonctions de sa position comptait plus que l'âge de la personne. Les regroupements par tranche d'âge correspondaient au développement naturel de l'individu.

On prétend que la lutte opposant la Lumière et l'Obscurité débuta avant même la naissance de la Lumière, au moment où Aether, encore sous forme de fœtus, s'est recroquevillé désespérément dans le ventre de sa mère. Il n'était pas arrivé à terme et était entouré de ténèbres. Les créatures de la nuit vinrent l'examiner. Elles virent un ballot enveloppé et sentirent ses émanations de fort loin. Pendant un certain temps, elles l'observèrent à distance et tentèrent de se faire une idée de ce qu'elles voyaient.

Les trois divinités des Ténèbres étaient là à l'observer. L'une s'appelait Argan Argar, la seconde Xiola Umbar, et la dernière Zorak Zoran.

"C'est l'Amitié venue de loin" dit Xiola Umbar,

"C'est encore un autre de ces enfants-dieux" affirma Argan Argar,

"C'est un ennemi, lança Zorak Zoran, et je vais le dévorer afin de le cacher de notre vue."

Il souleva alors le ballot et écarta le voile. Zorak Zoran fut cruellement brûlé par la chaleur intense et la lumière. A tout jamais cette dernière met à jour la trace indélébile qu'elle lui a laissée.

Argan Argar qui se tenait un peu plus à l'écart, tourna le dos et ne fut que superficiellement atteint.

Xiola Umbar, la plus éloignée des trois cligna très vite des yeux mais se souvint de ce qu'elle vit.

La fin de cette légende de l'obscurité se réfère au "Secret de la Lumière Intérieure" de Xiola Umbar.

La Jeunesse de Yelm

Yelm est le fils d'Aether, ce qui est souvent interprété comme une manière d'affirmer que le Soleil est une autre manifestation des merveilleuses propriétés vivifiantes de la Lumière Divine. C'est de cette même lumière que les prêtres de Dayzatar entendent posséder l'entier monopole. De ce fait, certains prêtres de Yelm pourraient convenir si on les y forçait, que la lumière de Dayzatar est plus éclatante que celle de Yelm.

Les dessins représentant Yelm enfant le font apparaître comme un beau garçon aux traits fins et aux cheveux blonds. Il porte habituellement un anneau ou un signe équivalent sur son biceps droit. Parmi les nomades on utilise une bande de plumes pour rappeler ce symbole, alors que les Dara Happans se servent d'une étoffe piquée de motifs dorés.

Le Jeune Yelm vécut à l'Age d'Or. Certaines personnes prétendent qu'il en fut le symbole du fait de son éclat et de sa luminosité. C'est pourquoi Présage lui sert quelquefois de titre.

Le Jeune Dieu est également acclamé sous le nom de Pourvoyeur. Les communautés rurales le saluent sous le nom de Porteur de Blé. De





nombreux chants elfiques anciens l'appellent le Porteur de Fleurs et suggèrent que l'Age Vert n'aurait connu que des plantes sans fleurs sans la venue de Yelm. Les nomades l'appellent Yelm Enfant, Le Chasseur. C'est à cette époque, que selon eux, il s'entraîna innocemment aux armes. L'innocence de l'Age d'Or était telle, que Kargan Tor enseigna aux guerriers du futur, les arts militaires sous forme d'exercices, d'entraînements et de sports à la mode.

Yelm le Guerrier

Yelm est réputé pour ses talents de guerrier que ce soit en tant qu'individu ou meneur. Il existe, bien sûr, de nombreuses légendes relatant la manière dont il excelle aux arts martiaux.

Parmi ces légendes, nombreuses sont celles qui relatent les défis relevés par Yelm, en particulier ceux lancés par Orlanth. Yelm, on peut s'en douter, confia à ses nombreux enfants des postes traitant des différents aspects de ses arts.

Les armes favorites de Yelm sont l'arc et les flèches et en second lieu, les lances longues ou courtes. L'Archer est l'un des aspects les plus connus de ce dieu. On l'invoque à travers tout Glorantha au moment où les arcs se bandent. C'est à son fils Sagittus que Yelm a confié cet art.

Les philosophes ont porté une attention particulière à deux combats. Le premier opposa Yelm à Zorak Zoran et vit le Bouclier de Purété de l'Empereur du Soleil voler en éclats. Le second l'opposa à Orlanth qui utilisa contre lui la nouvelle arme subtilisée à Humakt.

Yelm le Professeur.

Yelm le Professeur est un titre général donné au Dieu du Soleil et est habituellement associé à la matière enseignée. Les compétences spécifiques du Professeur sont Musicien, Guérisseur, Maître des Faucons et Porteur de Fertilité.

Yelm le Musicien fit ses débuts tout enfant lorsqu'il découvrit un objet magique posé à terre. Il s'agissait en fait d'une rune qui se transforma au contact de ses doigts, en une harpe appelée la Harpe de l'Harmonie. Souvent accompagné de la Maîtresse de la Danse et de ses disciples, on pouvait quelquefois le voir en jouer en cet Age Innocent.

Yelm enseigna la musique à la plupart de ses enfants. Il nomma Hyraos Justeton, gardien particulier et dieu de la Harpe.

Du fait de la position de Yelm, Empereur du Monde, la harpe devint l'instrument de la noblesse, ce qui permit à Hyraos Justeton d'être présent dans les panthéons étrangers.

La musique de Yelm comprend trois tons magiques que l'on peut apprendre en partant en Quête Héroïque et en étudiant sous la tutelle du Harpiste. Il s'agit du Chant du Sommeil, du Chant de la Danse et du Chant du Rire. De plus, Yelm connaît le Chant de Commandement qu'il conserve pour lui-même.

Yelm le Guérisseur est surtout célèbre pour ses luttes contre la maladie. Avant que Mort ne soit de ce monde, Yelm rencontra Malia tandis qu'elle suppurait et infectait un coin du monde. L'éclatante lumière guérisseuse de Yelm chassa la putride déesse en des lieux plus profonds où elle rencontra le Chaos qui accepta de l'aider. Par la suite, Yelm enseigna l'art de la guérison à d'autres dieux, ainsi qu'à certains hommes. C'est pourquoi les initiés de Yelm ont la possibilité d'apprendre un sort spéciale de magie de l'esprit appelé "Combattre les Maladies".

Un autre aspect du célèbre statut de Professeur de Yelm est celui de Cavalier. Le coursier de Yelm était le Roi Griffon qui fonda cette grande race d'adorateurs du Soleil. Hippogriffe était l'une des filles de Griffon. Elle devint Hippoi, la Déesse des Chevaux. Cet animal fut promis à Yamsur le Splendide, un fils de Yelm lorsqu'il fut nommé Général des Forces de la Lumière.

Yelm est également célèbre pour son titre de Dresseur d'Oiseaux.

Il dressait particulièrement les oiseaux de proie.

Les aigles sont réservés à l'usage des empereurs qui ont tendance à abuser de ce privilège et à oublier qu'il est divin.

La Fauconnerie était un sport populaire et Yelm nomma Tholm FilsdeYelm, Dieu Fauconnier. Une légende court à son sujet, ressemblant étrangement à celle de Yelm apprivoisant Vrimak, Roi des Oiseaux. Elle donne un bref aperçu d'une Quête Héroïque. Dans cette histoire, Tholm triomphe de l'Esprit Faucon, lui prend ses pouvoirs et la capacité de les enseigner. On représente fréquemment Tholm avec une tête de faucon et des ailes à la place des bras. Cette Quête Héroïque est extrêmement difficile, mais on sait qu'un individu est parvenu à la mener à bien. Il s'agit du Roi Skilfil Maître Faucon. Ses hommes chevauchent des faucons géants. Il vit dans le pays de Balazar et gouverne des sauvages primitifs.

Le Combat de Yelm contre Malia

"Tiré d'une prière Dara Happan

Psaume 142 dans le Livre des Cantiques Ralbanth"

*Tu le transperças, O Seigneur, de tes Flèches Dorées.
Tu le transperças, et tuas le premier fils de Malia.
Le monstre visqueux fut brûlé et brisé, purifié.
O Seigneur, Toi seul pouvais le faire.
LOUONS YELM !*

*Tu la changeas, O Seigneur, de ta Pure Lumière.
Tu la changeas de part en part,
Changeas la Première Fille de Malia.
L'hideuse sorcière fut purifiée par le feu.
O Seigneur, Toi seul pouvais le faire.
LOUONS YELM !*

*Tu la chassas, O Seigneur de ton Immense Pouvoir.
Tu la battis et la brisas,
La Mère des Maladies.
La misérable déesse fut blessée, ébouillantée.
O Seigneur, Toi seul pouvais le faire.
LOUONS YELM !*

*Puissant Père, protège nous de nos ennemis.
Veille sur nous dans la Lumière et les Ténèbres. Guide nos coeurs.
Sauve nous de la misère et de la faim.
Ceci est mon Pouvoir, Père plein de grâce, précieux don.
Prend le maintenant et souviens toi de moi.
AINSI SOIT-IL !*

Yelm le Cavalier (la légende du Cheval)

Yelm le Cavalier est un autre aspect célèbre du Dieu Soleil. La première monture de Yelm était le roi Griffon, ancêtre de la grande race de ces créatures aimant le Soleil. C'est depuis cette époque que le culte enseigne la compétence "Chevaucher les Animaux Volants" (spécifiquement des griffons).

Cependant, lorsque Yelm fut assassiné, le roi Griffon se querella avec les autres Dieux du panthéon du Soleil. Ses enfants refusèrent d'être les esclaves de leurs cavaliers habituels et s'en allèrent. C'est pourquoi si peu de personnes chevauchent aujourd'hui ces animaux merveilleux et ce, même dans les contrées où le Soleil est principalement vénéré.

L'une des principales discordes opposant le roi Griffon aux Dieux de Lumière eut pour cause la façon dont fut traitée Hippogriffe son enfant préférée. Celle-ci était l'alliée de Yamsur le Splendide, fils aimé de Yelm, que l'on surnommait encore le Victorieux. Yamsur et Hippogriffe s'étaient





Chez les nomades de Pent, le respect du cheval est développé à un stade extrême. Chaque nomade, fier de son ancêtre qui dressa le premier cheval, porte les marques du culte de Yelm : bandeau de plume, harpe, faucon, arc

solennellement jurés amitié. Cependant à l'issue de plusieurs combats, Hippogriffe fut blessée et abandonnée par son ami d'autrefois. Ce parjure lui valut de perdre plus tard son surnom de Victorieux.

Hippogriffe passa par une série d'épreuves douloureuses et humiliantes durant la Guerre des Dieux et les Grandes Ténèbres. Elle rencontra tout d'abord Taureau Tempête en combat. Les crocs qu'elle arborait fièrement se brisèrent et l'empêchèrent de mordre à tout jamais.

Au cours d'un combat l'opposant à Maran Gor la Trembleuse de Terre, Hippogriffe se brisa les pattes et ses griffes de bronze furent arrachées de ses serres. Yamsur réussit toutefois à remplacer ses serres par des sabots. Son plus grand malheur fut lorsque Zorak Zoran lui arracha en riant ses ailes dorées, lui ôtant tout espoir de retourner dans les airs. Plus humiliant encore, finalement Hippogriffe, qui avait été la puissante fille d'un dieu, fut capturée et dressée par un mortel, Hyalor Dressechevaux.

Hyalor n'était pas totalement indigne de la chevaucher. C'était un bon cavalier qui croyait au soleil depuis longtemps disparu. En outre, il descendait du dieu Yamsur qui fut tué par le Diable (1). Il promit à Hippogriffe de libérer son esprit infirme de la mort et lui proposa de faire alliance. Il la sauva en lui faisant changer de nom et d'identité. Même ainsi l'homme en tire un bon parti. On l'appela Hippoi ou simplement cheval. Depuis ce jour, ses descendants ont plus travaillé pour l'homme que l'homme pour le cheval.

Lorsque le soleil se leva à nouveau, Hyalor ayant survécu aux Ténèbres grâce à son courage et sa grande foi, était prêt à l'accepter. Le Cheval, déjà habitué à son esclavage, bondit pour saluer son ancien maître. Le couple prospéra dans les premières années et leur troupeau s'agrandit grâce aux Bénédiction de Yelm. Ce sont là les origines du peuple du Cheval qui devint plus tard celui des nomades des steppes.

Yelm le Meneur

L'un des titres les plus importants de Yelm est celui d'Empereur ou Yelm Imperator. On connaît plusieurs légendes où Yelm reçoit certains honneurs cosmiques ou objets symboliques de la part des Dieux plus âgés de la Cour Céleste. Durant l'Age d'Or, il semble que cette dernière ait laissé quelquefois au Dieu Etincelant le soin de diriger le Cosmos.

Parmi ces objets symboliques on distingue le Marteau de Dirigeant, la Couronne des Cieux, le Sceptre de l'Ordre, la Ceinture de Commandement et le Globe de l'Autorité. Afin de représenter leurs fonctions, les nobles de Dara Happa, ainsi que les chefs nomades, recevaient un ou des objets analogues qui leur procuraient certains pouvoirs particuliers.

La supériorité toute puissante de la Lumière Pure de Yelm semble avoir été acceptée et propagée. Le système de rangs et de titres de noblesse régissant le panthéon-air Orlanthi est semblable au modèle de Yelm. Il fut le porteur de lumière, de chaleur, de bien et d'abondance. Cette position lui confère également d'autres fonctions. L'une des influences principales de ce statut, fut l'introduction de la politique dans la mythologie. La souveraineté de Yelm faisait certes partie de ses attributs, mais qui dit souverain dit fidèles et partisans. C'est là qu'interviennent les interactions politiques.

Le système introduisit une tradition de don réciproque entre le meneur et ses suivants. A cette époque, l'Empereur du Monde instaura certaines règles par lesquelles il put propager sa propre Lumière Divine en échange de quoi le monde put suivre son Ordre Divin. Fait unique, la gouverne de Yelm englobait de nombreux éléments divers. Yelm, le Dieu du Feu, était à la tête des divinités de la Terre, du Feu, de certaines divinités de la Mer et de quelques divinités des Ténèbres.



Ceux qui ne fondaient pas une entente manifeste avec Yelm était indirectement manipulés par le pouvoir écrasant de son Ordre Divin.

La soumission absolue exigée de ses fidèles montre la démesure du culte de Yelm. Cet état de fait instaure une aristocratie sévère ayant beaucoup d'emprise sur les disciples. Cette dictature bienveillante atteint son zénith durant l'Age d'Or, époque à laquelle Yelm dirigeait avec une harmonie tranquille et de simples vérités. Plus tard, l'Empire du Soleil se divisa en seigneurs de guerre belliqueux, incapables d'agir ensemble sans leur meneur suprême. La situation empira pour les disciples du monde entier. Il était facile d'abuser d'un tel pouvoir, même involontairement. De nombreuses légendes dramatiques sur la Guerre des Dieux comptent l'autodestruction de nombreuses races. Par la suite, les Humanistes firent remarquer avec jubilation que l'Age d'Or mythique de Yelm était fondé sur l'acceptation de l'esclavage humain.

Les nombreuses dynasties fondées par Yelm rendent apparentes les mythologies politiques instituées par le règne du dieu. Il arrivait parfois, qu'une des figures d'un culte subsidiaire serve également de Fondateur de Dynastie, tel Providos qui est à la tête de l'ancienne Première Dynastie de Raibanth. Souvent, la figure n'était remarquée que pour avoir fondé la maison. Dans tous les cas, les dirigeants transmettaient un Droit de Royauté par héritage et étaient couramment vénérés en tant que Roi Divin ou Roi Dieu. Ces tyrans politiques pouvaient être bons ou mauvais, selon leurs coutumes ou leur ambition personnelle. Toutefois, ils n'abandonnèrent jamais leur mode de vie tendant à imiter la souveraineté impériale de Yelm.

Les nobles nomades ne suivent pas la splendeur impériale de façon aussi poussée. Leur style de vie relativement difficile ne leur permet pas le luxe de laisser n'importe quel fils aîné débile devenir leur prochain roi. Descendants des Fondateurs Divins qui ont créé les clans, ils élèvent les plus dignes au rang de roi et de nobles.

Le Disque du Soleil

Certains peuples du monde ne connaissaient ou n'acceptaient pas la personnalité du Dieu Soleil. Ils devaient pourtant reconnaître le merveilleux pouvoir provenant de la Sphère de Lumière dans le ciel et ils lui attribuaient souvent un nom.

Ehilm est le nom utilisé dans les terres occidentales de Genertela. Ce nom se répandit dans le monde entier au cours du Second Age, remplaçant parfois complètement le nom local.

Cette vision des choses est l'aboutissement d'une réflexion poussée. Dans le Temps, le rôle du Dieu Soleil est des plus mineurs comparé à ceux des autres Dieux Supérieurs. Pourtant, l'Arrêt du Soleil (175 S.T.) représente dans tout l'univers, l'événement le plus désastreux de l'Histoire. Ce fut la seule fois où le Soleil agit hors de l'ordinaire. En comparaison, les tempêtes d'Orlanth peuvent faire rage pendant des années de suite ou être stoppées pendant tout aussi longtemps et n'avoir comme seule conséquence qu'une crise importante. Ceci n'est rien en comparaison de l'état d'urgence cosmique qui eut lieu lors de cette catastrophe.

1. Yamsur, Général des Armées de Lumière, rassembla les grandes défenses de nombreuses races contre les Ténèbres et le Chaos. Il fut battu et blessé par Zorak Zoran et ses nombreux alliés. Il fut ensuite assassiné par le Diable. Son adoration et son âme disparurent du monde. Il ne reste de lui que quelques objets lui ayant appartenu, détenus par des héros vivant sur le Plan des Esprits .

Le Panthéon Draconique

Mythes et Histoire

Un Poème Draconique

-	Silence, L'Infini
O	Zéro, ou une exclamation
OU	Un cri de douleur, Ego
OUR	Collectivisme, pluralité
OURO	Vide collectif
OUROB	Création (Collectif avec une fin en "b")
OUROBO	L'Infini Fermé, ou l'Etre
OUROBOR	Naissance
OUROBORO	Rien, vide
OUROBOROS	S = "Voix" (c'est à dire le son que produit un serpent).

Ce poème immortel est un chant dragonewt relatant la création du monde. L'explication fournie à droite est en fait la version humaine du poème telle que l'interpréta un érudit occidental (probablement un Erudit de l'Ambigu devenu disciple de Lhankor Mhy). Cette version renferme des indices et des explications permettant d'élucider l'imagerie symbolique de la magie non humaine. Il est bien sûr impossible de retranscrire toutes les nuances et tous les secrets du poème tels qu'ils existent en langue draconique. Cette interprétation est toutefois intéressante car elle permet d'indiquer les royaumes élevés dans lesquels débute la philosophie dragonewt. En général, le poème révèle une internalisation graduelle de quelque chose, afin d'entraîner la formation d'un concept du "soi".

Ce poème était également répété à l'envers au cours de rituels dragonewt. Ce qui avait pour effet de transporter les chanteurs et l'univers dans une félicité mystique qu'il était d'ordinaire impossible à atteindre.

Ouroboros et le Dragon Cosmique

Ouroboros n'a ni personnalité, ni caractère et il n'interagit qu'avec lui même. C'est un concept philosophique quelquefois personnalisé de manière symbolique. Du fait de l'incapacité globale à percevoir ce symbole, ce dernier est souvent pris pour un être vivant.

Cette image a la forme d'un dragon se mordant la queue. Ceci nous pousse à nous demander ce qui se passera lorsque le dragon finira par avaler sa propre tête. Il n'y a aucune réponse à cette question, seulement une réalisation. On la représente parfois sous la forme de la rune de l'Infini.

L'interprétation populaire prétend que le Dragon Cosmique n'est autre que la forme S et la fin du poème Ouroboros. C'est à la fois un son et la forme du symbole de l'infini brisé. Ainsi, au lieu de l'infini, nos perceptions sont confrontées à une autre image que nous sommes capables d'appréhender : le Dragon Cosmique.

Le Dragon Cosmique est à peine plus compréhensible que son prédécesseur mystique, mais au moins on le revêt souvent d'une imagerie abor-





ble. Il agit en réciprocité avec d'autres choses et on lui accorde ses propres croyances et actions et peu de personnalité. Pourtant ses actions sont les raisons mêmes de la création et constituent également le modèle philosophique vers lequel s'efforcent de tendre tous les dragonewts.

Sous ses formes dégénérées des cultes kralori et de l'Empire des Amis des Wyrms, le Dragon Cosmique est considéré comme la plus grande des déités immortelles, responsable à part entière des créations des mondes. Les Erudits de l'Ambigu lui confèrent une attitude plus masculine afin d'en faire le pendant à la déesse Glorantha qui vivait assez mystérieusement sans époux ni compagnon dans son propre royaume. Ces comparaisons, pour intéressantes et utiles qu'elles soient, modifient et rabaissent l'image originelle de façon significative.

La première action du Dragon Cosmique fut son combat qui l'opposa au monstre Orxili. Les générations qui suivirent associèrent Orxili au Chaos ou peut être à la philosophie des nombreuses formes du chaos et à la façon dont elles s'assemblent. Ce point vous sera davantage compréhensible si vous vous êtes déjà demandé pourquoi toutes les formes du chaos fonctionnent comme si elles ne faisaient qu'une ou sont considérées comme une entité unique.

Dans le mythe ancien, le monstre possédait six membres mais aucune tête. Ces membres avaient chacun un nombre différent de mains, de doigts ou d'appendices. Alors que le Dragon Cosmique méditait, le monstre l'attaqua et l'empoigna, tentant ainsi d'ébranler son calme. Le Dragon Cosmique fut perturbé un court instant mais son pouvoir était aussi immuable que le Vide et Orxili était voué à l'échec. Le Dragon Cosmique énonça alors les Six Principes et, à chaque énumération, l'un des membres du monstre se détacha et fut projeté dans le néant. Ces membres revinrent plus tard mais furent contrés par d'autres défenseurs.

Le corps d'Orxili fut placé au centre du monde. Le Dragon Cosmique le fit tourner et s'enroula autour du corps, le coupant des royaumes extérieurs, plus mystiques. Le corps se trouvant à l'intérieur se modifia, grandit et fut appelé l'Oeuf Cosmique.

Les Ancêtres Dragons

L'Oeuf Cosmique vint à éclosion et laissa apparaître le Grand Ancêtre Dragon. Il était assis à méditer dans le Vide Silencieux, gardant précieusement les secrets de l'univers. Les moitiés de la coquille furent transformées en serviteurs du Grand Ancêtre Dragon et appelés Dedans et Dehors.

Le Grand Ancêtre Dragon, à l'instar de tous les dragons plus grands que lui, est invisible et omniprésent. Il est responsable du monde créé et il fit preuve le premier de caractère et d'interactions réelles plutôt que philosophiques. Il représente la totalité de l'Etre. Lorsqu'il est personnifié, il peut être hostile ou bienveillant même si ses adorateurs prétendent que ses actes sont totalement neutres, quelle que soit la façon dont ces derniers sont perçus par les observateurs pris dans les effets de ces actions.

Le Grand Ancêtre Dragon se devait d'accomplir six actions qu'il entreprit de son plein gré. Chacune d'entre elles entraîna la création d'un des Ancêtres Dragons. Ceux-ci sont nés des réseaux que leur créateur devait établir et ces réseaux en retour apparurent à la naissance des Ancêtres Dragons. Cette création paradoxale est typique des explications dragonewts. Indépendamment de sa compréhension, elle provoqua la création d'un panthéon de Dieux Dragons. Les Six Ancêtres Dragons sont le Gardien du Silence, le Gardien des Secrets, le Gardien de l'Etre, le Gardien de l'Expérience, le Gardien de la Pensée et le Gardien de l'Esprit.

C'est tout au long de cette période et peu après, que le Grand Ancêtre Dragon fut assailli par de puissants ennemis. Certains des membres arrachés de Orxili étaient revenus. Les ondes du Désordre s'éloignèrent du Vide et le Chaos Suintant naquit. Il était de retour pour em-

pêcher la Création et réclamer au Vide ce qui lui revenait. Les premières vagues gluantes du Chaos murmurèrent aux pieds du dragon en pleine méditation et interrompirent les projets parfaits. Pour combattre cette distraction, le Grand Ancêtre Dragon s'empara du pouvoir du Désordre et s'en servit contre le Chaos. Un nouveau pouvoir fut alors créé et celui-ci repoussa le Chaos et le tint à distance. Il s'agissait de la race des Ténébres, formée à partir des pieds du Dragon.

Ses méditations achevées, le Grand Ancêtre Dragon s'ouvrit les reins et du sang qui s'écoula naquit le pouvoir des Océans, des mers et de toutes les choses liquides.

De son ventre, il créa le pouvoir de la Terre et de toutes les choses qui s'y trouvent.

De sa tête, le Dragon créa les êtres ardents que sont le Ciel et les pouvoirs Aethériques. Chacun des yeux du Dragon devint un noble dieu de ce royaume.

Les cervelles du Grand Ancêtre Dragon, profondément cachées dans et hors des mondes, se mirent à éclore secrètement parmi les jeunes races d'immortels. Il s'agissait des Ancêtres Dragons, les sages professeurs des divinités, qui ne se retrouvèrent qu'une seule fois au cours d'une danse d'accouplement à l'endroit appelé la Passe du Dragon. Ils accomplirent leur danse mystérieuse, pondirent les premiers oeufs dragons et disparurent du monde.

Ce démembrement, appelé "utuma" dans la philosophie dragonewt est le résultat de la volonté du Grand Ancêtre Dragon d'accepter les devoirs des réseaux que ses actions avaient provoqués et qui entraînaient sa totale intégration au monde.

En mourant, il pénétra à nouveau dans le monde pour accomplir ses devoirs. Toute autre action aurait entraîné une faiblesse fatale qui aurait détruit les bases mêmes de l'existence draconique. Ce point est souvent confondu ou comparé au sens de "l'honneur" dragonewt. On pense que les Ancêtres Dragons possèdent une forme et une essence, ainsi qu'un contrôle total de toutes les parties du monde. Ils sont tous identiques et ont chacun accès aux secrets des autres. Ils ne sont pas axés sur les éléments et puisqu'ils sont à la fois réels et accessibles, on peut les accepter comme objets d'adoration. La vénération dragonewt consiste à méditer sur les principes purs de ces entités en vue de les expérimenter, les comprendre, les atteindre et s'y fondre.

Ces créatures universelles sont inaccessibles à la plupart des êtres. Lorsqu'elles font intrusion dans les autres mythologies, il s'agit toujours d'objets de crainte et de respect. Les mythes de ces religions relatant des tueries de dragons ne reflètent même pas l'image de ces immortels. Même ainsi, on pense qu'ils ont des demeures de prédilection sur le monde. Certains restent dans un élément ou un autre et ce, non par obligation, mais par goût.

Les Vrais Dragons

On sait que les Ancêtres Dragons ont pondu leurs propres oeufs, comme le Dragon Cosmique pondit l'Oeuf Cosmique. Ils aimaient nicher sur les lieux de leur danse d'accouplement mystique, la Passe du Dragon, même si certains provenaient de différentes parties du monde.

Les Vrais Dragons sont des êtres d'une incroyable puissance qui apparaissent fréquemment dans les mythologies des autres races. Ils apportent quelquefois une aide bienveillante ou sont de redoutables adversaires ne reculant jamais au combat. Originellement, ce sont les Vrais Dragons qui sont associés aux éléments. C'est ainsi qu'il existe un Dragon de l'Enfer appelé également Dragon de la Nuit ou un Dragon de la Terre, qui protège la déesse Asrélia, son amie. On donne parfois aux Vrais Dragons des titres en guise de noms descriptifs. On connaît un dragon sous le seul nom d'Empereur de la Sagesse, un autre sous le nom de Fontaine Impériale de la Paix. D'autres portent de véritables noms comme Sh'kaharzeel ou l'Inspirateur des Cieux qui fut tué par Orlanthe.





On prétend que les Vrais Dragons sont capables d'actes et d'actions magiques qu'aucun dieu ne peut égaler, qu'ils soient de la Cour Céleste, du Conseil des Élémentaires ou des Renégats de Burtæ.

Ils eurent également de nombreuses luttes épiques durant l'aube de la création. Leurs ennemis sont parfois appelés choses du chaos. Toutefois, la plupart des allusions mythiques font état d'une lutte titanique entre les Vrais Dragons et une ou plusieurs races de géants. Si personne ne connaît les faits véritables et si les dragons n'en parlent jamais, la croyance populaire veut qu'ils soient sortis vainqueurs de toutes leurs batailles.

Ces Vrais Dragons étaient alors des créatures au pouvoir immense, actives surtout durant l'ère précédant le Temps. Toutefois, ils sont toujours capables de participer au monde de l'Histoire. Le cas le plus connu est celui de l'intervention massive des dragons, Vrais Dragons compris, au cours de la Guerre des Tueries Draconiques en 1 100.

Les Vrais Dragons sont les ancêtres des dragons plus répandus et mieux connus de Glorantha. Apparemment, ils étaient hermaphrodites mais avaient également besoin de compagnons pour la fertilisation. En couples différents, ils ont été les ancêtres d'autres dragons et de la race dragonewt. S'il faut en croire la mythologie, ils s'accouplent de temps à autres à d'autres dieux et êtres et génèrent de nouvelles entités, comme par exemple Hykim et/ou Mikyh.

On pense que les Vrais Dragons n'ont pas souffert et ne furent pas touchés par l'arrivée du Temps. En tous cas, ils n'ont bougé que très rarement en ces temps, même à la demande de leurs adorateurs. On raconte qu'ils dorment, recouverts par la terre, les arbres et le temps, dans certaines collines que l'on montre parfois du doigt. Une chaîne de montagnes entière a été reconnue comme le lieu de repos des Dragons au cours des Guerres des Tueries Draconiques. Depuis ce jour, la Passe du Dragon n'a jamais plus été la même.

Il est toujours difficile de séparer les dragons de leur philosophie et de leur magie. En effet, si les Vrais Dragons dorment, ils rêvent et ces songes sont parfois plus terrifiants qu'eux mêmes. Fort heureusement, bon nombre de leurs rêves sont étranges ou fantasques plutôt que voraces et cruels. Certains dragons rêvent d'enseigner leurs secrets aux mortels ou songent à des choses ne pouvant blesser les hommes.

C'est ainsi que sont nés les Dragons des Rêves, une espèce handicapée et physiquement très incomplète. En effet, toute leur existence n'est dû qu'à l'esprit endormi d'un autre être. Ce sont ces dragons que les hommes voient le plus souvent.

Hykim, Roi des Animaux

Un mythe répandu à travers le monde évoque le Premier Animal ou la Rune Bête qui semble être un dragon ou du moins en revêt la forme. Certaines personnes prétendent qu'il s'agit de la conséquence de l'accouplement d'un Vrai Dragon et d'une divinité de la Fertilité. D'autres pensent qu'il s'agit de l'âme du Grand Ancêtre Dragon qui pénétra l'essence du monde pour former les races animales. Certains croient qu'il ne s'agit que d'une lubie de la création, lorsque toutes ces divinités créèrent quelque chose ensemble afin d'être servies. Enfin d'autres assurent que ce Premier Animal fut créé par deux créatures, l'une masculine (Hykim) et l'autre féminine (Mikyh). Les Erudits de l'Ambigu de Jrustela firent remarquer que ces deux divinités n'apparaissent jamais ensemble et qu'il est fort probable qu'elles ne constituent qu'une seule créature hermaphrodite, à la manière draconique habituelle.

La généalogie de cette divinité représente une classification taxonomique de nombreux animaux sur Glorantha. Par exemple, il existe une Mère Mammifère dont les enfants sont le dieu-chat, le dieu-ours, le dieu-cerf, le dieu-mouton, le dieu-éléphant et ainsi de suite. Le dieu-chat est le père de l'esprit-lion, de l'esprit-lynx etc... Cette explication

pseudo scientifique, appelée mythe éthologique, détaille la manière dont ces entités devinrent des êtres et la façon dont elles sont reliées.

Certains animaux ne figurent pas dans la taxonomie généralisée de Hykim ou possèdent une origine différente. A titre d'exemple, on peut citer l'origine de Vrimak qui est censé être l'ancêtre-oiseau suprême mais qui par ailleurs a soit disant été créé par Dayzatar, dieu du ciel.

Certains animaux sont partagés par plusieurs dieux qui se servent d'Hykim ou Mikyh pour expliquer ce fait. C'est ainsi que Mikyh est la mère du Roi Griffon par Yelm et du Taureau Tempête par Umath, alors que Hykim est le père des Terribles Lézards par la Terre et des animaux marins par Triolina.

Les Origines des Dragonewts

Les origines de la race dragonewt remonte à l'enfance des Vrais Dragons. Elles sont antérieures à l'apparition des plantes, des animaux ou des humains et, selon certains, à l'apparition des montagnes, des rivières et du ciel. Ils vivaient et croissaient en toute innocence durant les différentes périodes de leur immaturité. Ces dragons immatures s'étreignaient parfois en une volupté innocente et laissaient derrière eux des oeufs qui, comme leurs parents, manquaient de maturité. Durant cette ère où rien ne pouvait limiter la créativité du monde, les oeufs vinrent à éclosion et c'est ainsi qu'apparut la race des dragonewts.

Comme il y eut plusieurs accouplements, il y eut plusieurs "tribus" dragonewts. Certains de ces groupes furent réunis par une lignée commune grâce à l'intermédiaire du dragon connu sous le nom de la Merveilleuse Mère de Beaucoup.

Les dragonewts qui sortirent de ces oeufs étaient eux aussi jeunes et innocents. Nombre d'entre eux grandirent simplement en venant à éclosion à l'état de dragons. Ils offrirent ainsi un exemple à suivre à leurs camarades plus lents. Toutefois, chaque dragonewt suivait son propre rythme, faisant travailler son inspiration et l'enseignement reçu. Ils grandirent et prirent leur essor durant l'Age Vert, à l'époque où le monde était envahi par la végétation. Ils observèrent les animaux durant l'Age des Bêtes et leur apportèrent leur enseignement. Durant l'Age d'Or des Dieux, ils aidèrent à l'arrangement des pierres mystérieuses et puissantes répandues dans le monde. Ils gagnèrent en pouvoir au cours de la Guerre des Dieux et souvent ils bénéficièrent des erreurs des autres races. Tout au long de ces ères différentes, d'autres dragons immatures, y compris certains qui avaient été dragonewts, s'accouplèrent et donnèrent naissance à de nouvelles tribus. De cette façon, la civilisation dragonewt s'étendit et peupla tout Glorantha. Ils érigèrent des cités très élaborées et créèrent des formes de magie si sophistiquées que de nombreux mortels et dieux vinrent à leurs pieds les étudier. On raconte que Genert qui gouvernait le continent nord fut conseillé par un Vrai Dragon appelé Tous Yeux Ouverts Sauf Un, qui était autrefois un dragonewt. Tous les mythes et légendes concernant l'enseignement aux humains par les dragons ou leur parenté datent de cette période.

Les dragons ne bronchèrent pas lorsque les Dieux du Désordre et du Chaos commencèrent à empiéter sur le monde. Malgré leur nombre et leur puissance, ils ne firent rien lorsqu'ils virent leurs amis et leur environnement se faire détruire. De même, ils ne semblèrent pas affectés lorsqu'une grande partie des membres inférieurs de leur famille fut décimée par les invasions du Chaos. En fait, on aurait juré que la race toute entière désirait se faire tuer sans offrir de résistance.

Deux endroits parvinrent cependant à résister, l'une dans la force et l'autre dans la faiblesse. Le premier se trouvait dans une contrée de Genertela Orientale, connue sous le nom des Terres de Kralorí. Les nombreux peuples puissants qui y vivaient, croyaient tous en les mêmes idéaux et étaient aidés par leurs voisins, désireux de se mettre sous le contrôle de meneurs capables de sauver leur existence. La plupart d'entre eux n'étaient que de simples





créatures uniquement reliées à des dieux animaux. Le Cercle Intérieur de Sagesse dans les terres kralori était capable de résister aux bouleversements universels grâce au maintien de son filet d'existence qui retenait son monde relativement intact. C'est ainsi que la civilisation hikimi parvint à survivre aux Ténèbres mais au prix de sa future activité dans le Temps et l'Histoire.

La Résistance dans la Faiblesse débuta à la Passe du Dragon. Ses légendes portent l'accent sur un être appelé Coeur de Faiblesse, un dragonewt de la région. Il était averti de la destruction du monde autour de lui et s'efforça de braver les réseaux et d'aider ses amis qui avaient porté assistance dans le passé à lui et ses proches. Les dragonewts ne représentaient qu'une des nombreuses races de la région et Coeur de Faiblesse tenta de se maintenir comme une partie de l'ensemble. De ce fait, les dragonewts font partie des races ayant participé à la bataille de J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu, ce qui leur accorda l'égalité envers les autres races lorsque survint l'Aurore. C'est ainsi que débuta l'Age de l'Histoire.

Les Six Dragons et la Guerre contre le Chaos

Un autre conte de la Création

*Au Commencement, lorsqu'il n'y avait rien que le Vide,
Les hommes, les dieux, le monde n'existaient pas.
Il n'y avait qu'Ouroboros, blotti à l'intérieur et à l'extérieur du Néant,
Le Dragon Infini qui vivait avant même le Chaos.*

*Ouroboros avaient de nombreuses pensées
Bien que nous n'en connaissions qu'une,
La Danse des Six Dragons. Au début, ils ne dansaient
Qu'entre eux mais leur musique perturba le silence du Chaos
Et c'est là que s'éleva un être dont l'existence ne commença
Que pour achever celle des Dragons.*

*Orxili est le nom le plus connu de ce vieil ennemi.
Dépourvu de tête, ses six membres s'emparèrent des dragons
Pour les détruire mais le Pouvoir des Dragons
Est aussi immuable que le Vide
Et les dragons mirent le géant Orxili en pièces. Ils arrachèrent
Les membres de son corps et les lancèrent
Dans l'obscurité du Néant extérieur
Chacun des membres revint par la suite, portant son propre nom,
Mais ils rencontrèrent d'autres adversaires que les Dragons.*

*Le corps d'Orxili fut placé au centre du Néant
Et on le fit tourner sur sa base, tel un oeuf.
Les Dragons se réunirent autour de lui et l'éventrèrent de leurs ailes
Jusqu'à ce qu'un monde se stabilisa en quartiers,*

*Chacun de ces quartiers étant un élément.
A l'intérieur de tout cela se trouvait le jaune de l'oeuf,
Un nouvel Etre.*

*Sous les pensées des Dragons, l'Enfant Oeuf grandit et
Acquit suffisamment de maturité au sein de sa coquille pour devenir
La créature que l'on appelle le Gardien Dragon
Sa première action fut de sortir de l'oeuf en cassant la coquille
Ceci eut pour effet de perdre toute la création
En séparant le cosmos de lui même.*

*Après le commencement du monde, cette entité,
Le Gardien Dragon, fut plus connu
Sous le nom de Dragon Cosmique.
C'est le gardien surveillant de l'intérieur et quelquefois,
Le Maître du Cosmos*

*Le Dragon Cosmique nomma six autres dragons
Qui furent ses assistants.
Ceux ci sont les fondateurs des Dragons Réels de Glorantha,
C'est la race de dragons qui partit en guerre
Contre les Vieux Géants à l'époque où la déesse Glorantha
N'était encore qu'une enfant.*

Notes de l'Auteur

Pour la plupart des peuples de Glorantha, la race dragonewt est étrange et mystérieuse. Dans mes campagnes, je les ai toujours traités comme des êtres bizarres que ne sont pas capables de comprendre les étrangers (les personnages joueurs) qui les rencontrent. Il est possible de rencontrer deux fois le même dragonewt et de penser voir deux créatures différentes. Il est impossible de prédire leur comportement qui semble souvent irrationnel.

J'aime beaucoup les employer dans ce rôle et j'ai tenté de m'en servir d'une manière constructive en tant qu'une source constante mais incompréhensible de certains mystères de la vie. Je préfère ne pas laisser les joueurs choisir des personnages dragonewts en insistant sur le fait qu'ils ne comprennent pas véritablement la manière dont il faut les interpréter. Les rares occasions où j'ai laissé des joueurs avoir des personnages dragonewts étaient les fois où je savais que les joueurs en question tiendraient le rôle de dragonewts anormaux, aberrants, attirés par des modes de vie non draconiques et considérés par leurs pairs comme des pervers. J'insiste également sur le fait que ces personnages joueurs dragonewts se sont par leurs exactions proscrits de leur mode de vie naturel et ont donc brisé le cycle de résurrection naturel en un nouveau corps éclos de leur oeuf. C'est pourquoi de tels personnages dragonewts ont été interprétés comme de véritables humains avec les mêmes motivations qu'un personnage joueur normal.

Devant les questions et les lettres trop fournies, j'ai donc écrit cet article qui tente d'expliquer comment et pourquoi ils sont ainsi.

Greg Stafford





Cultes de Glorantha

Ceci est un fragment du Livre Bleu
de Zzabur, protégé de tout abus
par la malédiction des Yeux Sans Sommeil.

Greg Stafford - Sandy Petersen
Charlie Krank - Steve Perrin



Sommaire




Introduction.....	54	Panthéon Hsunchen.....	129
Strophes du Prêtre de la Tempête.....	60	Panthéon Universel.....	136
Panthéon Orlanthe.....	63	Sagesse de l'Épouse de la Forêt....	142
Paroles de Lumière.....	75	Panthéon Elfe.....	145
Panthéon de Yelm.....	77	Instructions aux Nouveaux Travailleurs.....	151
Récits des Désolations.....	86	Panthéon Nain.....	153
Panthéon Praxien.....	88	Savoir Intime des Dieux de la Mer.....	157
Apprentissage du Bon Sentier.....	93	Panthéon Triton.....	159
Panthéon de Pamalt.....	96	Légendes de la Sorcière.....	165
Sagesse Immortelle du Roi Soleil.....	103	Panthéon Troll.....	167
Panthéon Oriental.....	105	Panthéon du Chaos.....	175
Dialogue avec la Femme Lune.....	113	Calendrier.....	185
Panthéon Lunar.....	115	Index.....	191
Leçons des Sages.....	122		
Panthéon Malkioni.....	124		





Introduction



Les parties suivantes contiennent une vision générale des religions gloranthiennes et toutes les informations concernant les règles sont apportées pour de nombreux cultes très différents. Certains des cultes inclus dans cette partie (tels que Humakt, Lodril, Orlanth ou Pamalt) sont particulièrement utiles pour les aventuriers et la plupart des personnages joueurs en font partie. D'autres (tels que Dornal, Gorgorma, les Dieux Voleurs, le Bouffon) sont moins intéressants mais possèdent cependant quelques adeptes personnages joueurs. Quelques cultes sont si inutiles pour des aventuriers (tels que Flamal, Dendara, les Dieux des Rivières, les Dieux Citadins) ou si ouvertement maléfiques (tels que Malia, le Chaos Primaire, Porchango ou Thed) qu'aucun personnage joueur ne sera à priori tenté de les rejoindre. Par contre, toutes ces religions sont d'un grand intérêt pour le maître de jeu afin de personnaliser et donner des motivations et du pouvoir à ses personnages non joueurs.

Culte

Nom : l'orthographe a été standardisée pour des questions pratiques. Les langues locales possèdent souvent des variantes de prononciation et d'orthographe. C'est le nom le plus répandu dans le monde qui est indiqué. Si ce n'était pas possible, c'est le nom utilisé par les habitants de la région d'origine du dieu qui est indiqué.

Runes : suivent les Runes du dieu. Elles sont importantes dans Glorantha, car elles aident à définir les pouvoirs du dieu et ses domaines d'influence.

Description : elle explique les domaines d'intérêt de la divinité : s'il s'agit d'un dieu de l'amour, d'une déesse de la guerre, d'un dieu des pirates, etc. Est également indiquée la principale source d'adorateurs du dieu, que ce soient des soldats, des fermiers ou des exclus.

Suit la taille typique d'un temple, ainsi que les sorts disponibles auprès des sanctuaires du dieu, s'il y en a. Le sort Adorer [Divinité] est toujours accessible auprès de ces sanctuaires en plus des sorts spéciaux. Ainsi, les sanctuaires d'Aldrya enseignent Croissance Accélérée et Adorer Aldrya.

Initiation

Restrictions : "habituelles" signifie que le candidat doit faire don de 20 guilders au temple et faire preuve de sa connaissance des compétences du culte, comme il est décrit page 108 du livre des règles de RuneQuest. Le guilder est la monnaie sartarite par excellence. Elle équivaut à un Lunar et est largement utilisée. A ce propos, nous rappelons que le troc est très couramment utilisé dans Glorantha et qu'il est rarissime de trouver des aventuriers se promenant avec plus de 10 guilders en poche, ce qui constitue déjà une somme appréciable. L'initié doit également sacrifier un point de POU. Si les parents du candidat sont initiés du culte, il peut y entrer en ne dépensant qu'un point de POU, sans qu'aucune autre formalité ne soit exigée de lui.

Note : les bénéfices ou devoirs particuliers de l'initié sont décrits ici. Sauf précision contraire, le candidat doit faire don d'un dixième de son salaire et de son temps libre au culte, et ne doit jamais devenir chaman ou sorcier.

Sauf précision contraire, les initiés ont normalement accès à la magie divine du culte sur la base d'une utilisation unique (hormis ceux qui sont à utilisation unique pour les prêtres). Ils peuvent tenter une Intervention Divine et apprendre un point de magie spirituelle tous les cinq ans, et ceci gratuitement.

Magie Spirituelle : seuls certains sorts de magie spirituelle sont enseignés par chaque culte. Un initié qualifié reçoit un point gratuit de magie de bataille du culte tous les cinq ans. S'il le désire, il peut acheter des points supplémentaires au prix de 30 guilders + 15 guilders par point de sort. Un Vivelame 3 coûterait 30 + 45 = 75 guilders.

L'Enseignement des Sorts de Magie Spirituelle dans les Cultes

Un esprit de sort du culte est appelé grâce au sort de magie divine Enseigner un Sort. Le sort est précisé par les prêtres avant que le rituel ne commence. Les esprits de sort du culte possèdent habituellement un POU de 1D3 par point de leur sort. Par exemple un esprit de Lame de Feu possède 4D3 points de POU. Le rituel Enseigner un Sort permet également au prêtre de commander l'esprit qu'il a appelé. Une fois l'esprit arrivé, le prêtre l'oblige à combattre l'élève. Si l'esprit l'emporte, le prêtre l'oblige à quitter sa victime et à retourner sur le plan spirituel.

Acolyte

Restrictions : "identiques à celles des prêtres" signifie que le candidat doit remplir toutes les conditions requises pour devenir prêtre à part entière. De plus, il doit payer 1000 guilders ou l'équivalent en biens ou services à chaque fois qu'il passe le Test de Sainteté.

Certains cultes ne possèdent pas d'Acolyte.

Note : les restrictions et bénéfices particuliers sont notés ici. En temps normal, un Acolyte doit faire don de 50 % de son temps et de ses revenus au culte. Il doit payer 20 guilders par point de magie divine appris, mais il peut la réutiliser comme un prêtre. Il gagne un point de magie spirituelle gratuit tous les cinq ans.

Il n'a droit à aucune augmentation gratuite de POU. Il ne peut pas nommer de nouveaux initiés, collecter les taxes ou accomplir les tâches réservées aux prêtres. Il peut conduire les cérémonies religieuses en cas d'absence de prêtre et assister les prêtres durant les Jours Saints.

Seigneurs Runiques

Certains cultes possèdent des postes qui nécessitent à la fois des compétences particulières et un certain raffinement intellectuel. Les

personnes occupant ces fonctions sont appelées des Seigneurs Runiques. Il s'agit d'individus particuliers qui dédient leur vie au culte et sont habituellement de bons combattants. Les conditions d'entrée sont très variables d'un culte à l'autre.

Les Seigneurs Runiques sont envoyés en quêtes par le culte, à la recherche de reliques, ou simplement en missions économiques ou diplomatiques. Ils ne perçoivent aucune rémunération pour ces quêtes en dehors des bénéfices normaux du culte. Les Seigneurs Runiques sont habituellement entretenus par leur culte et lui font don de 90 % de leur temps et revenus. Le culte fournit armes, équipement, armure et tout ce dont ont besoin ses Seigneurs Runiques dans leur travail.

Un candidat Seigneur Runique ne peut être ni chaman, ni sorcier, ni prêtre. Il doit avoir fait bonne figure en tant qu'initié durant au moins cinq ans. En devenant Seigneur Runique d'un culte, il perd son statut d'initié dans tous les autres. Il ne peut donc devenir prêtre d'aucun culte.

Certains cultes ne possèdent aucun prêtre, mais uniquement des Seigneurs Runiques. C'est souvent vrai parmi les cultes de dieux guerriers. Dans certains cultes tournés vers le chamanisme, les acolytes remplacent en quelque sorte les Seigneurs Runiques.

Titres des Seigneurs Runiques

Culte	Titre
Aldrya	Seigneur des Forêts
Chalana Arroy	Grand Guérisseur
Humakt	Epée
Chasseur	Maître Chasseur
Krarsht	Croc
Kyger Litor	Fils de Karrg
Orlanth	Seigneur des Vents
Sept Mères	Seigneur Runique
Taureau Tempête	Khan des Tempêtes
Thed	Acolyte
Uleria	Prêtresse
Wachaza	Maître de Guerre
Waha	Khan
Yelm	Seigneur du Soleil, Yelm Imperator
Yelmaliq	Fils de la Lumière
Zorak Zoran	Seigneur de la Mort

Le Fer et les Métaux Runiques

Les métaux gloranthiens sont analogues à ceux existant sur terre, et portent donc les mêmes noms. Il existe néanmoins des différences significatives.

Le "métal étalon" de Glorantha est appelé bronze, du fait de sa couleur rouge-dorée et de sa fabrication obtenue par le mélange des équivalents gloranthiens de l'étain et du cuivre. Toutefois, le bronze peut également être extrait du sol et sa malléabilité est supérieure à celle de son équivalent terrestre. Ce métal est utilisé dans tout Glorantha. Si l'on y fabrique un objet en métal sans autre précision, il s'agit automatiquement de bronze.

D'autres métaux peuvent être enchantés pour en accroître la qualité et la résistance. Différentes religions savent comment enchanter différents métaux et certains prêtres forgerons comment les travailler. L'enchantement correct d'un métal (l'or, par exemple) lui confère la durée de vie du bronze.

Il existe un important métal magique que l'on peut acheter ou voler aux nains. Il s'agit du fer dont les qualités sont de très loin supérieures à celles du bronze. Une fois correctement forgées et enchantées, les armes de fer ont une fois et demi les points de protection de l'arme en bronze correspondante. Une épée large en bronze gloranthien possède 10 points de résistance, mais la même arme en acier possède 15 points de résistance. Les armures de fer procurent également une protection une fois et demi supérieure. Les fractions sont

arrondies au chiffre inférieur. De ce fait, une armure de plaques en acier procure 12 points de protection, sans accroissement de l'ENC.

Le fer non traité possède les mêmes qualités physiques que le bronze. Néanmoins, il affecte la magie. Le fer naturel diminue la chance de lancer un sort ou d'être touché par lui de 5% par point d'ENC.

Certaines Anciennes Races sont vulnérables aux effets du fer. Les elfes et les trolls endurent le double de dommages lorsqu'ils sont touchés par ce métal "poison". Tout dommage sur un elfe ou un troll (ou une de leurs races apparentées) pénétrant l'armure est doublé. Par exemple, si un troll portant une armure de 6 points de protection est touché pour 7 points de dégâts par une lance à pointe de fer, le troll endure deux points de dommages.

Les loup-garous et autres monstres invulnérables aux armes non-magiques sont pleinement affectés par le fer et les armes de métal runique trempé.

Prêtrise

Restrictions : "habituelles" signifie que le candidat doit avoir fait bonne figure en tant qu'initié durant au moins deux années. Il ne doit être ni chaman ni sorcier, doit posséder au moins dix points de magie divine, 50 % dans les quatre compétences spécifiques du culte et au moins 50 % dans les compétences de magie rituelle. Il faut également que le culte ait besoin d'un nouveau prêtre.

Il doit de plus se soumettre au Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100). S'il échoue, il doit attendre une année complète avant de se représenter.

Note : les devoirs et bénéfices particuliers sont notés ici. Sauf précision contraire, le prêtre doit faire don de 90 % de son temps et de ses revenus au culte.

Il possède normalement tous les bénéfices cités en page 109 du livre des règles de RuneQuest, y compris une augmentation automatique de 1 point de POU par an et un gain de un point de magie divine du culte.

Dans certains cultes, tels Aldrya, Kyger Litor, Hykim et le Culte des Ancêtres, les prêtres sont également chamans. De tels chamans/prêtres possèdent tous les pouvoirs des chamans et des prêtres, dans les limites de leur culte.

Magie Divine Commune : certains cultes de Glorantha n'ont pas accès à tous les sorts de magie divine commune. Les sorts accessibles au culte sont notés ici. Le sort Adorer [Divinité] est accessible auprès de tous les temples et sanctuaires. Le nouveau sort de Commander un Esprit du Culte est disponible auprès de tous les cultes ayant accès à l'ensemble de la magie divine commune.

Magie Divine Spéciale : tous les sorts de magie divine spécifique sont notés ici. Les nouveaux sorts, non décrits dans les règles de RuneQuest sont décrits en détails.

Sorts Divins d'Invocation

Les prêtres d'un culte donné ne peuvent utiliser les sorts divins d'invocation que pour des esprits du culte ou des créatures pour lesquelles il existe un sort de Commandement du culte. Un échec absolu lors de l'invocation peut néanmoins avoir pour résultat l'arrivée de créatures n'appartenant pas au culte.

Esprits du Culte

La plupart des divinités ont une série d'esprits serviteurs à la disposition des membres loyaux du culte. En règle générale, plus une divinité est importante, plus elle possède de types d'esprits. En temps normal, il existe des esprits d'intellect, des esprits de magie, des esprits de pouvoir, des esprits de sorts (pour la magie spirituelle du culte) et des esprits alliés

Les cultes possédant le sort de magie divine Invocation [Espèce] peuvent invoquer au moins ces types d'esprits.

Certains cultes ont accès à d'autres esprits. Par exemple, les Sept Mères procurent des esprits de Folie, Malia des esprits de Maladie,

Kyger Litor des esprits de Peur et Chalana Arroy des esprits de Guérison. Les cultes possédant des sorts de Commandement ont des esprits de culte de tous les types de créatures commandés. Orlanth possède donc des sylphes et Subere, des hellions.

Un nouveau sort commun est ajouté au répertoire des prêtres de Glorantha :

Commander Esprit du Culte

2 Points

Portée spéciale, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être cumulé avec le sort divin Invoquer [Espèce]. Si le sort d'Invocation réussit, le sort affecte la créature invoquée. Le lanceur peut donner un ordre à la créature, et celle-ci doit lui obéir si ses points de magie sont vaincus.

Aucun ordre donné dans ce sort ne peut excéder 10 mots. Ce sort est habituellement utilisé pour forcer un esprit de culte à se plier à un enchantement de Lien, mais peut être utilisé à d'autres fins.

Ce sort est efficace avec les esprits de culte de tous types, y compris les élémentaires, les fantômes, et autres créatures semblables. Il ne fonctionne que sur les créatures du même culte que le lanceur.

Cultes Associés

De nombreux dieux de Glorantha sont associés à d'autres divinités du même panthéon. De tels dieux possèdent des autels dans les temples de toutes les déités auxquelles ils sont associés. Habituellement, un culte a accès à un sort divin particulier par culte associé. Un dieu peut posséder de nombreux associés. Seuls les dieux associés faisant l'objet d'un paragraphe individuel dans "Les Dieux de Glorantha" ont été notés. Ainsi, même si Pamalt est associé à de nombreuses divinités, seuls Chalana Arroy et Lodril sont notés, puisqu'ils sont les seuls à figurer dans ce supplément. Les autres cultes associés à Pamalt ont été ignorés.

Pour renouveler un sort d'un dieu associé, un prêtre peut se rendre dans tout lieu qui l'enseigne. Il peut s'agir d'un grand temple de son propre dieu où existe un autel dédié au dieu associé, mais également d'un temple de la divinité associée elle-même ou encore un grand temple d'une troisième divinité qui possède un autel dédié au dieu associé.

Un initié peut généralement acheter sa magie spirituelle auprès de son propre culte et des cultes associés. Les initiés d'Eiritha peuvent ainsi obtenir de la magie spirituelle auprès des temples d'Aldrya, Dendara, Ernald, du Taureau Tempête et de Waha. Les sorts spirituels appris auprès des cultes associés coûtent 100 guilders + 50 guilders par point de sort. Un Velame 3 coûterait 100 + 150 = 250 guilders.

Certains cultes interdisent l'usage de plusieurs sorts à leurs initiés. Les cultes associés n'enseignent jamais les sorts interdits à ces initiés. Par exemple, Chalana Arroy et Eiritha sont associées au Taureau Tempête, mais les Khans des Tempêtes n'enseigneront jamais Fanatisme aux initiés de ces cultes.

Grands Prêtres

Tous les cultes organisés possèdent des grands prêtres. Ceux-ci sont âgés et dirigent des temples majeurs ou des grands temples. Ils ont généralement autorité sur d'autres sanctuaires et temples mineurs aux alentours. Dans les religions très importantes et très bien structurées, le grand prêtre est responsable devant une autorité supérieure qui dirige une région plus vaste. Quelques cultes conservent une organisation centralisée dans laquelle une personne ou un groupe de personnes dirige la religion entière. Dans la plupart des religions, les grands prêtres ne répondent que devant leur dieu.

En tant que maître de jeu, vous devrez jouer le rôle des grands prêtres de tous les cultes des personnages de vos joueurs. Lorsque l'un de ces personnages désire recevoir une permission ou bénédiction particulière de son culte, c'est vous, en tant que grand prêtre de sa religion, qui décidez si oui ou non il l'obtient, et dans l'affirmative s'il doit accomplir un service spécial en retour.

De nombreux tests de cultes sont figurés par des jets de dés. A titre d'exemples, on peut citer l'acceptation de l'initiation, le Test de

Sainteté pour la prêtrise ou le don par le dieu d'un esprit allié à un prêtre. Dans tous les cas, le maître de jeu peut décider d'ignorer un tel jet et s'en remettre à sa sagesse ou aux besoins de sa campagne. Le jet ne doit être effectué que si vous ne connaissez pas ou n'accordez aucune importance à un grade ou privilège particulier d'un culte. Si vous décidez qu'un certain prêtre ne doit pas recevoir d'esprit allié, aucun jet de la part de son joueur ne peut lui en garantir un. D'un autre côté, si vous pensez qu'un personnage doit pouvoir rentrer dans le culte de Kyger Litor, il n'est pas nécessaire de lui faire effectuer un jet. On suppose que les tests nécessaires ont été passés.

Malgré cela, nous suggérons qu'aucun personnage ne puisse accéder à des fonctions au sein d'un culte pour lequel il n'a pas les caractéristiques, compétences ou talents requis. Toutes les Epées d'Humakt doivent posséder 90 % en Attaque à l'Epée et les autres compétences indispensables. Changer ce point revient à diminuer les efforts des joueurs et à dévaloriser le grade qu'ils tentent d'atteindre.

Esprits Alliés

Certains cultes fournissent des esprits alliés à leurs Seigneurs Runiques, Prêtres, voir à des initiés et acolytes particulièrement méritants.

Les esprits alliés sont des animaux spécialement éveillés ou des esprits envoyés par la divinité pour habiter les objets sacrés du culte. Un animal éveillé gagne une INT non-fixée de 3D6 ou son INT antérieure, selon le meilleur score. Un esprit envoyé pour habiter un objet sacré possède normalement une INT de 2D6+6 et un POU de 3D6.

Ces créatures et objets ont toujours un rapport avec le culte.

Un esprit allié est automatiquement initié du culte et peut sacrifier du POU en vue d'acquérir des points de magie divine, comme un initié normal. Les esprits alliés ne peuvent devenir prêtres, seigneurs runiques ou acolytes.

Un esprit allié est en Communication Mentale permanente avec son prêtre, et ceci sans limite de distance. Le prêtre peut en fait utiliser les sens de son allié (et vice-versa) grâce à un jet de concentration (INT x 3 ou moins sur un D100). Un prêtre peut lancer des sorts par l'intermédiaire de son allié (et vice-versa) grâce à un jet de concentration, sans limitation de distance.

Il existe un nombre limité d'esprits alliés, et seuls les membres du culte les plus loyaux et vaillants peuvent obtenir ces créatures. Normalement, aucun initié ou acolyte ne possède d'esprit allié. Lorsqu'un prêtre ou un seigneur runique atteint son grade pour la première fois, il peut tenter d'acquérir un esprit allié lors de la cérémonie d'intronisation. C'est la marque d'une faveur particulière de la divinité. Le prêtre ou seigneur doit réussir un jet inférieur ou égal à son POU x 3 sur un D100 pour avoir droit à un esprit allié.

Si un prêtre ou un seigneur n'obtient pas d'esprit allié lors de sa première tentative, il peut essayer à nouveau une fois par an, le Jour Très Saint de son culte. Il ne peut le faire que durant les années où il a accompli de hauts faits en vue d'aider sa religion et sa divinité (à déterminer par le maître de jeu).

Personne ne peut posséder plus d'un esprit allié à la fois. Si un esprit allié est tué ou détruit, un nouveau peut éventuellement être acquis, mais c'est affaire d'actions héroïques de la part du prêtre ou seigneur.

Faire Partie de Plusieurs Cultes

Une personne peut s'initier à plus d'un culte, tant qu'elle maintient les restrictions (y compris le don de temps et de revenus) de tous ses cultes. Aucun de ces cultes ne peut être hostile ou ennemi l'un de l'autre.

Un acolyte d'un culte peut devenir initié d'un autre, tant qu'il maintient les restrictions de tous ses cultes. Il n'est pas possible d'être acolyte de deux cultes ou plus.

Un Prêtre ou un Seigneur Runique possède toujours un culte primaire. Il peut se joindre à d'autres cultes secondaires en tant qu'initié ou acolyte. Pour ce faire, il doit d'abord en obtenir la permission de son grand prêtre. Il est préférable de jouer cette scène, mais on

Tableau des Esprits Alliés

<i>Divinité</i>	<i>Statut</i>	<i>Type</i>	<i>Divinité</i>	<i>Statut</i>	<i>Type</i>	
Aldrya	Seigneurs des Forêts, Jardiniers	arc elfique et plante	Kyger Litor	Prêtresses, Fils de Kaarg	scarabée géant armure	
Culte des Ancêtres	aucun	n/a	Lhankor Mhy	Prêtres	plume	
Argan Argar	Prêtres	rat	Lodril	Prêtres	feu	
Asrélia	Prêtresses	chien de garde	Lokarnos	Grand Prêtre	chariot, pièce	
Babeester Gor	Prêtresses	hache	Lune Rouge	aucun	n/a	
Bagog	Prêtres, Reine Scorpion	scorpion	Magasta	Prêtre	requins, filets	
Bouffon	Prêtre	araignée, lièvre, corneille	Maîtrise Immanente	aucun	n/a	
Chalana Arroy	Grands Guérisseurs	papillon	Malia	Maîtres des Maladies	parasite, mouche	
Chaos Primaire	aucun	n/a	Maran Gor	Prêtresse	hache	
Déesse du Grain	aucun	n/a	Mastakos	aucun	n/a	
Dendara	Prêtresses	âtre	Mostai	aucun	n/a	
Dieu Invisible	aucun	n/a	Orlanth	Voix des Tempêtes, Seigneurs des Vents	épée, chat	
Dieux Chasseurs	aucun	n/a	Sept Mères	Seigneurs Runiques, Prêtres	cimeterre colombe sauvage	
Dieux Citadins	aucun	n/a	Subere	aucun	n/a	
Dieux des Rivières	aucun	n/a	Thed	Chamans	chèvres	
Dieux Voleurs	aucun	n/a	Taureau	Tempête	Khans des Tempêtes	casque à cornes
Donandar	Grands Prêtres	instrument musical	Triolina	Prêtres	petit poisson	
Dornal	Prêtres	navire	Tsankh	Prêtres	proue de navire	
Elritha	Prêtresses	animal d'un troupeau	Ty Kora Tek	Prêtresses	tombe	
Ermaida	Prêtresses	porc	Uléria	Prêtresses	colombe	
Etyries	Grands Prêtres	mule, marmite	Valind	Prêtres	hibou arctique, glace	
Flamai	Prêtres	plante	Voria	aucun	n/a	
Godunya	Prêtres	bijoux royaux	Wachaza	Maîtres de Guerre	trident	
Gorgorma	Prêtres	corbeau	Waha	Chamans, Khans	monture (animal)	
Homme Cornu	aucun	n/a	Xiola Umbar	Prêtres	chauve-souris	
Humakt	Epées	épée	Yelm	Yelm Imperator, Yelm l'Ancien	aigle, faucon	
Hykim : Telmor	Chamans	loup	Yelmaïo	Fils de la Lumière, Prêtres de la Lumière	lance faucon	
Hykim : Basmol	Chamans	peau de lion	Zorak Zoran	Seigneurs de la Mort	masse, crâne	
Hykim : Sofal	Chamans	tortue				
Isles Orientales	aucun	n/a				
Issaries	Grands Prêtres	bâton, mule, boutique				
Krarsht	aucun	n/a				

Légende :

Divinité : indique le culte

Statut : c'est le grade nécessaire à l'obtention d'un esprit allié. Certains cultes ne possèdent aucun esprit disponible. D'autres ne peuvent en fournir qu'aux grands prêtres.

Type : c'est la forme que prend l'esprit allié. S'il s'agit d'une créature, l'esprit allié est une version éveillée de celle-ci. S'il s'agit d'un objet inanimé, la divinité envoie un esprit habiter celui-ci.

Tableau d'Identité des Cultes

<i>Rune</i>	<i>Obscurité</i>	<i>Eau</i>	<i>Terre</i>	<i>Feu/Ciel</i>	<i>Air</i>	<i>Lunaire</i>
Couleur	noir	bleu	vert	jaune	blanc	rouge
Métal	plomb	mercure	cuivre	or	argent	aucun
Armes	gourdin/masse/pierre	fouet/fléau/filet/trident	hache	lance	épée/arc	faucille
Phylum	insecte	poisson	reptile	oiseau	mammifère	aucun
Elémentaire	Ombre	Ondine	Gnome	Salamandre	Sylphe	Lune

Légende

Couleur : important seulement dans les décorations du culte.

Métal : prêtres et seigneurs de l'élément peuvent tremper le métal associé. De nombreux dieux guerriers peuvent également tremper le fer.

Armes : ces armes sont parfois les armes favorites des seigneurs et soldats du culte.

Phylum : les membres du phylum associé sont souvent utilisés en tant qu'esprits alliés. L'élément lunaire est apparu trop tardivement pour être associé à un Phylum.

Tableau des Relations entre les Panthéons

	Chaos	Nain	Est	Elfe	Hsunchen	Lunar	Malkioni	Triton	Orlanth	Pamalt	Praxien	Troll	Yelm
Chaos	-	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
Nain	0	-	2	0	2	2	2	2	1	2	2	0	2
Est	0	2	-	3	2	2	1	2	2	2	1	1	3
Elfe	0	0	3	-	2	1	2	2	2	1	2	0	3
Hsunchen	0	2	2	2	-	2	1	2	2	3	3	2	2
Lunar	2	2	2	1	2	-	1	2	0	2	2	2	3
Malkioni	0	2	1	2	1	1	-	2	2	1	2	2	2
Triton	0	2	2	2	2	2	2	-	1	2	2	3	1
Orlanth	0	1	2	2	2	0	2	1	-	1	2	1	1
Pamalt	0	2	2	1	3	2	1	2	1	-	2	2	2
Praxien	0	2	1	2	3	2	2	2	2	2	-	2	2
Troll	0	0	1	0	2	2	2	3	1	2	2	-	0
Yelm	0	2	3	3	2	3	2	1	1	2	2	0	-

Légende

0 = Panthéons ennemis. Combattre ou fuir.

1 = Panthéons hostiles. Les relations sont au mieux tendues et les rencontres pacifiques, rares.

2 = Panthéons neutres. Ceci indique soit que les panthéons sont ambivalents tels les Malkioni et les Nains qui partagent de nombreuses croyances mais se méfient l'un de l'autre avec raison, soit qu'ils sont indifférents l'un vis-à-vis de l'autre (comme Pamalt et les Tritons, qui interagissent peu ou pas).

3 = Panthéons amis. Ces groupes ont en général des relations heureuses et coopèrent souvent.

peut au besoin l'abstraire par un jet inférieur au POU sur 1D100, plus 1 % par 100 guilders d'argent personnel donné au culte.

Une fois la permission obtenue, le Seigneur ou Prêtre Runique doit remplir toutes les conditions nécessaires pour devenir acolyte ou initié du culte ami. S'il réussit, il n'a pas à donner son temps ou ses revenus à son nouveau culte. Il n'obtient pas de jet de gain de POU, d'Intervention Divine, de magie spirituelle gratuite, de soutien ou de rançon de la part de son culte secondaire. Il doit payer 20 guilders pour chaque point de magie divine qu'il acquière auprès de son culte secondaire.

Identités des Cultes

Chacun des cinq éléments est associé à certaines choses dans la mythologie gloranthienne. Reportez vous au Tableau d'Identité des Cultes pour les connaître.

Relations entre les Cultes

Dans tous les cas, les sentiments personnels nuancent les relations et peuvent changer une réaction donnée. De même, à l'intérieur d'un même panthéon, différents cultes peuvent avoir des sentiments différents vis-à-vis d'un même ami ou ennemi. Par exemple, un Orlanthi hait le chaos, mais alors qu'un initié d'Issaries le fuira, un berserk du Taureau Tempêté le chargera, en hurlant son chant de guerre. Utilisez le Tableau des Relations entre les Panthéons pour connaître les sentiments des cultes les uns par rapport aux autres.

Créer son Propre Culte

Les maîtres de jeu sont encouragés à utiliser un modèle général pour créer leurs propres cultes. Gardez à l'esprit les modèles imposés par la taille des temples de Glorantha et les bénéfiques qui y sont liés. De grandes religions aux pouvoirs insurmontables ne peuvent être introduits dans Glorantha sans en détruire de nombreux mythes et secrets. Des religions de taille assez importante peuvent exister, et beaucoup parmi celles-ci devraient exister dans les régions qui ne sont pas couvertes par les panthéons principaux. De plus petits

cultes, avec peut-être un ou deux grands temples, peuvent trouver leur place presque partout. S'ils se conforment à un panthéon majeur, ils peuvent être inclus dans la région de la religion de plus grande importance. Des esprits de cultes locaux abondent partout, et peuvent presque toujours être utilisés sans crainte de faire perdre sa cohérence à une plus grande organisation.

Charges Ecclésiastiques et Limitations des Compétences

Les règles de Runequest imposent une limite de DEX x 3, DEX x 4 ou DEX x 5 dans certaines compétences aux prêtres, sorciers et chamans. Ceci reflète de façon pratique le fait que des individus engagés dans de telles études et occupations rituelles intenses ont peu de temps à consacrer aux intérêts extérieurs.

Un prêtre doit enseigner la magie spirituelle du culte aux initiés, s'efforcer de trouver de nouveaux membres, préparer le Jour Saint de la saison, travailler dans l'enceinte du temple, renouveler ses propres sorts par la prière, lancer des sorts divins pour les initiés qualifiés (souvent en voyageant jusqu'à la demeure de l'initié), surveiller les initiés qui travaillent pour le temple, collecter et dépenser les biens reçus par le temple, administrer les activités de ce dernier, distribuer bénédictions et pénitences à sa congrégation, accomplir des cérémonies particulières pour ses chefs politiques et religieux, et remplir toutes les fonctions religieuses spécifiques à son culte (les prêtres de Babeester Gor, par exemple, doivent prendre la tête d'expéditions de revanche et ceux d'Orlanth doivent prier quotidiennement pour la pluie et le vent). Ceci laisse peu de temps pour l'entraînement, la recherche ou l'aventure et représente en fait 90 % de l'activité normale d'un prêtre.

Dans certains cas, un prêtre peut recevoir une dispense en vue de l'accomplissement d'une tâche ou d'une mission particulière pour le culte. Il est alors libéré de la plupart de ses devoirs vis-à-vis de son culte, mais ceci est très rare. Les prêtres de certains cultes ne consacrent ostensiblement que 30, 50, voire 10 % de leur temps au culte.

Ils appartiennent à des religions qui mettent l'accent sur certaines activités temporelles. Par exemple, les membres de Yelm Imperator ne passent que 10 % de leur temps au sein du culte. Néanmoins, un Yelm Imperator est toujours un noble, et on attend et exige de lui qu'il gouverne son pays et son peuple avec sagesse et attention sous les lois de Yelm. Un prêtre marchand d'Issaries ne doit consacrer que 50% de son temps aux activités du culte. Mais le reste du temps, il doit tenir un marché ou une autre fonction mercantile, glorifiant ainsi Issaries. Les prêtres de tels cultes passent 90 % de leur temps en missions pour leur culte, mais nombre de ces missions ne sont pas de nature ecclésiastique. Les chamans ont de nombreuses tâches à accomplir eux aussi. Un chaman doit enseigner la magie spirituelle à son peuple, lui servir de guide spirituel, diriger les cérémonies d'adoration, guérir les malades, bannir les mauvais esprits, enseigner les secrets du chamanisme à ses apprentis, fabriquer des objets magiques, obéir à son chef tribal, et le plus important, passer son temps sur le plan spirituel.

La plupart des chamans passe une heure ou deux par jour dans le monde spirituel, à la recherche d'esprits spécifiques, en rassemblant d'autres pour remplacer ceux qu'il a utilisés, apprenant des sorts et traitant avec son dieu. Il est probable que tous les chamans de Glorantha appartiennent à un culte, comme le Culte des Ancêtres ou Hykim et Mikyh. Ils doivent par conséquent remplir les restrictions des chamans et des prêtres.

Les sorciers peuvent n'avoir aucune charge ecclésiastique. Néanmoins, chercher les arts des arcanes, apprendre de nouveaux sorts, lancer des sorts pour soi et pour les autres, enseigner sorts et talents aux apprentis et aux employeurs (même les sorciers doivent manger), fabriquer des objets magiques, se reposer pour récupérer des points de magie perdus en lançant de puissants sortilèges, prend un temps important. La plupart des sorciers de Glorantha appartiennent au culte du Dieu Invisible, et doivent donc remplir des fonctions ecclésiastiques et s'acquitter de certaines tâches, comme enseigner les secrets du Dieu Invisible et de ses prophètes, apprendre les pouvoirs et les noms des saints, et servir les nobles qui dirigent les sorciers.

Les maîtres de jeu qui désirent insister sur ces obligations des personnages de type magicien n'ont pas à limiter de façon plus importante leurs compétences. Certains cultes peuvent cependant interdire totalement l'apprentissage de certains talents, et ces restrictions doivent être respectées.

Dans "Les Dieux de Glorantha", ces limitations artificielles de compétences ont été ignorées. Néanmoins, les chamans et les prêtres

qui passent leur temps à apprendre des compétences sans rapport avec le culte (comme une prêtresse d'Uléria apprenant des compétences de combat ou une prêtresse de Babeester Gor apprenant des Artisanats) sont inefficaces dans leurs tâches et abusent de la confiance placée en eux en tant que chefs spirituels. Ils doivent être sévèrement réprimandés par la hiérarchie de leur culte. Les sorciers qui perdent leur temps sur autre chose que la sorcellerie se punissent d'eux-mêmes, puisqu'ils auront des compétences inférieures et connaîtront moins de sorts.

Restriction des Compétences (Optionnel)

Pour les maîtres de jeu qui désirent utiliser les restrictions de compétences pour une plus grande flexibilité et facilité de jeu, elles sont fournies ici. Ce sont désormais des règles optionnelles.

Pour les cultes et grades non indiqués ici, sachez que les acolytes sont limités à DEX x 5 % en Agilité, Manipulation (sauf Jouer [Instrument]), Dérobée et compétences d'Armes. Les prêtres sont limités à DEX x 3 % dans les compétences précitées. Les Seigneurs Runiques n'ont aucune limitation.

Babeester Gor : les prêtres et acolytes n'ont pas de limitation dans les compétences de combat.

Bagog : Les Reines Scorpions n'ont aucune restriction de compétences.

Chalana Arroy : Les Grandes Guérisseuses n'ont aucune restriction de compétences.

Donandar : Prêtres et Acolytes n'ont aucune restriction dans les compétences de Manipulation, d'Agilité et de Dérobée.

Dormal : Les Prêtres et Acolytes n'ont pas de restriction dans les compétences de Manipulation et d'Agilité.

Voie de la Maltrise Immanente : Les membres du Cercle Intérieur n'ont aucune restriction de compétences.

Mastakos : les Prêtres n'ont aucune restriction en compétences d'Agilité.

Pamalt : les chefs de clan n'ont aucune restriction de compétences.

Tsankth : Prêtres et Acolytes n'ont aucune restriction en compétences de combat.

Uléria : les Prêtresses n'ont aucune restriction de compétences.

Valind : les Prêtres n'ont aucune restriction de compétences.

Wachaza : les Maîtres de Guerre n'ont aucune restriction en compétences de combat.





Strophes du Prêtre de la Tempête



Le Prêtre Barbare Parle

D'où vient le monde ?

*Mort était le monde avant qu' Umath le Libre
Ne brise la malédiction du soleil et ne le change.
Les fils d'Umath et leurs robustes suivants le modelèrent tel qu'il
est aujourd'hui.
A présent, tous sentent les vents du monde dans leurs dos.*

D'où venons-nous ?

*Nés du vent, les humains sont les plus libres d'entre tous
Orlanth, le Donneur de Souffle, emplit pour la première fois nos
poumons.
Suivons les vents, comme Orlanth avant vous.
Nôtre est le choix du chemin, décidons, vivons.*

Pourquoi mourons-nous ?

*Confiné, immuable et solide était le monde.
Personne ne pouvait mourir, personne ne pouvait vivre.
Alors Orlanth et Humakt, frères en bravoure.
Apportèrent la Mort au monde et donnèrent une limite à la vie.
Ils abattirent les monstres immortels qui nous tourmentaient.
Le premier d'entre eux, qui nous enchaîne à l'indolence, ne change
pas.
Aujourd'hui est la Mort, qui nous pousse à vivre pleinement notre
existence,
Tueuse d'ennemis qui apporte le répit aux amis.*

Qu'arrive-t-il après notre mort ?

*La Mort est une compagne, un outil dont nous nous servons.
Orlanth la découvrit et la combattit en retour,
La vainquit totalement et fit paraître le soleil,
Complète est la Quête, la gloire des Porteurs de Lumière.
La Mort est le passeur, le guide pour le dernier voyage,
Elle nous conduit sain et sauf au hall de bronze des dieux
Là, Orlanth préside sa table pour les héros.
Racontez-lui vos histoires, prenez y la place qui vous revient de
droit.*

Pourquoi sommes-nous ici ?

*La vie est faite pour vivre, sentez votre plénitude.
Relevez tous les défis, laissez y votre empreinte.
Fidèle envers vos amis, implacable envers vos ennemis,
Aimant vos proches, accomplissant votre destinée.*

Comment pouvons-nous faire de la magie ?

*Grands parmi les bienfaiteurs, les Dieux des Tempêtes donnèrent la
magie.*



*Enseignèrent les runes aux prêtres, les premiers de leurs adeptes.
Les prêtres enseignent les sorts des vents, les hommes sages les ap-
prennent.
La magie permet à tous les hommes d'être en harmonie avec le
monde.*

J'ai entendu parler d'autres puissances. Pouvez- vous me dire la vérité à propos de...

... Aldrya ?

*Grande parmi les déesses, Aldrya donna les forêts.
Repart de l'ancien monde, préservatrice des arbres,
Elle garde ses secrets favorisant ni le bien ni le mal,
Amie ou adversaire suivant les saisons.*

... le Chaos ?

*La plus infecte des vases, malédiction de l'existence,
Déturna les cadeaux des dieux, engendra de nombreux monstres
répugnants.
Seuls les Porteurs de Lumière, conquérants du Chaos,
Purent redresser le monde desservi et restaurer la Loi.*

...Kyger Litor ?

*La mère des Trolls vit le monde naître.
Rampant dans les ténèbres, dévorant les morts.
Affamée et cruelle, comme les sombres jours de l'hiver,
Rôdant près des portes, elle attend les hommes pour croître indo-
lente.*

... la Déesse Lunar ?

*Amante du Chaos, elle se moque des bénédictions des dieux,
Elle entortille le vent dans ses entraves secrètes.
Elle sussure de blasphématoires secrets pour prendre au piège
l'imprudent,*

Détruisez la maintenant avant qu'elle ne réduise le monde en esclavage.

Daga nagea au dehors pour rencontrer à nouveau Orlanth.
Mort pour les amis de la douleur et du désespoir.

... Magasta ?

Moteur des Mers, toujours changeant.
Au contraire des autres Dieux Anciens, il peut changer.
Orlanth le combattit par cinq fois, et le vainquit,
Il le libéra finalement pour qu'il gouverne son profond royaume

... Les Monothéistes ?

Les chercheurs de vérité à l'âme stérile se vantant de grande magie
Travaillent à de criardes merveilles au nom de Malkion.
Malheur aux athées, ils meurent sans dieux,
Leurs esprits sombrent lentement et tombent vides en enfer.

... Mostal ?

Profondément dans la terre, le dieu de pierre est assis comme un roc,
Glacé comme l'ancien, décrépi avec l'âge.
Aucun vent pour Mostal, aucun défi,
Pitoyable le dieu des Nains, pitoyable son peuple.

... Pamalt ?

Souverain du peuple des plaines, gloire verte du pays du sud,
Sage est Pamalt, bien qu'il ne connaisse pas l'honneur.
Aucun appel de la gloire ne résonne à ses oreilles,
Aucun chemin de héros ne l'appelle, ses pensées sont trop petites.

... Les Esprits ?

Grands étaient les dieux qui combattirent les cadeaux d'Orlanth,
Nombre furent brisés ou réduits.
Aujourd'hui, les survivants sont des esprits pour les broussards,
Que les Chamans contraignent avec leurs petits sorts magiques.
Observez et glorifiez ces esprits séparés,
Certains peuvent nous aider, remplir d'utiles actes.
Ne leur apportez pas votre adoration, gardez loin d'eux la force de votre âme,
Elle est pour le roi Orlanth, leur vainqueur et suzerain.

... Yelm ?

Yelm gouvernait un monde qui était stable et immuable.
Orlanth, son ennemi, dispensa la liberté pour tous.
Yelm rencontra la Mort, il fuit profondément sur le sombre chemin,
Seul Orlanth et les Porteurs de Lumière marchent vivant sur ce chemin.
Orlanth le libérateur, libéra son adversaire Yelm,
Le ramena à la vie dans une position d'esclave.
Yelm suit son chemin, impuissant à le briser, alors qu'Orlanth est libre de suivre les vents.

Les Dieux des Vents

Chalana Arroy, la Guérisseuse

Son toucher soigne tout, la dame blanche des Porteurs de Lumière,
Aucune blessure ne peut résister à ses douces administrations,
Elle a soigné notre chef quand la douleur le rendait fou.
Elle a soigné le monde, faisant naître la vie.

Daga, Inondation et Famine

Traîtresse soeur Molanni, fille d'Umath,
Engendra le meurtrier Daga, qui n'épargne personne.
Orlanth le rencontra, combattit son grimaçant neveu,
Vainquit l'adversaire et repoussa l'ennemi.
Daga est scellé, piégé dans la Jarre
Mais de vils ennemis conspirèrent, ouvrirent la Jarre,

Les Déesses de la Terre

Trois sont les bienveillantes déesses de la terre,
Trois le nombre de leurs sombres soeurs.
Toutes sont nos alliées, amies de la tempête,
Orlanth réclame toute la terre comme sa parenté.
Les déesses donatrices ; Grand Mère, Mère et Fille.
Asrélia la vieille ratatinée, gardienne des bonnes choses.
Ernalda la mère, fiancée du grand Orlanth.
Voria, la fille du printemps, messagère de la jeunesse.
Les déesses cupides, soeurs des bienveillantes.
Ty Kora Tek, la sorcière qui rôde dans les ténèbres.
Maran Gor, violente soeur de la bienveillante Ernalda.
Babeester Gor, la gardienne vengeresse, jalouse des droits de la terre.

Ernalda, mère de la terre

Mère de toutes choses, sage épouse du roi Orlanth,
Tous saluent et protègent la juste maîtresse de la terre,
Chaque homme doit vénérer les artifices de toutes les femmes,
Mère et amante, ses besoins sont vos désirs.

Eurmal

Aucune plaisanterie ni tour n'est trop difficile pour le Bouffon,
Voler le feu de Yelm pour réchauffer tout le genre humain,
Fut à la fois avantage et peine pour ses compagnons de voyage,
Il reste loyalement fidèle à Orlanth son seigneur.

Gagarth, le Chasseur Sauvage

Gagarth le vent fou, chaud et fétide,
La Chasse, à la recherche d'esprits perdus ou solitaires,
Conduit le dévot hors de leur chemin vers l'éternité,
Personne n'est à l'abri si Gagarth apprend son nom.

Heler, Dieu de la Pluie

Orlanth tira Heler du sombre repaire de Magasta,
L'utilisa comme arme pendant les guerres contre Daga,
Heler le dévoué, son nom est un proverbe
Les moutons sont pour lui sacrés et Daga son adversaire.

Humakt, Dieu de la Mort et de la Guerre

Le funeste frère d'Orlanth, noble découvreur de la Mort,
Humakt est le gardien, le protecteur contre les adversaires.
Humakt apporta la Mort pour nous grandir et nous libérer
Nous donna la lutte pour remplir nos vies.

Inora, la Princesse Blanche

Quand les montagnes étendent leur froidure aux basses terres,
Inora, princesse blanche, danse parmi nous.

Issaries, dieu du Commerce et de la Communication

Issaries trouva la voie du mort,
Brisa les Ténèbres du Silence qui couvraient le monde.
Issaries choisit les pistes, fut éclaircur pour les Porteurs de Lumière,
Maintenant marchands et messagers adorent son nom.

Kolat, Père des Vents

La grande progéniture de Kolat, les Sept Vents de Glorantha,
Quatre sont connus, les vents du Nord, Sud, Est et Ouest.
Trois sont secrets, les vents d'En Haut, d'En Bas et de Nulle Part.
Honorez les tous, leur vie est votre souffle.

Lhankor Mhy, Dieu de la Connaissance

*Résolveur d'énigmes, il connaît les secrets du monde,
Il sauva toute la sagesse de l'obscurité de l'ignorance.
Il aida à sauver le monde durant la Guerre des Dieux,
Maintenant les législateurs
Et les anciens réclament son éloge.
Mastakos, Conducteur d'Orlanth
Mastakos l'errant, le dieu sans demeure,
Dieu vigoureux,
Il conduit l'immortel chariot de la tempête
Il maîtrise seul les merveilleux coursiers d'Orlanth.
Serviteur du Dieu de la Tempête, déplaceur des hommes.*

Orlanth, Roi des Dieux, Dieu de la Tempête

*Orlanth l'Aventureux changea le monde,
Nous sauva tous de la stagnation et de la mort.
Orlanth le Tonnant apporta les pluies donatrices de vie,
Bénit le laboureur, bénit ses troupeaux.
Orlanth le Porteur de Lumière conduisit les Sept,
Sauva toute vie, toute la terre loue son nom.
Orlanth Rex, Roi de Dieux,
Règne dans les cieux et prélève son tribut sur toute chose.*

Taureau Tempête, le Dieu Berserk, Tueur du Chaos

*Bête indomptée, dieu de la passion sauvage,
Sa folle furie peut même vaincre le Chaos.
C'est ainsi que le sauvage Taureau Tempête conduisit la guerre
contre le Chaos.
Il maintient le vil diable sous des montagnes de pierre.*

Umath, père des Dieux des Tempêtes

*Il est né avec grand bruit, assourdissant, incapacitant,
Comme le tonnerre dans une caverne,
Comme vivre dans une corne.
Son visage roula sur la terre avec colère,
Gronda à travers le ciel avec avidité,
Le tonnerre et les nuages de ses sourcils gris emplissent l'espace.
Les cinq fils d'Umath gouvernèrent le monde après lui.
Mais il prépara la place pour que ses fils et nous, puissions vivre.*

Valind, Dieu de l'Hiver

*Sauvage Valind, dieu de l'hiver,
Balaye la terre avec la glace venue du nord.
Allié d'Orlanth, parfois fantasque et plein de volonté,
Chaque année prend la terre dans son étreinte.*





Panthéon Orlanthi



Orlanth est le dieu de la plupart des barbares de Genertela. Leur vie politique tumultueuse ressemble à la personnalité houleuse de leur divinité. Le comportement de ces déités s'échelonne de la civilité d'Issaries à la brutalité du Taureau Tempête.

La mythologie d'Orlanth est remplie de combats singuliers, d'héroïsme, d'actes téméraires et de réponses honorables à des situations impossibles. Si les dieux de l'orage ont ruiné l'ancien monde en assassinant le dieu du soleil, ils l'ont amélioré en introduisant danger et liberté dans une vie qui, autrement, aurait été morne. Lorsque trop de peuples se plaindrent de la faim et de la peur, Orlanth prit ses responsabilités et partit en enfer pour en rapporter le soleil.

La culture orlanthi a engendré plusieurs civilisations organisées, même si celles-ci ont toujours dégénéré en barbare.

Cultes Orlanthi : Asrélia, Babeester Gor, Chalana Arroy, Dieux Citadins, Donandar, Dormal, Ernalda, Déesses du Grain, Humakt, Dieux Chasseurs, Issaries, Lhankor Mhy, Mastakos, Maran Gor, Orlanth, Dieux des Rivières, Taureau Tempête, Dieux Voleurs, Eurmial (Bouffon), Ty Kora Tek, Uléria, Valind, Voria



Chalana Arroy

Déesse de la Guérison

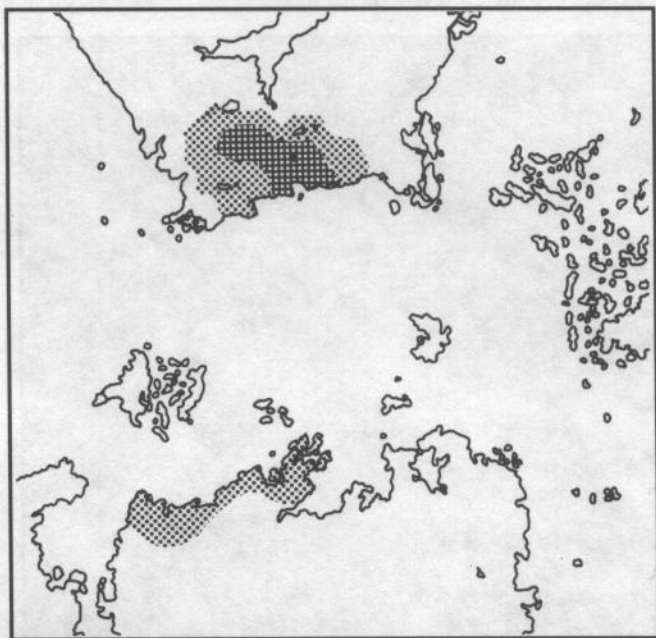
Cette déesse miséricordieuse fait à la fois partie des Porteurs de Lumière et des proches de Yelm. Elle sait guérir toutes les maladies et blessures et apporta ses soins au soleil et au monde après les Grandes Ténèbres. Son culte est largement répandu car tous recherchent ses bienfaits. Sa popularité est encore plus grande lors d'épidémies et de famines.

Chalana Arroy est la divinité de la guérison et du réconfort, et elle sera vénérée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne à soigner. Elle est adorée par les chirurgiens, les nourrices, les médecins et soigneurs de tous types.

Elle est habituellement représentée comme une femme agile, de grande taille, douce et sereine et vêtue d'une toge blanche. Ses bras sont tendus en signe d'amitié et ses mains effectuent des gestes de bénédiction ou s'appêtent à lancer des sorts de soins.

Son culte est petit mais répandu et les autels sont souvent les seuls lieux sacrés disponibles. Les grandes villes peuvent posséder des temples mineurs ou de plus grands sites d'adoration.

Le sort qu'enseignent les sanctuaires de Chalana Arroy varie selon la culture et les besoins locaux.



■ dominant
■ influence majeure

2000 kilomètres

Guérisseur (Initié)

Restrictions : aucune, hormis l'acceptation des vœux restrictifs du culte et le sacrifice d'un point de POU.

Note : un guérisseur doit faire serment de ne jamais faire de mal à une créature intelligente, et de n'effectuer aucune peine inutile à un être vivant. Il ne doit apprendre aucune compétence de combat hormis l'Esquive. Un guérisseur doit faire don de 50 % de ses revenus au culte.

Les guérisseurs peuvent devenir chamans ou sorciers tant qu'ils respectent les vœux du culte.

Un adversaire mis hors de combat par un guérisseur (habituellement en utilisant Confusion ou Sommeil) est sous sa protection. Il ne peut lui être fait aucun mal, mais il peut être désarmé et capturé. Les adversaires chaotiques sont exempts de cette protection.

Nouvelles Compétences du Culte : Traiter Maladie, Traiter Poison

Magie Spirituelle : Confusion, Mortelame, Endurance, Soins, Lumière, Miroir, Sommeil

Grande Guérisseuse (Prêtrise)

Restrictions : la candidate doit posséder 90 % dans une des compétences suivantes : Traiter Maladie, Traiter Poison ou Premiers Soins et 50 % dans les deux autres. Elle doit posséder une compétence de 50 % ou plus en Cérémonie. Elle doit connaître Soins 6 et n'avoir jamais rompu son serment après son initiation. Elle doit posséder 10 points de magie divine du culte et se soumettre au Test de

Sainteté (POU x 3 ou moins sur un D100).

Magie Divine Commune : toute hormis Sauvegarde

Magie Divine Spéciale : Chant du Réconfort, Commander Esprit de Guérison, Guérir Blessure du Chaos, Guérison Totale, Régénérer un Membre, Restaurer la Santé [tous types], Résurrection

Cultes Associés

Aldrya : procure Croissance Accélérée

Orlanth : procure Bouclier

Issaries : procure Créer un Marché

Lhankor Mhy : procure Analyser la Magie

Pamalt : procure Toucher de Terre

Taureau Tempête : permet aux adorateurs de Chalana Arroy de sortir un guerrier de sa rage berserk. Les chances de réussite sont de POU x 5 % pour une Grande Guérisseuse et de POU x 4 % pour un guérisseur.

Yelm : procure Combattre la Maladie

Magie Spirituelle Interdite

Les sorts de magie spirituelle suivants sont interdits aux adorateurs de Chalana Arroy :

Vivélame

Laminer

Contrôler [Espèce]

Démoralisation

Disruption

Fanatisme

Flèche de Feu

Lame de Feu

Main de Fer

Multi Missile

Daredard

Sorcellerie Interdite

Les sorts de sorcellerie suivants sont interdits aux adorateurs de Chalana Arroy :

Animer [Substance]

Boomerang

Tout sort de Création

Renforcer les Dégâts

Diminuer [Caractéristiques]

Dominer [Espèces]

Drainer

Paralyse

[Sens] Fantomatique

Métamorphoser [Espèce]

Suffocation

Vampirisme [Caractéristiques]

Verin



Face aux perversions du Chaos, deux points de vue s'opposent : la compassion de Chalana Arroy et la sauvagerie de Taureau Tempête.

Magie Spirituelle Spéciale de Chalana Arroy

Sommeil

3 Points

A distance, temporaire

Si le magicien réussit à vaincre les points de magie de sa victime, celle-ci sombre dans un profond sommeil pour la durée du sort. Elle ne s'éveille que si elle est blessée ou victime d'un sort hostile.

Magie Divine Spéciale de Chalana Arroy

Chant du Réconfort

1 Point

A portée d'ouïe, durée du chant, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet de chanter une Chanson de Pouvoir qui empêche ses auditeurs de ressentir la douleur, en anesthésiant le corps sans altérer la conscience. Il est souvent utilisé durant les accouchements et après les batailles. Des personnages normalement en état d'incapacité ne le sont pas, bien que leurs blessures ne soient pas guéries.

Guérir Blessure du Chaos

1 Point

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort n'est d'aucune utilité en lui-même, mais peut être cumulé avec un autre sort afin de guérir une blessure ou tout autre affection infligée par une créature du chaos. Il procure tous les points de magie nécessaires à l'utilisation du sort. En tant que tel, son intérêt est très limité s'il est utilisé avec la plupart des sorts de magie runique. Toutefois, il peut être associé avec le sort Guérir Blessure. Par exemple, cumulé avec Soins 6, le sort guérira 6 points de dégâts sans coûter de points de magie.

Résurrection

3 Points

Rituel de Cérémonie, non-cumulable, réutilisable

Ce sort de Résurrection est identique à celui décrit page 119 des règles de RuneQuest, mais il est réutilisable.

Compétences Spéciales de Chalana Arroy

Traiter Maladie

Connaissance (05 %)

L'utilisation réussie de cette compétence double les chances de réussite du prochain jet de CON de la victime. Les personnes souffrant de maladies au stade moyen, sérieux ou terminal doivent être traitées continuellement pour obtenir le bonus. Celles souffrant de maladies au stade léger ne doivent être traitées qu'un jour par semaine. Une réussite critique indique que les chances de guérison de la victime sont triplées. Une réussite spéciale n'a aucun effet. Un échec absolu signifie que la maladie de la victime empire d'un stade (par exemple, moyen devient sérieux, sérieux devient terminal et terminal entraîne la mort)

Traiter Poison

Connaissance (05 %)

L'utilisation réussie de cette compétence purge la victime de 2D6 points de VIR de poison. Elle doit être utilisée avant que des dégâts ne soient infligés. Une réussite spéciale élimine 4D6 points de VIR et une critique purge tout le poison. Un échec absolu signifie que les chances de la victime de résister au poison sont divisées par deux. On ne peut effectuer qu'une tentative par empoisonnement.



Donandar

Dieu de la Musique et de la Danse

Ce dieu parcourt le monde incognito, comme un ménestrel ordinaire, amenant chaleur et gaieté aux gens qu'il rencontre. Tout le monde prend garde d'accueillir et d'offrir l'hospitalité à tous les amuseurs, dans l'espoir de voir un jour Donandar lui-même apporter la chance sur leur foyer.

Aujourd'hui les adorateurs de Donandar sont les ménestrels itinérants, les jongleurs, les musiciens, les acteurs, les carnavaliers, les danseurs et les comédiens de cirque.

Ce dieu est souvent représenté sous la forme d'un instrument musical local populaire ou d'un homme qui le tient.

La plupart des groupes itinérants ainsi que certaines cités possèdent des autels dédiés à Donandar.

Ses sanctuaires enseignent le sort Harmonisation.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Danser, Jouer [Instrument], Chanter, Eloquence

Magie Spirituelle : aucune magie spirituelle ou sorcellerie n'est proscrite toutefois le culte n'apporte aucun enseignement dans ces matières.

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit être initié depuis au moins cinq ans. Il doit connaître deux compétences d'amuseur à 90% ou plus et Cérémonie à au moins 50%. Son APP doit être inférieure à 8 ou supérieure à 13 et un Test de Sainteté devra être réussi (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Note : les prêtres n'ont à faire don au culte que de 50% de leurs revenus et 30% de leur temps.

Magie Divine Spéciale : Harmonisation, Illusion de Mouvement, Illusion Visuelle, Illusion Auditive, Permuter les Lieux, Adorer [Donandar]

Magie Divine Spéciale de Donandar

Harmonisation

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort oblige la victime à copier exactement ce que fait le lanceur, si celui-ci réussit à en vaincre les points de magie. Il ne fonctionne que sur des créatures dont la table de localisation est identique à celle du lanceur. Ce point apparaît comme évident si vous essayez d'imaginer un homme essayant d'Harmoniser un cheval. La victime de ce sort tente d'effectuer tout ce que fait le lanceur. Néanmoins, certaines actions restent impossibles. Par exemple, si la victime marche et tombe dans un puits, elle tentera de continuer à marcher mais sans grand résultat.

Si la victime d'une Harmonisation est blessée, le lanceur souffre et doit effectuer un jet de concentration s'il est en train de lancer un sort. Si elle est tuée, le lanceur endure 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux.

Plusieurs sorts d'Harmonisation cumulés permettent au lanceur d'affecter plusieurs personnes. Une utilisation courante de ce sort est de coordonner parfaitement les différents membres d'un groupe de danseurs.

Permuter les Lieux

2 Points

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur une Illusion Visuelle. Il permet au magicien de permuter sa place avec celle de l'apparition. Cette dernière doit être visible du prêtre accomplissant la permutation.



Ernalda

La Mère de la Terre

La bienfaitrice mère de la vie est la source de toute nourriture. Tout être vivant lui doit le respect. Les plantes et les animaux, sauvages ou domestiques, sont ses enfants. Féconde et généreuse, on dit même que certains trolls l'aiment, car il est si agréable de la voler.

Son culte est populaire auprès des fermiers, et plus particulièrement des femmes rurales. Toutefois, beaucoup d'autres la vénèrent également.

Elle est généralement représentée sous la forme d'une heureuse matrone portant un panier de fruits et de viandes à la main et les sept bracelets de noce des Orlanthi autour du bras. Un trousseau de clés figure parfois à sa ceinture.

Ses temples sont principalement des autels ruraux. Cependant de plus grands sites existent, y compris des grands temples.

Les sanctuaires dédiés à Ernalda enseignent le sort Bénir les Récoltes.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Connaissance des Animaux, Connaissance des Minéraux, Connaissance des Plantes, Grimper

Magie Spirituelle : Soins, Seconde Vue, Miroir, Force, Vigueur

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres, à l'exception que le candidat n'a pas à être une femme ou à avoir donné la vie.

Prêtrise

Restrictions : habituelles, mais la candidate doit être une femme et avoir donné naissance à un enfant sain.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Bénir les Récoltes, Commander Gnome, Commander Serpent, Commander Porc, Pouvoir de la Terre, Guérison Totale, Restaurer la Santé [CON], Restaurer la Santé [FOR]

Cultes Associés

Aldrya : procure Croissance Accélérée

Asrélia : procure Cacher Richesses

Babeester Gor : procure Grande Parade

Eiritha : procure Parler aux Troupeaux

Maran Gor : procure Stériliser la Terre

Ty Kora Tek : procure Bénir Tombe

Voria : procure Revigorer

Magie Divine Spéciale d'Ernalda

Pouvoir de la Terre

3 Points

A distance, instantané, cumulable, une utilisation

Une fois acheté, ce sort a un effet automatique. Il est activé la première fois que la prêtresse touche la terre et que ses points de magie ou son POU sont de zéro. Ce sort lui permet de drainer 1 point de POU et 1D8 points de magie directement à partir de la terre, l'empêchant ainsi de tomber dans l'inconscience ou de laisser son âme s'envoler. Cet effet opère dès que le POU ou les points de magie sont à zéro. Si la prêtresse possède plus d'un sort de ce type, tous sont activés en même temps.

Humakt

Dieu de la Mort et de la Guerre

Humakt est la Mort. Il est la destinée inébranlable de toutes les créatures vivantes, qu'elles soient mortelles ou divines. Pour les Péloriens, il est sans coeur et ne peut être contourné qu'en suivant les voies de la résurrection de leur dieu, Yelm. Pour ses adeptes barbares, Humakt est un agent terrifiant mais nécessaire du changement éternel et il peut être utilisé de façon noble et courageuse pour sauvegarder le monde. Ainsi, les Péloriens ne vénèrent pas Humakt, mais le craignent ; alors que les Orlanthi le vénèrent et le craignent.

Son image est celle d'une épée décorée, parfois faite de matériaux exotiques, ou d'un homme bien bâti, en armure et portant une épée.

Humakt est le dieu de la mort et de la guerre. Ses temples servent parfois de lieux d'embauche pour mercenaires. Il est vénéré principalement par les guerriers professionnels et les soldats.

Il existe toutes les tailles de temple jusqu'aux temples majeurs. Les sanctuaires d'Humakt enseignent le sort Epée de Vérité.



Le destin de l'homme est la mort. Ses serviteurs sont nécessaires au Monde de Glorantha et terrifient une grande part de la population.

Initiation

Restrictions : le candidat doit réussir un jet d'attaque à l'épée et un jet inférieur ou égal à son POU x 5 sur 1D100. De plus, il doit sacrifier un point de POU.

Note : les membres du culte ne doivent jamais utiliser le sort Mortelame et ne peuvent jamais être ramenés à la vie une fois morts.

Leur cadavre ne peut pas être transformé en mort-vivant. Une fois accepté au sein du culte, le candidat reçoit un Don d'Humakt et, en contrepartie, obtient un Interdit Magique.

Magie Spirituelle : Vivelame, Coordination, Démoralisation, Détecter Ennemi, Détecter Mort Vivant, Disruption, Lame de Feu, Soins, Parade, Protection, Réparation, Force, Vigueur

Epée d'Humakt

Restrictions : le candidat doit posséder 90 % en Attaque à l'Epée et dans une Parade, plus quatre autres compétences à 90 % à choisir parmi : toute autre Attaque à l'Epée, toute autre Attaque à une Arme, Dissimuler, Artisanat [Armurerie], Premiers Soins, Eloquence, Equitation, Scruter et Sentir Assassin. Il doit également posséder une compétence en Cérémonie supérieure ou égale à 25 %.

Note : lorsqu'elles tentent une Intervention Divine, les Epées d'Humakt lancent un 1D10 et non un 1D100. Ce sont également des prêtres pouvant obtenir de la magie divine réutilisable. Une nouvelle Epée doit accepter un nouveau Don et l'Interdit Magique qui l'accompagne. Il peut prendre autant de Dons qu'il le désire, en acceptant les Interdits qui leur sont associés.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Berserk, Détecter la Vérité, Moral, Serment, Amputer l'Esprit, Bouclier, Epée de Vérité, Repousser les Morts-Vivants.

Compétence Spéciale d'Humakt

Sentir Assassin

Cette compétence ne peut être obtenue que par un Don d'Humakt. En cas de jet réussi, l'utilisateur peut sentir qu'une personne située à moins de 50 mètres a l'intention d'assassiner un proche de l'Humakti. Il peut s'agir d'un membre de sa famille, d'un groupe d'aventuriers temporaire, d'une connaissance fidèle ou de l'Humakti lui-même. Ce sens ne lui permet pas de savoir quelle est la victime désignée, mais lui fait connaître l'assassin.

Perception (00 %)

Magie Spirituelle Spécial d'Humakt

Parade

Toucher, Temporaire, Passif

Ce sort fonctionne exactement de la même façon que Vivelame, à l'exception près qu'il ne peut être lancé que sur un bouclier. Chaque point de sort augmente de 5 % la chance de parade de l'utilisateur du bouclier.

Variable

Détecter Mort Vivant

A distance, temporaire, passif

Comme tous les sorts de Détection, cette version humakti nécessite l'emploi d'un objet (branche, pierre, etc...) qui guidera le jeteur du sort vers le mort-vivant le plus proche. Celui-ci devra se trouver dans un rayon de 100 mètres et l'on aura pas besoin de vaincre ses éventuels points de magie pour le découvrir. Si le sort est toujours en effet, l'humakti sera guidé vers le second mort vivant le plus proche, puis le troisième et ainsi de suite. L'effet de détection est arrêté par un ou plusieurs mètres de substance dense comme la pierre, le métal ou la terre.

1 point

Magie Divine Spéciale d'Humakt

Détecter la Vérité

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet au lanceur de savoir si une personne ment dans un rayon de 5 mètres autour de la cible. Si des mensonges sont proférés, le menteur émet une lueur sombre qui n'est visible que par les initiés et Epées d'Humakt.

1 Point

Moral

Rituel de Cérémonie, cumulable, une utilisation

Ce sort nécessite un rituel d'une heure. Il crée une aura autour d'une troupe d'hommes. Cette zone permet à tous les membres d'une centurie (100 hommes) d'ajouter 5% à leur Attaque. Il dure jusqu'au lever ou au coucher du soleil, selon l'événement qui survient en premier. Chaque point cumulé de Moral ajoute 5% à la compétence d'Attaque.

1 Point

Serment

Rituel d'Enchantement, une utilisation

Ce sort lie deux personnes par un pacte. Si ce serment est brisé, le parjure est attaqué par un sort Amputer l'Esprit renforcé d'autant de points de magie contenu dans le Serment. Plus le Serment est capital, plus le nombre de points de magie doit être important. Ainsi, si deux hommes engagent chacun 15 points de magie dans un Serment, le parjure sera attaqué par 30 points de magie qui seront opposés aux siens. S'il est vaincu, il meurt. Aucun des deux participants n'a l'obligation d'être un Humakti, le sort pouvant être lancé par une troisième personne, membre du culte.

2 Points

Amputer l'Esprit

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort agit comme une épée qui coupe le lien unissant le corps à l'esprit de la victime. L'utilisateur doit réussir un jet en opposant ses points de magie à ceux de sa cible. En cas de réussite, cette dernière meurt. En cas d'échec, la victime endure 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux, avec des effets similaires à ceux du poison.

3 Points

Repousser les Morts-Vivants

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort cumulable affecte une créature morte-vivante (squelette, zombie, momie, goule ou vampire) pour chaque point sacrifié. Le lanceur doit vaincre les points de magie de chaque créature à l'aide des siens propres (effectuez des jets distincts). Utilisez la table ci-dessous pour déterminer le résultat :

1 Point

Résultat du Jet	Effets
Critique	Mort-Vivant détruit, libéré, etc...
Spécial	Mort-Vivant paralysé et immobile durant vingt rounds moins l'INT de la créature (les squelettes sont automatiquement inactifs durant 20 rounds). Les morts-vivants d'une INT de 20 ou plus sont inactifs pour 1 round.
Normal	Le Mort-Vivant se retourne et fuit si possible. Sinon, les effets sont identiques à ceux obtenus en cas de réussite spéciale.
Echec	Le Mort-Vivant est Confus, effets identiques à ceux du sort de magie spirituelle. Les squelettes sont Confus pendant 10 rounds, les autres Morts-vivants durant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'ils ratent un jet d'INT.
Echec Absolu	Aucun Effet

Dons et Interdits d'Humakt

Tous les Dons et Interdits associés sont basés sur la même vérité : en imitant son dieu, un initié peut mieux lui ressembler. On peut choisir n'importe quel don, mais il faut accepter l'Interdit qui lui est associé. Les Interdits obtenus par un Humakti peuvent avoir une grande ou une petite influence sur sa vie d'aventurier.

On peut choisir un Don plusieurs fois, tant que les Interdits ne sont pas identiques. Ainsi, une Epée peut augmenter son Attaque à

l'arme du culte de 25% en s'interdisant l'usage de cinq types différents d'armes n'appartenant pas au culte.

Les "Armes du Culte" comprennent toutes les épées à une main et à deux mains, les épées courtes, les dagues, les dagues lancées et les rapières.

Don

- +5% à l'Attaque avec une Arme du Culte
- +20% dans une compétence liée au culte (Dissimuler, Artisanat [Armurerie], Sentir Assassin, Premiers Soins, Eloquence, Equitation ou Scruter).
- Augmentation de 1 point d'une caractéristique augmentable
- Augmentation de 1 point d'une caractéristique non-augmentable
- Augmentation de 50% des points d'armure d'une arme particulière
- Débuter dans la compétence Sentir Assassin à 30% plus le modificateur de Perception
- +4 à la CON uniquement pour la résistance au poison ou à la maladie ***
- Capacité de Détecter les Morts-Vivants par simple concentration. Les effets sont identiques à ceux du sort du même nom et ne coûte aucun point de magie.
- Bénédiction d'une arme particulière qui infligera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) à une espèce particulière d'ennemi **
- Bénédiction d'une arme particulière qui infligera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) **
- Bénédiction d'une arme particulière qui infligera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) lorsqu'elle touchera une localisation spécifique **
- Récupération de la fatigue deux fois plus rapidement
- Récupération des points de magie deux fois plus rapidement

** une bénédiction peut être transférée de l'objet original à un nouveau si le propriétaire le demande par Intervention Divine auprès d'Humakt.
*** Ainsi, un personnage à la CON de 12 possèdera une CON de 16 pour résister au poison, et son pourcentage sous 5 x CON pour éviter la maladie sera de 80%.

Interdits Magiques

- Ne jamais utiliser une arme qui n'appartienne pas au culte *
- Garder le silence un jour spécifié par semaine (ce qui empêche le lancement des sorts)
- Effectuer un don en argent double chaque jour sacré (un personnage qui prend cet interdit deux fois paye le triple, et ainsi de suite, à chaque fois que l'interdit est choisi)
- Sacrifier un point de POU à Humakt chaque année
- Ne jamais mentir
- Ne jamais prendre part à une embuscade
- Ne jamais utiliser le poison
- Ne jamais utiliser de sorts n'appartenant pas au culte, quels qu'ils soient (par exemple, ne lancer que la magie divine enseignée par Humakt et les sorts de magie spirituelle Vivelame, Coordination, Démoralisation, Détecter Ennemi, Disruption, Lame de Feu, Soins, Protection, Réparation, Force, Vigueur et tout sort spécial du culte comme Parade ou Détecter la Vérité)
- Ne jamais accepter d'être soigné par des sorts de magie spirituelle de Soins
- Ne jamais accepter d'être soigné par la magie
- Ne jamais porter d'armure sur une localisation donnée
- Ne jamais boire de boisson alcoolisée
- Ne jamais refuser un défi en combat singulier

* les armes n'appartenant pas au culte sont les suivantes : toutes Haches, tous Outils, tous Fléaux, tous Marteaux, toutes Armes de Lancer à l'exception de la Dague, toutes Masses, tous Boucliers et Maillets, toutes Lances, toutes Armes Naturelles, toutes Armes de Jet

Issaries

Dieu du Commerce

Issaries est le dieu du commerce, des routes et de la communication. Ses adorateurs sont des marchands, des commerçants, des caravaniers, des voyageurs et des hérauts protégés par la réputation et la puissance de leur dieu.

Il est le Seigneur du Commerce, Gardien des Routes, Messager des Dieux et Ange Gardien d'Orlanth.

Le langage du Culte, la Langue des Marchands ou plus simplement le Marchand, fut répandue par les Erudits de l'Ambigu (ou Apprentis des Dieux) et est pratiquée comme langue secondaire dans une partie de Glorantha. Issaries est souvent vénéré séparément du panthéon orlanthi.

Il est figuré sous la forme d'un jeune homme, habillé selon la mode locale, une main en avant et l'autre dans son dos. Certains accessoires sont rajoutés à sa représentation, signes de sa domination.

Bien que le culte soit de petite taille, les fidèles tentent de se rassembler au sein de marchés, et les lieux de vénération sont au moins des temples mineurs.

Les sanctuaires enseignent le sort Verrou.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Marchander, Evaluer, Parler [Une Langue], Parler [Une Autre Langue]

Magie Spirituelle : Séduction, Glu, Communication Mentale et Mobilité

Princes Marchands

(Prêtres du sous culte de Languedor)

Restrictions : habituelles, un pourcentage de 90 % est nécessaire dans la compétence Evaluer.

Note : Les prêtres Princes Marchands n'ont besoin de donner que 50% de leurs revenus et 10% de leur temps au culte. Les prêtres d'Issaries ne sont pas entretenus financièrement par le culte.

Magie Divine Commune: toute

Magie Divine Spéciale: Créer un Marché, Verrou, Passage, Surveiller une Route, Vendre un Sort.

Marchands

(Prêtres du sous culte de Garzeen)

Restrictions : habituelles, un pourcentage de 90 % est nécessaire dans la compétence Marchander.

Note : les prêtres marchands ne sont tenus de donner que 10% de leurs revenus et 50% de leur temps à leur culte. Les prêtres d'Issaries ne sont pas entretenus financièrement par le culte.

Magie Divine Commune : Créer Grand Marché, Créer Marché, Verrou, Passage, Surveiller une Route, Vendre un Sort

Cultes Associés

Chalana Arroy : procure Régénérer un Membre

Lhankor Mhy : procure Analyser la Magie

Orlanth : procure Voler

Compétences Spéciales d'Issaries

Marchander

Communication (05 %)

Cette compétence permet d'acheter quelque chose à un tarif plus bas que celui exigé. Pour l'utiliser, il faut se trouver dans une posi-

tion où le marchandage est possible. Marchander la hache sacrée d'une garde du temple de Babeester Gor est impossible. Le marchandeur doit préciser le prix auquel il désire acheter l'article, et pour chaque tranche de 2% de différence entre ce prix et le prix demandé, il devra retirer 1% à sa compétence Marchander. Dans tous les cas, le vendeur n'acceptera pas de perdre de l'argent, quel que soit le résultat du jet de dés. Si une tentative de Marchandage échoue, le marchandeur peut augmenter son prix et essayer à nouveau.

Exemple : Hilarian le Marchand désire acheter une épée magique. Le propriétaire en demande 400 guilders et Hilarian en offre 240. Hilarian possède un pourcentage de 60% en Marchander, mais il offre 60% du prix demandé, réduisant son pourcentage de 20 %, soit une chance de réussite totale de 40%. Il obtient 49 à son jet et échoue. Il offre alors 280 guilders, soit 70% du prix normal. Il ne réduit donc son pourcentage que de 15 points, pour un score final de 45%. Il obtient 03 et achète l'épée 280 guilders.

Magie Divine Spéciale d'Issaries

Surveiller une Route

2 Points

Personnel, durée variable, non-cumulable, réutilisable

Ce sort est utilisé lors de la traversée d'un territoire dangereux ou peu sûr. Il doit être lancé sur un chemin connu ou une route visible, que le lanceur parcourra. Le sort alerte le magicien de la direction et du nombre (mais pas du type) de tout ennemi ou piège dans un rayon de 100 mètres. Le sort dure aussi longtemps que la route se prolonge et tant que le lanceur reste éveillé.

Créer Marché

3 Points

Rituel de Cérémonie, réutilisable

Ce sort crée une zone invisible de protection identique dans la plupart de ses aspects à un Sauvegarde 1. Pour en délimiter l'effet, le prêtre doit utiliser des bâtons de 1 mètre de long, gravés de runes associées à Issaries. A l'inverse de Sauvegarde, il ne détecte pas toute personne pénétrant dans la zone, mais ne s'active que lorsque l'individu est armé de mauvaises intentions. Il ne fait aucune différence entre les combattants "amis" et "ennemis". Toute personne pénétrant dans la zone avec l'intention de nuire à quelqu'un déclenche le sort.

Créer Grand Marché

1 Point

Rituel de Cérémonie, une utilisation

Ce sort n'est accessible qu'aux Grands Prêtres du culte. Il permet à tous les prêtres du culte de combiner leurs sorts Créer Marché pour constituer une gigantesque place de marché protégée. Ainsi, en combinant six sort Créer Marché, toute personne aux intentions hostiles pénétrant dans la zone endure 6D3 points de dégâts.

Verrou

1 Point

Rituel de Cérémonie, durée 8 semaines, non-cumulable, réutilisable

Ce sort peut être lancé sur une porte, un coffre, un sac ou objet du même type. Il agit alors comme un sort de Glu de FOR égale au nombre de points de magie utilisés lors du lancement du sort. Il est propre au lanceur, et lui seul peut ouvrir la porte (ou tout autre objet) autant de fois qu'il le désire sans que le sort ne soit altéré. Ce sort ne peut être retiré par Dissipation, Dispersion ou Neutralisation de la Magie. Si le Verrou est ouvert en surpassant sa FOR puis refermé, il se réactivera, contrairement au sort de Glu. Ce sort peut être cumulé avec Passage.

Passage

1 Point

Rituel de Cérémonie, durée 8 semaines, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être cumulé avec Verrou. Chaque point de sort permet à une personne supplémentaire, en plus du prêtre, de passer ou d'ouvrir l'objet placé sous l'influence du Verrou. Il est lancé sur l'ouverture et la ou les personnes qui pourront emprunter le passage. Celles-ci devront

apposer leurs mains sur l'ouverture lors de l'activation du sort. Ces personnes ne peuvent renforcer le sort avec leurs propres points de magie (à moins d'être en Lien Mental avec le prêtre).

Vendre un Sort

2 Points

Toucher, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet au prêtre de vendre une utilisation de n'importe quel sort runique réutilisable (sauf Vendre un Sort) qu'il connaît, en échange d'une utilisation de n'importe quel sort runique réutilisable connu par un prêtre de n'importe quel culte. L'échange doit s'effectuer de façon volontaire. Le sort vendu ne peut pas être récupéré par son propriétaire initial tant que l'acquéreur ne l'a pas lancé ou soit mort. Les sorts à utilisation unique ne peuvent pas être échangés.

Un processus particulier doit être suivi, sans quoi la vente ne pourra pas être conclue.

1) L'échange doit s'effectuer sur un marché d'Issaries. Ceci protège le prêtre des personnes aux mauvaises intentions. Par exemple, un voleur désirant lancer "accidentellement" une Attaque Mentale sera détecté par le sort de Marché.

2) Les articles échangés doivent être définis. Les prix exacts sont négociables, mais Issaries exige que son prêtre négocie un bénéfice net sous une forme ou une autre.

3) Une forme de preuve matérielle doit accompagner l'échange des sorts, représentant d'une façon ou d'une autre le sort échangé. Ainsi, un sort de Bouclier nécessite un bouclier ; un sort humakti, un couteau et un sort de Commander Sylphe un sac d'air. Ces objets s'ajoutent à tout autre article faisant partie de l'échange.

4) Les joueurs de chaque prêtre lancent simultanément 1D100. Si les deux obtiennent un résultat compris entre 01 à 95, le sort est échangé avec succès. Si l'un des deux obtient 96-00, le sort échangé est immédiatement activé contre l'autre prêtre. Par exemple, si une Lance de Soleil faisait l'objet de l'échange, l'acheteur est immédiatement foudroyé par le sort. Même si l'un des partenaires échoue dans la transmission de son sort, il reçoit le sort de son vis-à-vis.

ΔΥ

Lhankor Mhy

Seigneur du Savoir

Lhankor Mhy est le dieu des Seigneurs Gris, les sages de Glorantha. Gardien des Lois, Scribe des Immortels et Chanteur de l'Histoire sont ses différents titres. Il s'agit d'un Porteur de Lumière, et durant cette quête épique il hérita, trouva, acquirit et déroba de nombreuses parcelles des anciennes puissances. Il les préserva jusqu'au début du Temps. Il détient même les Rouleaux de Pierre sacrés, forgés dans le Monde Inférieur pour cacher les secrets du Grand Compromis aux yeux des âmes immatures. Même ainsi, son savoir reste incomplet, et lui et son culte le recherchent avidement. Son culte procure sur le plan matériel les mêmes services que Lhankor Mhy sur le Plan des Dieux. Les Sages fournissent des informations à tous ceux qui les paient, en argent ou en services.

Les barbares le représente sous la forme d'un homme toujours barbu et habillée à la mode locale des nobles ou en toge grise. Il porte le Brassard du Savoir, et tient habituellement des rouleaux.

Son culte est peu répandu. Les temples plus grands que mineurs sont rares.

Ses sanctuaires enseignent le sort Analyser la Magie.

Initiation

Restrictions : le candidat doit posséder 90% dans une des compétences suivantes : Lire/Ecrire [Langue], Evaluer ou toute Connaissance.

Magie Spirituelle : tous les sorts de Détection, Longue Vue, Communication Mentale

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Sages (Prêtres)

Restrictions : habituelles, sauf que les restrictions de compétences sont de 90% dans deux Connaissances différentes et en Lire/Ecrire [Langue].

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Analyser la Magie, Clairvoyance, Savoir, Lire les Pensées, Reconstruction, Traduction, Discours de Vérité

Cultes Associés

Chalana Arroy : procure Restaurer la Santé [INT]

Issaries : procure Créer Marché

Orlanth : procure Message du Vent

Magie Divine Spéciale de Lhankor Mhy



Toutes les races reconnaissent et profitent du savoir légendaire de Lhankor Mhy. Le tout est d'y mettre le prix.

Analyser la Magie

1 Point

Toucher, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort donne une affirmation vraie à propos d'au moins une fonction d'un objet, d'une entité ou d'une substance magique. Si plusieurs points de ce sort sont lancés simultanément, plusieurs vérités sont révélées. Si le sort est lancé plusieurs fois de suite, la même révélation ne fait que se répéter.

Clairvoyance

2 Points

Portée 5 kilomètres, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à l'utilisateur de savoir ce qui se déroule dans un

espace situé à portée du sort et préalablement étudié durant au moins 15 minutes. Il peut voir et entendre ce qui se passe, comme s'il se trouvait à l'endroit étudié.

L'utilisateur est en transe totale et complètement insensible à son environnement. Le prêtre peut néanmoins faire cesser le sort à tout moment.

Savoir 2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à l'utilisateur de lire l'histoire passée d'un objet. Si cette information ne peut être pleinement assimilée en 15 minutes, elle peut être en partie perdue. Si l'objet possède une longue histoire, le sort l'entame par son début à moins que l'utilisateur ne détermine une date particulière à laquelle commencer.

Lire les Pensées 2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort actif donne à son utilisateur la capacité de lire les pensées conscientes de la cible sans son consentement. Toutefois, elle a parfaitement conscience qu'il y a un intrus dans son esprit. Le prêtre doit surpasser les points de magie de sa cible pour que le sort prennent effet.

Reconstruction 3 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet aux sens de l'utilisateur de revivre une séquence passée longue de 15 minutes. Le magicien devra se trouver dans les environs immédiats de l'endroit où les faits se sont déroulés, ou être en Lien Mental avec une personne s'y trouvant. L'utilisateur est en transe, et personne d'autre que lui ne peut ressentir ce qu'il ressent. Il doit préciser l'époque et la date de départ de la séquence.

Traduction 1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort traduit tous les mots touchés par l'index de l'utilisateur à la vitesse de lecture normale (environ 10.000 mots écrits en 15 minutes) tant que le sort opère. Il laisse une impression de compréhension qui aide à traduire le même langage ou la même écriture. Les mots intraduisibles ne sont pas traduits, mais l'utilisateur en perçoit une approche du sens.

Discours de Vérité 2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort oblige la victime à ne dire que la vérité et à répondre aux questions sans les interpréter. Pour chaque question posée, l'utilisateur doit vaincre les points de magie de sa cible à l'aide des siens propres. La victime peut refuser de répondre, mais si elle parle et que ses points de magie sont vaincus, elle doit dire la vérité. Avec Lire les Pensées, ce sort fait d'un prêtre de Lhankor Mhy un puissant inquisiteur.



Mastakos

Le Conducteur du Char d'Orlanth

Mastakos est le conducteur du char d'Orlanth et par extension le dieu du voyage et du mouvement. Il fut capturé par Orlanth au Puits de Sagesse de Daliath. Il parcourt sans cesse le monde. Mais lorsque Orlanth l'appelle, il arrive instantanément pour le servir. Il est peu vénéré, car la majorité des gens préfère obtenir indirectement ses pouvoirs en adorant Orlanth, son maître.

Mastakos est représenté sous la forme d'un homme à la peau bleue, conduisant un char tiré par des libellules ou des hippocampes.

Ses temples sont au plus des sanctuaires. En fonction de l'endroit, ils peuvent enseigner Téléportation ou Téléportation Guidée.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Esquive, Conduire [Véhicule], Sauter, Equitation

Magie Spirituelle : Coordination, Mobilité

Prêtrise

Restrictions : habituelles, le candidat doit posséder une DEX de 16 ou plus.

Note : les prêtres de Mastakos doivent faire don de 90% de leurs revenus au culte, mais seulement de 10% de leur temps.

Magie Divine : Téléportation, Téléportation Guidée, Adorer Mastakos

Cultes Associés

Orlanth : procure Voler et Foudre

Compétence Spéciale de Mastakos

Conduire [Véhicule]

Agilité (10 %)

Cette compétence recouvre la conduite de toute bête de somme tirant un véhicule, que ce soit un chariot, une carriole, une charrue, un char ou un fourgon. Conduire un char ou un chariot rapide dans des conditions de combat ou de course s'effectue à deux mains. N'utiliser qu'une main réduit le pourcentage de Conduire [Véhicule] de 20%. Si les deux mains sont utilisées à autre chose, le véhicule n'a aucun conducteur et suit ce que fait le cheval. Lorsqu'une personne attaque à partir d'un véhicule en mouvement, son pourcentage d'attaque ne peut pas être supérieur à sa compétence Conduite. Pour des explications plus détaillées de la compétence en Conduite un Véhicule, reportez vous aux règles présentées dans le Maître des Runes.

Magie Divine Spéciale de Mastakos

Téléportation

3 Points

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Grâce à ce sort, le lanceur peut se téléporter vers un endroit à portée de vue, que ce soit par ses yeux, ceux d'un familier ou d'une personne avec laquelle il est en Lien Mental. Le sort transporte le lanceur plus sa TAI en ENC d'équipement. Chaque sort cumulé lui permet de transporter un être vivant supplémentaire. Il peut être utilisé pour téléporter quelqu'un d'autre, avec les mêmes limites.

Le cumul de ce sort peut aussi être utilisé pour en accroître la portée. Chaque sort cumulé double la portée.

Téléportation Guidée

3 Points

Personnel uniquement, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort renvoie le lanceur en un endroit spécifique sanctifié à Mastakos par un rituel compliqué d'une semaine et lié à l'acquisition du sort. Ce sort n'a aucune limite de portée. Plusieurs sorts peuvent être appris, menant vers plusieurs lieux.



Orlanth

Dieu de l'Orage, Chef de Clan, Guerrier

Orlanth est le Roi des Dieux, Maître des Orages, Porteur de Mort et Porteur de Lumière. Il est l'héritier d'une grande partie du royaume de son père et on le confond souvent avec Umath dans les anciens manuscrits. C'est un des Sept Porteurs de Lumière, et il est généralement considéré comme le chef de ces divinités. C'est un ennemi acharné de la Déesse Rouge et de l'Empire Lunar. Sa force a bâti l'univers et ses vertus le conservent en l'état. Il se proclame Sou-

verain de l'Univers, en souvenir de ses hauts faits.

Ses adorateurs le connaissent sous plusieurs aspects. Orlanth l'Aventueux est connu pour ses talents dans les arts de la poésie, du combat et de l'amour. Orlanth le Tonnant représente le pouvoir que possède le Dieu sur les éléments naturels de la tempête. Sous la forme d'Orlanth Rex, il est vénéré comme le Roi suprême, et ses adorateurs s'efforcent d'imiter ses capacités royales. Il connaît la justice et le commandement, la rhétorique subtile, et autres talents nécessaires pour gouverner.

De nombreux esprits mineurs sont liés à son culte. Sa religion est l'une des plus grandes et des plus complètes au monde. Elle le reconnaît comme le Roi des Dieux.

Il est le dieu des guerriers, des fermiers et des dirigeants. La culture barbare dominante de Genertela est nommée Orlanthis d'après son nom.

On le représente habituellement sous la forme d'un homme vigoureux, d'âge variable, armé d'un éclair et d'armes diverses, et portant un brassard de chef de clan.

On trouve des temples d'Orlanth de toutes tailles.

Ses sanctuaires enseignent le sort Appeler les Nuages.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Sauter, Attaque [Arme], Parade [Arme], Parler [Propre Langue].

Magie Spirituelle : Vivelame, Démoralisation, Détecter Ennemi, Disruption, Soins, Communication Mentale, Mobilité, Force.

Note : les initiés peuvent sacrifier du POU pour l'obtention de toute magie divine d'Orlanth sur la base habituelle d'une utilisation.

Seigneurs des Vents

Restrictions : les Seigneurs des Vents sont les dirigeants temporels des Orlanthis. Un candidat doit posséder 90 % en Attaque à l'Épée et 90 % dans quatre compétences parmi : Grimper, Se Cacher, Eloquence, Equitation, Scruter, Déplacement Silencieux, Parler la Langue des Tempêtes, Attaque [Arme], Parade [Arme]. Il doit également se soumettre à un test facile, dont la réussite est simulée par un jet compris entre 01 et 95 sur 1D100.

Note : lorsqu'un Seigneur des Vents tente une Intervention Divine, il lance 1D10 et non 1D100. Il doit faire don de 90 % de son temps et de ses revenus au culte. Il peut obtenir les sorts de magie divine réutilisables suivants (le reste de la magie divine d'Orlanth leur est accessible sur la base d'une utilisation).

Magie Divine Commune : Adorer Orlanth

Magie Divine Spéciale : Consacrer une Teinture, Commander Sylphe, Vol, Bouclier, Message du Vent

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Note : les sorts Voler, Bouclier et Message du Vent sont accessibles aux acolytes sur la base d'une utilisation.

Voix des Tempêtes (Prêtres)

Restrictions : habituelles. Les Voix des Tempêtes sont les chefs spirituels des Orlanthis.

Note : les sorts de Voler, Bouclier et Message du Vent sont accessibles aux Voix des Tempêtes sur la base d'une utilisation.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Consacrer une Pierre de Tonnerre, Appeler les Nuages, Balayer les Nuages, Commander Sylphe, Ralentir le Vent, Accélérer le Vent, Foudre, Changer la Direction du Vent

Cultes Associés

Chalana Arroy : procure Restaurer la Santé [CON] aux Voix des Tempêtes et Seigneurs des Vents.

Ernalda : procure Restaurer la Santé [FOR] uniquement aux Voix des Tempêtes.



Les aspects du Roi des Dieux sont nombreux. Seules les voix des Tempêtes sont aptes à comprendre les messages d'Orlanth le Tonnant et faire face à la fureur des éléments.

Eurmal (le Bouffon) : procure Charisme aux Voix des Tempêtes et Seigneurs des Vents.

Issaries : procure Verrou aux Voix des Tempêtes et Seigneurs des Vents.

Lhankor Mhy : procure Analyser la Magie aux Voix des Tempêtes et Seigneurs des Vents.

Mastakos : procure Téléportation réutilisable aux Seigneurs des Vents et à utilisation unique aux Voix des Tempêtes. Il procure Téléportation Guidée réutilisable aux Voix des Tempêtes et à utilisation unique aux Seigneurs des Vents.

Taureau Tempête : procure faire face au Chaos réutilisable aux Seigneurs des Vents et à utilisation unique aux Voix des Tempêtes.

Valind : procure Neige réutilisable aux Seigneurs des Vents et à utilisation unique aux Voix des Tempêtes.

Les autres sorts runiques qui sont présentés dans les règles de base de RuneQuest au chapitre Orlanth sont toujours accessibles. Ceux présentés ci-dessus viennent s'inscrire en complément ou en rappel.

Magie Divine Spéciale d'Orlanth

Consacrer une Pierre de Tonnerre

1 Point

Rituel d'Enchantement, cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être appris que par une Voix des Tempêtes. Il doit être lancé au cours d'un Jour Saint du culte sur un morceau de silex correctement préparé. Pour chaque point investi dans la pierre lors du lancement du sort, celle-ci infligera 1D10 points de dégâts et détruira 1D10 points de magie à la victime qu'elle touchera. Pour agir, la Pierre de Tonnerre doit être jetée, lancée ou être tenue dans la main et mise en contact avec la personne visée. Lorsque celle-ci est touchée, la pierre se brise et devient inutilisable. Pour chaque Pierre de Tonnerre consacrée, le prêtre perd un point de POU. Une fois la Pierre enchantée, lancer à nouveau le sort sur celle-ci n'a aucun effet.

Consacrer une Teinture

1 Point

Rituel d'Enchantement, cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être appris que par une Voix des Tempêtes. Il doit être lancé au cours d'un Jour Saint du culte sur un récipient contenant la teinture correctement préparée. Pour chaque point investi dans le sort, la substance agira comme une armure possédant un point d'armure et un point de protection contre la magie. Tous les sorts hostiles lancés contre son porteur devront contenir un nombre de points de magie supérieur à celui investi dans la teinture. Pour être efficace, elle doit être badigeonnée sur le corps nu de l'utilisateur, qui ne pourra porter ni armure, ni vêtement. La teinture perd un point d'efficacité par jour d'utilisation. A chaque fois que le pot sera enchanté, le lanceur perdra un point de POU. Ce sort enchante suffisamment de teinture pour recouvrir un humain. Une fois la teinture enchantée, lancer à nouveau le sort sur celle-ci n'a aucun effet.

Ralentir le Vent

1 Point

Portée 100 mètres autour du lanceur, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort permet de diminuer la vitesse moyenne du vent de 1D6 points de FOR pendant la durée du sort. Chaque point supplémentaire utilisé réduit la vitesse du vent de 1D6 ou augmente le rayon d'action du sort de 100 mètres. Ce sort n'a aucun effet sur la direction ou la nature du vent.

Accélérer le Vent

1 Point

Portée 100 mètres autour du lanceur, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort permet d'augmenter la vitesse moyenne du vent de 1D6 points de FOR pendant la durée du sort. Chaque point supplémen-

taire utilisé augmente la vitesse du vent de 1D6 ou le rayon d'action du sort de 100 mètres. Ce sort n'a aucun effet sur la direction ou la nature du vent.

Changer la Direction du Vent

1 Point

Portée 100 mètres autour du lanceur, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort permet de changer la direction du vent de 1D10 degrés dans la direction choisie par le lanceur. Chaque point supplémentaire utilisé permet de rajouter 1D10 degrés au changement de direction ou d'augmenter la portée du sort de 100 mètres. A la disparition du sort, le vent reste stationnaire durant un round, puis reprend brutalement sa direction originale. Il arrive que de petits tourbillons se forment aux limites de la zone d'effet, où le vent lutte contre lui-même.

Voler

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Pour la durée du sort, l'utilisateur pourra transporter dans les airs un objet d'ENC équivalent à une TAI de 6. Convertissez l'ENC en TAI si nécessaire. Chaque point supplémentaire investi dans le sort augmente l'ENC transportable de 6 points de TAI. A l'aide de ce sort, on peut soulever tout ce qui n'est ni fixé, ni collé au sol. Pour soulever de tels objets, l'utilisateur devra opposer ses points de magie à la FOR des clous, de la colle (ou de tout autre moyen de fixation) sur la Table de Résistance. Un objet affecté par ce sort se déplace de 3 mètres par Rang d'Action.

Message du Vent

1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Si le lanceur se trouve en aval de la direction du vent, celui-ci lui rapportera toute conversation située en amont comme s'il était à proximité.



Valind

Seigneur de l'Hiver

Valind est le Dieu de l'Hiver et des désolations glacées du nord. Il est le fils de Vadrus et d'une déesse esclave. Il est la source des puissances hivernales qui balaient la terre en descendant du nord. Durant l'Age des Tempêtes, il dirigeait presque l'ensemble du monde, et possède encore aujourd'hui de grands pouvoirs.

Il est représenté sous la forme d'un homme vénérable vêtu d'une robe à la mode occidentale.

Ses temples sont pour la plupart mineurs, même s'il existe de rares temples plus importants.

Ses sanctuaires enseignent le sort de Neige.

Initiation

Restrictions : habituelles, mais le candidat doit vivre dans un pays où l'hiver existe. Compétences - Grimper, Scruter, Attaque (Arme), Connaissance du Monde

Magie Spirituelle : Vivelame, Dissiper la Magie, Disruption, Extinction, Mobilité, Seconde Vue, Séduction, Dardard, Force

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit subir un rituel spécial au cours duquel il se soumet à la fureur de Valind. Ses chances de réussite sont égales à ses points de vie sur 1D100. Chaque tranche de 2 % d'échec inflige 1 point de dégâts au total de points de vie général du candidat.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Appeler les Nuages, Commander Sylphe, Accélérer le Vent

Cultes Associés

Orlanth : procure Voler

Taureau Tempête : procure Faire Face au Chaos

Magie Divine Spéciale de Valind

Accélérer le Vent

1 Point

Rayon de 100 mètres autour du lanceur, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort accroît la FOR moyenne du vent pour la durée du sort. Ses effets dépendent de la saison durant laquelle il est lancé. En hiver, la FOR augmente de 2D6 ; en été, de 1 point et en d'autres saisons, de 1D6 points.

Chaque point supplémentaire augmente encore la FOR du vent d'un incrément (1, 1D6 ou 2D6 points), ou le rayon d'action du sort de 100 mètres. Ce sort n'a aucun effet sur la température et la direction du vent.

Neige

1 Point

Rayon de 100 mètres autour du lanceur, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé lors de précipitations. S'il pleut, le sort transforme la pluie en neige, en grêle ou en grésil (au choix du maître de jeu) à l'intérieur du rayon d'action du sort. S'il neige, le sort double la quantité de neige qui tombe.

Chaque point supplémentaire de ce sort augmente son rayon d'action de 100 mètres.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Orlanthe

Arkat

Ancien Héros

Arkat est le plus important des anciens héros. Sa conduite du combat épique pour détruire Gbaji, le Dieu du Chaos, mit fin à l'Age de l'Aurore. Arkat découvrit le moyen d'effectuer des quêtes héroïques préméditées, et fit partager ce savoir à d'autres. Pendant des années, son culte contrôla toutes les excursions actives sur le Plan des Héros. Puis il se retira à Ralios où il fonda un empire étendu et paisible. S'il détruisit Gbaji, Arkat subit des métamorphoses inhabituelles qui lui aliénèrent ses fidèles. Au second Age, ses ennemis politiques et magiques détruisirent son empire. On découragea d'abord les gens d'entrer dans son culte, puis celui-ci fut mis hors-la-loi avant de devenir superflu au milieu des abus grandissants des Erudits Jrusteli. Suite à cette persécution, le culte d'Arkat fut pratiqué secrètement durant des siècles, mais ses vestiges furent parmi les fers de lance qui détruisirent les Jrusteli détestés. Depuis lors, le culte est toujours présent et répandu, mais éparpillé.

Arkat est représenté sous de nombreuses formes différentes. Les manuscrits occidentaux le décrivent comme un immense rouquin corpulent et l'habillent d'une armure du sixième siècle et de vêtements à la mode de cette époque. Il porte toujours son blason : un bouclier noir avec deux couronnes d'or. Les barbares orlanthe décrivent le même homme, mais portant deux épées et des vêtements de barbare. Enfin les trolls sculptent son image dans le marbre, où il est façonné comme un troll sombre doté de dents proéminentes, une forme de coeur sur la poitrine, le signe du temple de Pierreroige de Zorak Zoran sur le dos, et un clou de bronze le traversant de la tête aux pieds.

Caladra et Aurélien

Les Jumeaux des Volcans

Le culte de Caladra et Aurélien est un exemple d'expérience réussie par les Erudits de l'Ambigu ou Apprentis des Dieux. Ceux-ci réunirent deux cultes indépendants ayant des visions différentes de l'univers pour les lier et créer une troisième religion plus forte. Celle-ci domine encore certaines régions du Pays Saint.

Caladra et Aurélien sont les dieux de la fertilité volcanique et de l'harmonie. Les jumeaux et les diamants sont sacrés pour les adeptes de ce culte. Ils brûlent également de l'huile pure dans leurs lampes sacrées.

Caladra est aujourd'hui représentée par une femme fougueuse à la peau orange et Aurélien par un bel homme à la peau noire.

Daga

Dieu de la Sécheresse et de la Famine

Daga est un spectre. Une horreur blafarde et terrifiante qui ne possède aucune substance de frapper et force à mettre en déroute. Il est emprisonné dans une jarre soigneusement scellée et gardée au chevet d'Orlanthe. Lorsque les peuples commettent des impiétés et oublient les dieux, la jarre est ouverte ou brisée et Daga en émerge pour flétrir la terre de sa présence et rappeler les individus à la mémoire de leurs divinités.

Il est dépeint comme un squelette, un spectre de la mort, ou un enfant frappé de malnutrition et agonisant.

Eurmál

Le Bouffon

Ce trouble-fête est un bouffon et un fou, mais il est armé d'énergie divine et de puissance. Ses tours changent le monde, ses farces créent ou détruisent. Ses blagues sont parfois inoffensives, comme lorsqu'assistant à un banquet, il rendit les habits de toutes les divinités présentes transparentes. Il peut être utile et c'est lui qui a distrait les gardes des portes de l'Enfer pour permettre aux Porteurs de Lumière de s'y introduire. Il est souvent malicieux, comme lorsqu'il a mangé tous les bébés ratons-laveurs volants.

Eurmál est un bouffon très indulgent envers lui-même. Manger, boire et fomiquer sont ses activités favorites ; le vol et le manque de pitié sont ses divertissements. Toute divinité sensée jette ce fainéant hors de son panthéon s'il le peut, et tout humain sensé jette ses adorateurs hors de chez lui. Seul Orlanthe peut (parfois) le contrôler.

Eurmál est généralement représenté en habits provocants, avec un sourire narquois et souvent des dents acérées. D'une main, il tient un sac de cuir plein de tours, et de l'autre effectue un geste obscène.

Grand Père Mortel

Vieil Homme, Père de tous les Mortels.

voir aussi Le Vieil Homme et l'Homme Sauvage

Le premier homme fut créé par les dieux pour les servir. Les humains possèdent donc au fond d'eux mêmes un peu de matière divine.

Mais le tout s'avéra plus important que la somme de ses parties et les dieux s'aperçurent qu'ils avaient créé quelque chose de nouveau qu'ils ne comprenaient pas totalement : la nature humaine. Par de nombreux aspects, les humains sont restés indépendants des dieux.

Le premier homme est appelé le Grand Père Mortel et, à l'origine, il ressemblait aux autres dieux. Un jour, Humakt vint à lui et lui demanda s'il désirait tester un pouvoir qu'il venait de découvrir. Grand Père Mortel accepta et fut la première créature à mourir ; son esprit étant séparé de son corps. De ce fait, tous ses descendants sont

mortels. Son esprit rejoignit le Monde Inférieur où tous les esprits des morts se rendent depuis.

Grand Père Mortel eut de nombreux descendants car il était un des jouets favoris des dieux. Beaucoup de races humanoïdes intelligentes lui relient leur descendance. Parmi elles, on peut citer les Humains, les Elfes, les Trolls et les Tritons.

Il est représenté sous la forme d'un homme entre deux âges ou d'un vieillard, vêtu à la manière locale d'habits anciens.

Heler

Dieu de la Pluie

Heler, le dieu bleu, est un loyal ami d'Orlanth bien qu'il soit son subalterne. Il est très séduisant et une légende lui prête même une aventure avec Ernalda, la femme d'Orlanth. Heler est parfois considéré comme une divinité active, mais rarement efficace. Son nom est synonyme de loyauté pour les adorateurs d'Orlanth et être gratifié d'un "Loyal comme Heler" est un grand compliment.

Les moutons lui sont sacrés et Daga est son ennemi de toujours, éternellement vaincu par les eaux magiques de Heler.

Heler est généralement dépeint sous l'apparence d'un homme séduisant à la peau bleue, accompagné par ou appelant des nuages. Il n'est jamais armé pour montrer que la couleur bleue de sa peau est naturelle. Seuls les guerriers se teignent d'ailleurs la peau.

Inora

Panthéons Orlanthe, Troll et Praxien Déesse des Neiges Eternelles

Inora est la déesse des neiges éternelles qui coiffent le sommet des montagnes. Sa beauté glacée se répand dans les basses terres et apporte parfois de l'eau aux sols les plus arides de Prax. Sa beauté calme cache une colère glacée génératrice de dévastation silencieuse.

Les trolls utilisent les rochers des sommets montagneux pour y graver l'image d'une femme troll effilée et mince comme un petit glaçon fondu. Des statues sont sculptées dans des stalagmites dont la forme naturelle ressemble à celle de la déesse.

Les Praxiens la représentent comme grande déesse blanche couronnée. Les Orlanthe, quant à eux, lui donnent l'aspect d'une jolie femme ceinte de la même couronne mais insistent sur l'importance de son long manteau blanc.

Les Jeunes Dieux

Les Dieux de la Tempête sont les derniers nés des Dieux Élémentaires et protestèrent pour avoir été grugés dans le partage du pouvoir par leurs aînés. Beaucoup d'autres esprits et divinités se joignirent à eux dans leur colère et ils furent nommés du terme collectif de Jeunes Dieux. La plupart des Porteurs de Lumière et des Dieux de la Tempête, ainsi que de nombreux demi dieux locaux en font partie.

Kolat

Père des Vents

Kolat est le père des sept vents : les vents du Nord, du Sud, de l'Est et de l'Ouest, plus trois vents secrets (le vent d'En Haut, le vent d'En Bas et le vent de Nulle Part) connus seulement de quelques-uns. Il est également appelé Umbrol, père des Umbroli, pères eux-mêmes des Sylphes. Kolat est aussi important par sa place dans la généalogie des dieux que par ses actes.

Il est figuré par une bourrasque, souvent représentée naissant d'un visage aux joues gonflées et associé à des bras puissants.

Lanbril

Roi des Voleurs

Lanbril était un habitant "presque-humain" de l'Aiguille durant l'Epoque des Dieux. Il était méprisé par les dieux plus vieux et plus puissants et dont la magie restait infiniment supérieure. Pour se venger, Lanbril vola et irrita les dieux qui l'avaient méprisé. Lanbril est aujourd'hui adoré par les voleurs et les humbles gens des plus grandes villes des régions australes du centre de Genertela.

Personne ne connaît la représentation de Landril, maître du déguisement. Les prêtre-chefs tiennent le rôle de Landril dans les cérémonies religieuses du culte.

Les Porteurs de Lumière

Compagnie formée pour retrouver le soleil

Les Grandes Ténèbres débutèrent par le meurtre de Yelm perpétré par Orlanthe. Celui-ci réalisa vers quel destin tragique il avait poussé le monde et sut qu'il devait réparer ses fautes en amenant Yelm à la vie. Il se mit en route avec ses compagnons qui porteront plus tard le titre de "Porteurs de Lumière" et ils entrèrent vivants aux Enfers. Leur quête fut un succès et la conséquence en fut la naissance du monde tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Umath

Le Destructeur

Umath est le père de nombre de divinités importantes des airs et de la tempête. Ses attributs particuliers sont la force et la violence. Il mit en pièces l'univers pour créer une demeure à ses enfants. Il reste dans toutes les mémoires comme un grand scélérat ou un grand héros. Il est habituellement représenté comme un puissant personnage accroupi et soutenant le ciel.

Umbrol

Le Père des Sylphes

Umbrol ne fait l'objet que de peu de mythes et d'adoration mais il tient une place importante dans la généalogie des dieux.

Il est habituellement représenté comme un tourbillon, la forme sous laquelle apparaissent ses enfants, les Sylphes.

Vadrus

Le Vent Vicié

Vadrus était un dieu de la tempête à la violence effroyable, violence accompagnée de son cortège de destruction. Ses innombrables séides, les Vadruli, sont toujours invoqués lorsqu'une personne désire un vent destructeur. Il eut de célèbres et détestables enfants comme Valind, Gagarth et Molanni. Vadrus fut tué par le Chaos durant la Guerre des Dieux. Il n'a pas d'effigie puisque n'existant plus.

Yinkin

Ancêtre des Chats de l'Ombre

Le dieu des chats de l'ombre est le demi-frère d'Orlanthe car tous deux sont nés de la même montagne mère. Durant toutes les guerres d'Orlanthe, ce dieu mineur des animaux le servit en tant qu'ami et allié. Pour cela, il occupe une place d'honneur dans le panthéon des Dieux de la Tempête. On le représente soit sous la forme d'un animal, soit sous celle d'un homme à tête d'animal.



Paroles de Lumière



Ce Que Dit le Prêtre du Soleil

D'où vient le monde ?

C'est Aether, le Premier Dieu, qui créa le monde. Parfois appelé le Feu Invisible, Aether généra le monde de son bâton de feu divin. Tout d'abord, il n'y eut rien qu'une sorte de fumée nauséabonde. On appelle ces créations Trolls et autres choses sombres. Il frotta si fort son bâton qu'un liquide s'en répandit et forma les océans. Finalement, sous la friction le bois devint dur et sec et ce fut la terre. La chaleur engendrée fut appelée par Aether, Lodril. Puis vint le feu chaud et merveilleux qui fut nommé Yelm. Enfin apparut la lumière pure dénommée Dayzatar. Toutes ces choses sous les directives harmonieuses d'Aether devinrent les parties du monde.

D'où venons nous ?

Les dieux créèrent l'humanité afin que celle-ci les serve, leur obéisse et qu'elle soit éclairée de leurs pratiques divines pour mettre un terme aux ténèbres de l'ignorance et de la souffrance dans le monde.

Pourquoi mourons nous ?

Les merveilles et la félicité du monde solaire furent détruites par Orlanth le Rebelle. Le monde entier était gouverné par Yelm Empereur de l'Univers. Orlanth n'était qu'un meneur parmi certains immortels disciplinés qui n'obéissaient pas à leur propre seigneur. Orlanth inventa une arme terrible baptisée Mort. Après son assassinat de Grand Père Mortel, tout ce qui trouve la Mort part dans le Monde Inférieur.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Les âmes des imparfaits descendent dans le Monde Inférieur comme le Soleil la nuit. Une âme, tout comme le Soleil, restera dans le Monde Inférieur, plongée dans les ténèbres, aussi longtemps qu'il le faudra pour qu'elle se purifie et se repose. Grâce au pouvoir de résurrection de notre Seigneur, le Soleil, toutes les âmes initiées renaîtront un jour pour tenter à nouveau de vivre parfaitement et d'atteindre la Pure Lumière de l'immortalité. Les âmes parfaites, quant à elles, vont au cœur du Soleil.

Pourquoi sommes nous ici ?

Etre au service des dieux de lumière est le véritable secret du bonheur de toute existence. Nous sommes tous faits pour servir l'Empereur Yelm et pour l'aider à étendre son royaume. De nombreux humains sont pris dans le piège de l'ignorance et vénèrent des dieux inférieurs ou faux. Le devoir de chaque citoyen de l'univers éclatant est d'émuler ceux qui leur sont supérieurs et d'instruire leurs inférieurs.

Comment faisons nous de la magie ?

La magie la plus forte et la plus véritable provient des Dieux de Lumière. Nous agissons en tant que véhicule permettant à la magie de lumière de pénétrer dans notre monde.



J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux-tu me dire la vérité sur...

... Les Dieux des Tempêtes

Orlanth le Rebelle avec sa misérable suite de barbares, est un noble égaré dans l'Empire du Soleil. Il gouverne dans les endroits sauvages. S'il fut suffisamment rebelle pour assassiner son seigneur, il est resté assez honnête pour s'offrir en sacrifice au Monde Inférieur afin d'obtenir la résurrection de Yelm. Les Dieux des Tempêtes représentent un groupe d'entités inférieures, gênantes mais nécessaires. Toutefois, les barbares ignorants qui continuent à vénérer ces entités représentent une contrariété et une menace permanente pour l'harmonie.

... Les Déeses de la Terre

Il faut que le masculin soit équilibré par le féminin. C'est pourquoi les attributs masculins supérieurs des dieux du feu et du ciel sont assortis des valeurs passives inférieures de la terre. Ce sont des entités importantes qu'il faut protéger et nourrir.

... Les Dieux de la Mer

Ces dieux sont des ennemis du ciel. Ils cherchent sans cesse à éteindre ce dernier grâce à leurs pouvoirs liquides. Ils sont anciens et distants, gouvernés par Magasta le rugissant, un dieu monstre qui peut changer de forme.

... Les Dieux des Ténèbres

La fumée nauséabonde et âcre qui précéda la création réelle devait normalement devenir douce et transparente. Mais les Rebelles empêchèrent la création d'atteindre une réalisation parfaite. C'est pourquoi ce résidu, fait d'ombres effrayantes sur la face de la réalité, existe toujours et hante les vivants.

... Les Dieux Lunar

Le panthéon Lunar est un sous culte de l'Empereur Soleil, preuve indiscutable du triomphe croissant de la Lumière Parfaite. Il y eut un temps où la lumière ne se montrait que de jour. A présent, elle brille aussi de nuit sous un aspect féminin plus faible. Comme toutes les femmes, ce pouvoir possède des aspects effrayants et inconnus mais la Déesse Lunar en personne a démontré sa capacité à contrôler même le Chaos.

... Les Esprits Primitifs

Ce sont des morceaux cassés du vieil univers, coupés de leur contact direct avec l'Empereur Yelm par les Ténèbres. La plupart est à ce point inférieure qu'elle ne vénère pas le Soleil bien qu'elle le respecte. Eux mêmes sont en retour quasiment ignorés de Yelm.

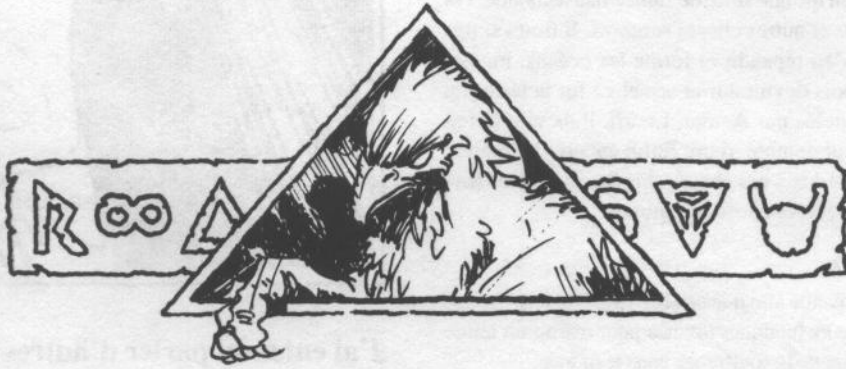
... Les Dieux Mauvais

La plupart de ces entités fut rassemblée par les Dieux Rebelles afin de détruire l'univers. Comme tous les projets des Rebelles, celui ci avorta. Bientôt même Orlanth fut chassé. Seul le retour de Yelm ressuscité, le triomphant soleil toujours victorieux, put régénérer l'univers.

Ces malheureuses entités sont en général indignes de l'intérêt de Yelm et à peine dignes d'être considérés comme adversaires.

... Les Monothéistes

Les sorciers de l'ouest n'ont pas réussi à trouver leur vrai chemin dans le monde. Ils ont pris les vérités infinies d'Aether, les ont tronquées et se sont coupés de leur source divine. Il ne leur reste qu'une parodie de vraie religion dont la magie défie la vérité de la divinité et de l'immortalité et qui remplace la véritable dévotion par une philosophie vide de sens.





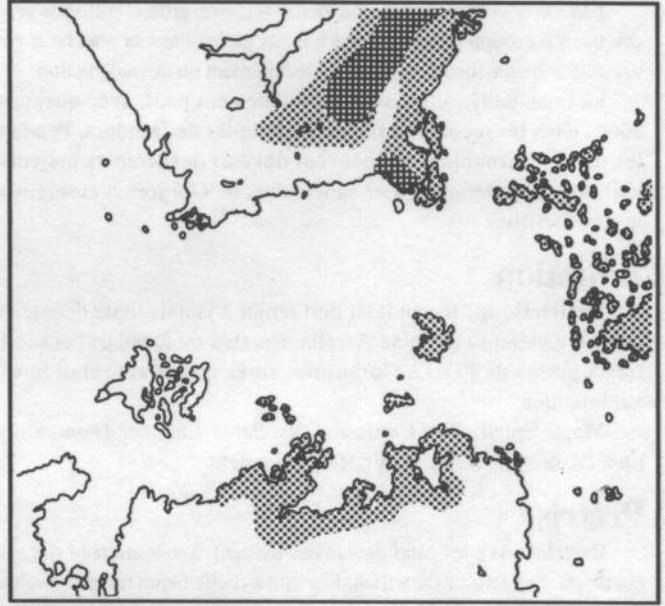
Panthéon de Yelm



Durant l'Age d'Or, Yelm dirigea l'univers avec bienveillance et perfection. Cette époque d'élégance et de bonheur se poursuivit pendant des années jusqu'à ce que les Dieux Rebelles assassinent Yelm, détruisant son empire pour se déchirer sur les restes du monde. Mais la vertu et la pureté de Yelm ramenèrent Orlanth et les principaux Dieux Rebelles à lui, et il se repentirent. Yelm revint, mais il doit désormais passer la moitié de son temps sous le monde.

Autrefois, le culte de Yelm était bien plus répandu qu'aujourd'hui. Cette religion à l'état pure ne subsiste que dans quelques lieux importants. De nombreuses régions distinctes reconnaissent Yelm comme empereur et souverain. Ce panthéon est vénéré par des membres de toutes les races humaines. Il est également populaire parmi les elfes et certains autres non-humains.

Cultes de Yelm: Chalana Arroy, Dieux Citadins, Dendara, Donandar, Eiritha, Gorgorma, Déesses du Grain, Lodril, Lokarnos, Dieux des Rivières, Dieux Voleurs, Uléria, Voria, Yelm, Yelmalio



Dendara

La Bonne Déesse

La superbe et fidèle épouse de l'Empereur Yelm est le paragon de la vertu soumise. Avec une fierté magnifique et un grand talent, elle dirige les serviteurs de son paradis céleste. Ses sergents s'acquittent de toutes les tâches pour subvenir aux besoins de l'Empereur, et elle baigne avec joie dans la radieuse présence de son mari. Tant qu'elle est comblée, le monde de ses adorateurs est complet. Dendara est habituellement représentée comme une belle matrone, la tête penchée en signe de respect envers son époux, avec de petits enfants dans ses jupes.

Dendara est l'Épouse du Soleil et la déesse des épouses, des femmes et des fermiers. Son culte possède des temples de toutes tailles, et ses sanctuaires enseignent le sort Bénir les Récoltes.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Premiers Soins.

Magie Spirituelle : Soins, Lumière, Seconde Vue, Miroir, Vigueur

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres, excepté que le candidat n'a pas à être une femme, ni à avoir donné la vie.

Prêtrise

Restrictions : la candidate doit être une femme et avoir donné naissance à au moins un enfant en bonne santé.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Absorption, Bénir les Récoltes, Bénir le Foyer, Commander Oiseau Domestique, Commander Gnome, Commander Chèvre, Commander Porc, Guérison Totale, Régénérer un Membre, Restaurer la Santé [CON], Restaurer la Santé [INT]

Cultes Associés

Aldrya : procure Croissance Accélérée

Eiritha : procure Parler aux Troupeaux

Gorgorma : les adorateurs de Gorgorma gardent les temples de Dendara en hiver.

Lodril : procure Chaleur de la Terre

Yelm : procure Balayer les Nuages

Magie Divine Spécial de Dendara

Bénir Foyer

1 Point

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, réutilisable

Le rituel est effectué sur un foyer, qui est affecté ainsi que la famille qui y vit. Lorsqu'un membre de la famille est présent dans la maison bénite, ses points de vie, de fatigue et de magie sont augmentés de 1 point par rapport à la normale. L'enchantement prend fin à la séparation du foyer.

Gorgorma

Gardienne des Secrets

Gorgorma aux Deux Bouches, la terrible soeur de Dendara, est une gigantesque horreur féminine ridée. Chaque soir après dîner, Gorgorma se glisse silencieusement jusqu'aux portes du palais céleste de Yelm où elle est toujours admise. Elle marche en titubant à travers les halls lumineux, jusqu'aux chambres tapissées de Dendara, la Bonne Déesse. Là, Dendara et Gorgorma s'assoient et jouent aux échecs. Lorsque les paysans sans défense sont trop fortement opprimés, ils peuvent délaissier leur ancienne déesse trop généreuse pour tenter une rébellion sanglante et adorer la mortelle Gorgorma.

Elle est dépeinte comme une vieille sorcière, grosse, difforme et ridée qui s'accroupit pour révéler des dents gâtées dans sa bouche et son vagin. Ses mains font des gestes de déchirement ou de malédiction.

Le culte de Gorgorma est habituellement petit, avec quelques autels dans les recoins sombres des temples de Dendara. Pendant les périodes troublées, ils peuvent devenir des temples majeurs, voir de grands temples. Les sanctuaires de Gorgorma enseignent le sort Stériliser.

Initiation

Restrictions : le candidat doit renier à jamais toute déesse de la terre généreuse (comme Asrélia, Ernalda ou Dendara) et sacrifier 4 points de POU à Gorgorma, après quoi l'acceptation est automatique.

Magie Spirituelle : Confusion, Vivelame, Laminer, Démoralisation, Disruption, Main de Fer, Ralentissement

Prêtrise

Restrictions : les candidats mâles doivent volontairement devenir eunuques. Les femmes scarifient leur corps d'une façon reconnaissable, dictée par le culte. Il n'y a pas de restriction de compétences, mais les candidats doivent posséder 10 points de magie divine et se soumettre au Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale: Absorption, Berserk, Commander Ours, Commander Chien, Commander Esprit de Peur, Commander Esprit de Douleur, Commander Gnome, Créer Fantôme, Seconde Bouche, Bouclier, Stériliser.

Culte Associé

Dendara : procure Guérison Totale

Magie Divine Spéciale de Gorgorma

Seconde Bouche

1 Point

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être lancé que sur une femme. Il la rend pratiquement invulnérable au viol en lui permettant de se venger immédiatement de son assaillant. La décence nous empêche de décrire ce sort de façon plus détaillée. La description de Gorgorma devrait suffire à vous imaginer ce qui arrive au malheureux inconscient.

Stériliser

3 Points

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Le lanceur doit vaincre les points de magie de la cible à l'aide des siens propres. S'il y parvient, la victime devient à jamais stérile. Il ou elle ne pourra plus jamais avoir d'enfant.

Lokarnos

Dieu des Chariots et du Commerce

Lokarnos commença son existence mortelle comme simple paysan dans le pays impérial de l'Age d'Or. Grâce à sa persévérance et son travail acharné, il obtint une position gratifiante et élevée durant sa vie.

Il commença son existence immortelle en tant que Dieu de la Roue, un signe magique qu'il fabriqua en l'honneur de Yelm. Grâce à son habileté, il fabriqua des charrues et des chariots, les chargea de biens pour aider ses seigneurs et obtint le titre de Marchand des Dieux. Il inventa également la monnaie, et certaines pièces sont appelées roues en son honneur.

Lokarnos est le dieu des chariots. Par extension, il est également le dieu du commerce et des échanges fructueux.

Lokarnos est dépeint comme un marchand en tunique courte traditionnelle, faisant signe d'une main et tenant une pile de pièces de l'autre. Une roue de chariot en or ou une pièce de monnaie de grandes dimensions sont utilisées comme images de temples.

Son culte est partout présent à petite échelle. On ne trouve généralement que des autels, et quelques temples plus importants dans les cités.

Ses sanctuaires enseignent les sort Accélérer Chariot.



Seules deux puissances sont capables d'unir les gens : la Toile de l'Amour, d'Uléria, et le pouvoir de l'argent symbolisé par Lokarnos, Dieu des échanges fructueux.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Conduire [Véhicule], Evaluer, Connaissance des Humains, Eloquence

Magie Spirituelle : Détecter l'Or, Détecter l'Argent, Longue Vue, Séduction, Glu, Mobilité, Réparation

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Note : les prêtres n'ont besoin de consacrer que 30 % de leur temps et de leurs revenus au culte. Ils ne sont pas entretenus par le culte.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Fondre une Roue, Accélérer Chariot

Culte Associé

Yelm: procure Commander Salamandre

Compétence Spéciale de Lokarnos

Conduire [Véhicule]

Agilité (10 %)

Cette compétence est identique à celle présentée dans le Panthéon Oranthi sous le dieu Mastakos. Veuillez vous y référer pour plus de détail.

Magie Divine Spéciale de Lokarnos

Forger Roue

1 Point

Toucher, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un bloc d'or. Il sépare une pièce du reste de la masse. Il transforme une valeur de 10 guilders d'or en une pièce de monnaie, appelée Roue en langage commun. Les pièces ont habituellement pour valeur le double de leur poids en métal brut, et les Roues n'y font pas exception. Elles valent 20 guilders chacune dans les pays où leur légalité est reconnue. Chaque roue pèse approximativement 17 grammes, et un point d'ENC d'or brut fournit la matière de base pour 60 roues.

Accélérer Chariot

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un véhicule monté sur roues, comme un char, un chariot ou une carriole. Chaque point de sort augmente la vitesse du véhicule entier (y compris les animaux de trait) de 1D10 mètres par Rang d'Action. Le jet est effectué une fois le sort lancé. Les animaux qui tirent le véhicule retrouvent leur vitesse normale s'ils sont détachés du véhicule.



Uléria

Déesse de l'Amour

Uléria représente l'Amour sous toutes ses formes : éros, agape, la luxure, l'amour platonique, etc. Elle commande les puissances qui réunissent les gens. Elle est peut être la seule divinité de la Cour Céleste à avoir survécu aux Grandes Ténèbres, bien que certains croient que l'entité vénérée en son nom ne soit qu'une petite partie de la grande Uléria, voire une autre déesse aux pouvoirs, à l'apparence et aux capacités identiques.

Uleria est vénérée par tous ceux qui recherchent ses bénédictions.

Uléria est représentée de différentes manières selon les différents panthéons, mais toujours sous la forme d'un homme ou d'une femme élégant(e) et ayant atteint sa maturité sexuelle.

Son culte est répandu, mais n'a que peu de pouvoir politique. Ses temples sont principalement des sanctuaires. Quelques temples mineurs existent dans les grandes cités.

Ses sanctuaires peuvent enseigner l'un des trois sorts spéciaux d'Uléria (Communion, Reproduction et Lucidité Erotocomateuse).

Initiation

Restrictions : le candidat ne doit pas être chaotique et doit sacrifier un point de POU à Uléria.

Magie Spirituelle : aucune

Acolytes

Restrictions : le candidat doit réussir un jet sous 5 x APP sur 1D100

Note : les Acolytes peuvent apprendre la compétence spéciale du culte Courtiser.

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit réussir un jet sous 1 x APP sur 1D100 et posséder 90 % en Eloquence et Courtiser.

Note : les candidats ayant rempli ces restrictions sont appelés Prêtresses indépendamment de leur sexe. Lorsqu'elles tentent une Intervention Divine, les Prêtresses lancent 1D10 et non 1D100.

Magie Divine Commune : Adorer Uléria

Magie Divine Spéciale : Communion, Lucidité Erotocomateuse, Reproduction

Compétence Spéciale d'Uléria

Courtiser

Communication (10 %)

Les courtisan(e)s sont des artisans professionnels et talentueux dont les outils et matériaux sont le corps humain. Les techniques de l'amour sont nombreuses, mais toutes sont regroupées sous Communication. Cette compétence recouvre les raffinements de la séduction verbale, la séduction par la force, les plaisirs titillatoires, les préliminaires savoureux, la manipulation subtile, l'érotisme chameil, l'orgasme exubérant et la satisfaction post amoureuse. Une compétence élevée indique une plus grande finesse.

Magie Divine Spéciale d'Uléria

Communion

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet la communication rapide et aisée des idées, et facilite le partage des pensées nouvelles ou troublées. Il n'aide pas dans la compréhension des sorts, ni à lire les pensées.

Le sort affecte tout individu à portée appartenant à la même communauté que le lanceur. Toute utilisation des compétences de communication est automatiquement couronnée de succès lorsqu'elle est tentée sur des individus également sous l'influence du sort. Seules les compétences que le lanceur possède à un niveau de 0 % échouent.

Une "communauté" est définie comme un groupe ou une classe sociale aux intérêts communs. Les gens qui vivent dans le même petit village, vénérant le même temple ou appartenant à la même famille au sens large appartiennent tous à une communauté. Les plus grandes communautés sont impersonnelles, ce qui fait que tout groupe supérieur à mille individus ne constitue pas une communauté selon cette définition.

Lucidité Erotocomateuse

1 Point

Toucher, durée spéciale, non-cumulable, réutilisable

La cible ne peut pas résister à ce sort. Le lanceur et sa cible font alors l'expérience de l'Extase Unique au moment de l'orgasme sexuel. Ils se souviendront de sa meilleure performance. Cette expérience dure un nombre de minutes égal aux points de magie dépensés.

Une fois le sort terminé, l'Endurance des deux participants est réduite de 10 points par point de magie dépensé.

Reproduction

2 Points

Toucher, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un seul être vivant de tout type, et lui permet de se reproduire par le procédé naturel de la Force de Vie. La tentative de procréation suivante de la créature sera couronnée de succès au plus haut degré possible. Si une pousse de maïs est fertilisée, la plante épanouie sera chargée d'épis, dont les grains seront gros, fertiles et capables de donner naissance à une autre plante. Un humain donnera naissance à un bébé en pleine santé, peut être même à des jumeaux ou à des triplés. Néanmoins, si la reproduction est normalement impossible, le sort ne la rend pas possible.

Yelm

Dieu et Empereur Soleil

Yelm est le dieu du Feu Médian et frère de Lodril et de Dayzatar. Yelm n'a pas toujours été lié à son chemin céleste, et voyageait librement il y a longtemps. Sa rivalité désastreuse avec Orlanth fut une des batailles les plus importantes de la Guerre des Dieux. En effet, lorsque Yelm fut tué par Orlanth son absence donna naissance aux Premières Ténèbres qui emplirent le cosmos de peur, permettant au Chaos de faire son apparition.

Toute vie humaine doit son existence à Yelm. Même dans les contrées où il n'est pas vénéré, il est connu et respecté. Il impose un ordre social divin et ceux qui le réfutent se condamnent eux-mêmes. C'est le dieu des chefs tribaux et des dirigeants. Son culte est divisé en plusieurs sous-cultes. Les plus importants d'entre eux ne peuvent être atteints que par la noblesse dirigeante, et ce dans toutes les régions. L'initiation dans ce culte est héréditaire et quasi-universelle parmi les familles ainsi privilégiées.

Yelm est parfois représenté sous la forme du disque solaire, plus souvent comme un homme d'âge moyen habillé d'une toge impériale, ou comme une de ses incarnations secondaires tels le Dieu à la Lance, le Dieu Cheval, etc.

On trouve des grands temples dans les grandes cités, et des temples mineurs dans les villes de moindre importance.

Ses sanctuaires enseignent le sort Balayer les Nuages.

Yelm Juvénile

Restrictions : si le père du candidat est un initié respectable de Yelm, celui-ci peut s'initier automatiquement à ce sous-culte en sacrifiant un point de POU et en faisant un don de 100 guilders ou l'équivalent au prêtre.

Note : les membres du sous-culte Juvénile ne peuvent sacrifier de POU pour obtenir des sorts de magie divine, ni demander d'Intervention Divine. Il n'ont à faire don que de 1 % de leurs revenus à leur culte, sans lui consacrer de temps.

Magie Spirituelle : Longue Vue, Lumière, Mur de Lumière

Yelm Guerrier

Restrictions : le candidat doit avoir été membre honorable du sous-culte Juvénile durant au moins une année. Il doit également posséder 50 % ou plus dans chacune des compétences suivantes : Attaque à l'Arc, Premiers Soins, Chercher, Scruter. L'acceptation est alors automatique.

Note : les membres de Yelm Guerrier reçoivent tous les bénéfices de l'initiation et doivent en remplir toutes les restrictions.

Magie Spirituelle : Confusion, Coordination, Détecter Ennemi, Disruption, Extinction, Longue Vue, Flèche de Feu, Lame de Feu, Soins, Ignition, Lumière, Mur de Lumière, Communication Mentale, Mobilité, Multi Missile, Ralentissement, Dardard

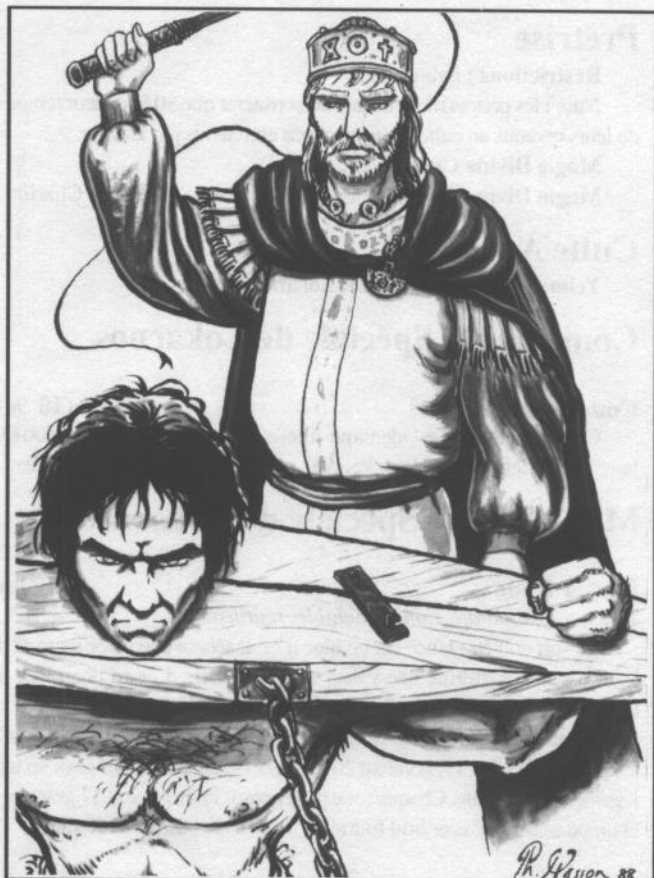
Seigneur du Soleil

Restrictions : le candidat doit avoir été un membre honorable de Yelm Guerrier durant cinq ans. Il doit posséder 90 % en Attaque à l'Arc, Equitation et dans trois compétences parmi : Premiers Soins, Fauconnerie, Connaissance des Humains, Eloquence, Jouer [Instrument], Monter Griffon, Parler sa Propre Langue

Note : un Seigneur du Soleil doit faire don de 10 % de son temps et de 20 % de ses revenus au culte.

Yelm Imperator

Restrictions : le candidat doit être noble ou chef de clan ou de tribu et avoir été un Seigneur du Soleil honorable durant au moins cinq ans.



Tout chef se doit de faire respecter sa supériorité toute puissante, don de la Lumière Pure de Yelm Imperator

Note : lorsqu'ils tentent une Intervention Divine, les membres de Yelm Imperator lancent 1D10 et non 1D100. Les membres de ce sous-culte sont également des prêtres. Ils doivent faire don de 50 % de leurs revenus et de 10 % de leur temps au culte.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Bénir les Adorateurs, Commander Aigle, Commander Faucon, Commander Griffon, Commander Salamandre, Balayer les Nuages, Combattre la Maladie, Résurrection, Bouclier, Lance de Soleil, Maturation Solaire

Yelm l'Ancien (Prêtrise)

Restrictions : un initié de Yelm Imperator peut rejoindre ce sous-culte automatiquement lorsqu'il prend sa retraite. Un Seigneur du Soleil peut en devenir membre s'il existe une place vacante, possède une compétence en Cérémonie de 90 % et réussit le Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Note : les membres de Yelm l'Ancien sont des prêtres à part entière, et doivent donc faire don de 90 % de leur temps et de leurs revenus au culte.

Cultes Associés

Aldrya : procure Croissance Accélérée

Chalana Arroy : procure Restaurer la Santé [INT]

Dendara : procure Guérison Totale

Lodril : procure Chaleur de la Terre

Lokarnos : procure Accélérer Chariot

Yelmalio : procure Lumière Solaire

Magie Divine Spéciale de Yelm

Bénir les Adorateurs

1 Point

Rituel de Cérémonie, cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être lancé que sur un initié de Yelm ou d'un culte

associé. Celui-ci doit accepter le sort, qui doit être associé à un autre sort runique. Pour chaque point de Bénir les Adorateurs, le second sort affecte une cible supplémentaire.

Le sort associé à Bénir les Adorateurs est définitivement perdu. S'il était à utilisation unique, le sort Bénir les Adorateurs est également perdu.

Par exemple, si un Bouclier 2 est associé à Bénir les Adorateurs 5, cinq individus supplémentaires pourront être protégés par le Bouclier. Le Bouclier 2 sera perdu, et le prêtre devra sacrifier à nouveau du POU pour l'utiliser.

Combattre Maladie

1 Point

Toucher, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort est destiné à un individu malade. Il double sa CON effective pour le prochain jet de résistance à la maladie. Si la personne s'engage en combat spirituel avec un esprit de maladie, il double la caractéristique avec laquelle il résiste pour la durée du combat spirituel.

Maturation Solaire

1 Point

Rayon de 10 mètres, durée un an, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé le premier jour du printemps. Il permet à une forme de vie végétale récemment née de puiser l'énergie solaire pour l'aider à se développer sans parasite, ni maladie. Le soleil l'aide à résister aux insectes parasites et à pleinement mûrir. Chaque point supplémentaire augmente le rayon d'action du sort de 10 mètres.

YO

Yelmalio

Dieu Soleil de la Frontière

Yelmalio est le dieu du Dôme Soleil, la brillante lumière du ciel lorsque le jour et la nuit sont tous deux absents. Après la chute du Soleil, le départ du ciel du monde de la surface, l'extinction des volcans dont les coeurs n'étaient plus que braises rougeoyantes, Yelmalio demeura. Blessé, volé et chassé de place en place, Yelmalio transportait l'étincelle de vie à travers les Ténèbres. Transi, se traînant à travers les forêts dénudées, Yelmalio réchauffa les elfes et les humains qui s'accrochèrent à sa lumière. Il se battit féroce, et aida même Orlanth durant les Grandes Ténèbres, un ancien ennemi qui initia leur querelle.

Il est le seul dieu du ciel qui soit adoré par les barbares orlanthi des collines. Yelmalio est populaire parmi les elfes. Le culte survit également en louant les services et en entraînant une troupe de soldats armés de piques, les fameux Templiers du Dôme Soleil.

La plupart des tribus qui vénèrent Yelmalio possède au moins un temple mineur. Les célèbres Temples du Dôme Soleil sont tous des grands temples.

Les sanctuaires de Yelmalio enseignent le sort Oeil de Chat.

Initiation

Restrictions : les enfants d'initiés de Yelmalio peuvent rejoindre le culte en sacrifiant un point de POU. Ceux qui ont servi avec les mercenaires du temple pendant plus de deux ans doivent choisir entre partir et être initiés automatiquement en sacrifiant un point de POU.

Note : l'initié peut choisir de recevoir un Don et son Interdit Magique. Seul un Don et le nombre correspondant d'Interdits Magiques sont offerts aux initiés. Si un initié refuse le Don qui lui est offert lors de son initiation, il ne peut plus en obtenir un avant d'atteindre le niveau de Fils de la Lumière, Serviteur de la Lumière ou Prêtre de la Lumière.

Il est interdit aux membres du culte de Yelmalio d'apprendre les sorts Laminer, Mur de Ténèbres, Lame de Feu et Flèche de Feu.

Magie Spirituelle : Coordination, Détecter l'Or, Longue Vue, Lanterne, Lumière, Mur de Lumière, Réparation



Leur maîtrise et leur droiture font des Fils de la Lumière de véritables héros ainsi que des guerriers valeureux.. Qualités que leur reconnaissent même les Orlanthi.

Fils de la Lumière

Restrictions : les Fils de la Lumière dirigent les guerriers des temples. Un candidat doit posséder 90 % à l'Attaque à l'Arc ou au Javelot, et 90 % dans deux compétences parmi : Ecouter, Chercher, Parade au Bouclier et Déplacement Silencieux. Il doit connaître le sort de Longue Vue. Comme pour les Prêtres de la Lumière, il n'y a aucun examen à passer. Un candidat valeureux est accepté si l'occasion se présente.

Note : lorsqu'il tente une Intervention Divine, un Fils de la Lumière lance 1D10 et non 1D100. Il doit accepter un Don et le ou les Interdits qui s'y rapportent. Il peut en obtenir d'autres plus tard, mais jamais plus d'un par an. Il doit faire don de 90 % de son temps et de ses revenus au culte.

Serviteurs de la Lumière (Acolytes)

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Note : un Serviteur de la Lumière n'a pas à accepter de Don ou d'Interdit Magique, mais peut le faire s'il le désire. Qu'il le fasse ou non, il ne peut en acquérir d'autre avant d'obtenir le statut de Fils ou de Prêtre de la Lumière.

Prêtres de la Lumière

Restrictions : le candidat doit connaître les sorts Longue Vue et Mur de Lumière, Lire sa Langue Natale à 80 %, posséder 50 % en Cérémonie, et connaître 10 points de magie divine. Il n'y a aucun test à passer car le culte possède déjà une bonne idée du candidat, et le rejette ou l'approuve en connaissance de cause.

Note : le candidat doit accepter un autre Don de Yelmalio et le ou les Interdits Magiques s'y rapportant. Il pourra en obtenir d'autres plus tard, mais jamais plus d'un par an. Les Prêtres de la Lumière n'ont pas le droit de se marier après l'acquisition de leur statut.

Table des Interdits Magiques de Yelmalo

Tirer autant de fois sur cette table qu'indiqué sur la Table des Dons.

<i>D100</i>	<i>Interdit</i>	<i>1 D100</i>	<i>Interdits</i>
01	faveur de Yelmalo : pas d'interdit	61-64	ne jamais utiliser de masse ou de marteau d'aucune sorte
02-05	ne jamais manger de viande le Jour du Feu	65-67	n'utiliser que les armes du culte **
06-09	ne jamais manger de viande durant la Saison du Feu	68-70	ne jamais fuir ni se rendre aux adeptes de Zorak Zoran
10-12	ne jamais manger la chair des oiseaux *	71-72	ne jamais fuir ni se rendre à toute créature de l'Obscurité
13-15	ne jamais manger d'autre viande que celle des oiseaux *	73-77	ne jamais parler ni apporter d'aide aux trolls de quelque manière
16	ne jamais manger de viande	78-79	ne jamais parler ni apporter d'aide aux nains de quelque manière
17-20	rester chaste chaque Jour du Feu	80-81	ne jamais parler ni apporter d'aide aux créatures qui ne vénèrent pas la Lumière de quelque manière
21-24	rester chaste durant la Semaine de la Vérité	82-84	ne jamais parler ni apporter d'aide aux adorateurs d'Orlanth de quelque manière
25-28	rester chaste durant la Saison du Feu	85-86	ne jamais laisser un elfe souffrir inutilement
29-30	rester chaste durant toutes les périodes indiquées ci-dessus	87-88	ne jamais manger la chair des chevaux
31	toujours rester chaste	89-92	ne jamais être amoureux que des adeptes des cultes de la terre
32-33	ne jamais mentir	93-95	ne jamais se baigner
34-36	ne jamais s'abriter de l'orage	96-97	tirer deux fois sur cette table
37-40	ne jamais laisser souffrir un cheval inutilement	98	tirer trois fois sur cette table
41	ne jamais porter d'armure non-métallique sur les jambes	99-00	au choix du maître de jeu ou tirer à nouveau
42	ne jamais porter d'armure non métallique sur la poitrine		
43	ne jamais porter d'armure non métallique sur les bras		
44	ne jamais porter d'armure métallique sur les jambes		
45	ne jamais porter d'armure métallique sur la poitrine		
46	ne jamais porter d'armure métallique sur les bras		
47	ne jamais porter d'armure sur les jambes		
48	ne jamais porter d'armure sur la poitrine		
49	ne jamais porter d'armure sur les bras		
50-52	ne jamais porter de protection sur la tête		
53-54	ne jamais utiliser de bouclier autre que le pavois		
55-57	ne jamais porter de hache		
58	ne jamais utiliser de fléau ou de fouet d'aucune sorte		
59-60	ne jamais utiliser d'épée d'aucune sorte		

Si un jet apporte un Interdit mineur et un second un Interdit majeur, comptez les chacun pour un jet, mais n'appliquez que l'Interdit majeur. Il n'est pas nécessaire de tirer un nouvel un Interdit mineur. Par exemple, si deux jets donnent "ne jamais porter d'armure métallique sur les jambes" et "ne jamais porter d'armure sur les jambes", ils comptent pour deux jets séparés, même si le second est le seul à être appliqué.

* si les deux interdits sont tirés, il ne faut jamais manger de viande

** les armes du culte sont : toutes les lances, tous les arcs hormis les arbalètes, tous les javelots et toutes les fléchettes.

Table des Dons de Yelmalo

<i>1D20</i>	<i>Don</i>	<i>Interdits</i>	<i>1D100</i>	<i>Don</i>	<i>Interdits</i>
1	+10% dans une compétence au choix	1	11	+1 en CON, sans limite	1
2	capacité permanente de Longue Vue (mêmes effets que le sort spirituel)	2	12	+1 en POU, sans limite	1
3	maîtrise de l'Attaque à l'Arc (monter immédiatement la compétence à 90 %, modificateurs compris *)	3	13	+1 en DEX, sans limite	1
4	maîtrise de la lance à une main Attaque et Parade (idem que ci-dessus *)	3	14	+1 en APP, sans limite	1
5	maîtrise de la lance à deux mains Attaque et Parade (idem que ci-dessus *)	3	15	+1 en INT, sans limite	2
6	maîtrise de l'Attaque Javelot (idem que ci-dessus *)	3	16	+1 ou -1 en TAI, au choix, sans limite	2
7	gain de Oeil de Chat comme sort réutilisable	2	17	gain de Comprendre les Oiseaux comme sort réutilisable	1
8	communication (Communication Mentale Automatique) avec tous les chevaux	8	18	protection (encaissement de la moitié des dégâts) contre toutes les formes de feu	1
9	Don de Langages (entraînement et recherche prennent deux fois moins de temps)	1	19	récupération des points de magie deux fois plus rapide **	2
10	+1 en FOR, sans limite	1	20	récupération des points de fatigue deux fois plus rapide **	1

* si ce don est reçu une deuxième fois, remplacez-le par le Don 1

** si ce don est tiré une nouvelle fois la vitesse de récupération est triplée, puis quadruplée et ainsi de suite.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Oeil de Chat, Lumière Solaire

Cultes Associés

Aldrya : procure Guérison Totale

Ernalda : procure Bénir les Récoltes

Yelm : procure Lance de Soleil aux grands prêtres de Yelmalio

Magie Spirituelle Spéciale de Yelmalio

Lanterne

A distance, durée 5 minutes par point, passif

Ce sort doit être placé sur une surface plane (comme un plafond ou le devant d'un bouclier). Il illumine dans les 180° à partir de la surface et dans un rayon de 10 mètres, en émettant une lueur semblable à celle d'une torche.

Variable

Magie Divine Spéciale de Yelmalio

Oeil de Chat

Toucher, durée 12 heures, non-cumulable, réutilisable

Ce sort affecte les yeux de la cible durant 12 heures. Celle-ci pourra voir quelle que soit la quantité de lumière à sa disposition. Néanmoins, elle ne pourra voir dans l'obscurité totale. S'il existe la moindre lueur, si infime soit-elle, elle verra normalement. Les yeux sous l'effet de ce sort reflètent la lumière comme ceux d'un chat.

1 Point

Lumière Solaire

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort met en place un cercle de lumière de 50 mètres de rayon autour de la cible. Si celle-ci y est opposée, ses points de magie doivent être vaincus par ceux du lanceur. La lumière est identique à celle du jour et affecte donc les créatures tels les trolls. Elle démoralise les vampires, les goules et autres morts-vivants intelligents de la même façon que le sort spirituel. Elle a également l'effet d'un Miroir 2 sur la cible du sort.

Si une Ombre est sous l'influence du sort de Lumière Solaire, elle endure 1D3 points de dégâts à chaque round. Si un tel sort est lancé directement sur une Ombre avec succès, celle-ci est désintégrée.

2 Points

Dons et Interdits Magiques

Les Dons sont reçus aléatoirement et ne sont jamais choisis. La Table des Dons de Yelmalio présente les Dons les plus répandus (lancez 1D20). Toutefois, de mémoire d'homme, on se souvient que d'autres types de Dons ont déjà été octroyés. En face de chaque Don se trouve un chiffre, qui représente le nombre d'Interdits Magiques qui doivent être reçus en contrepartie du Don. On les trouve sur la Table d'Interdits Magiques de Yelmalio.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon de Yelm

Acos

Panthéon de Yelm

Dieu de la Loi de la Cour Céleste

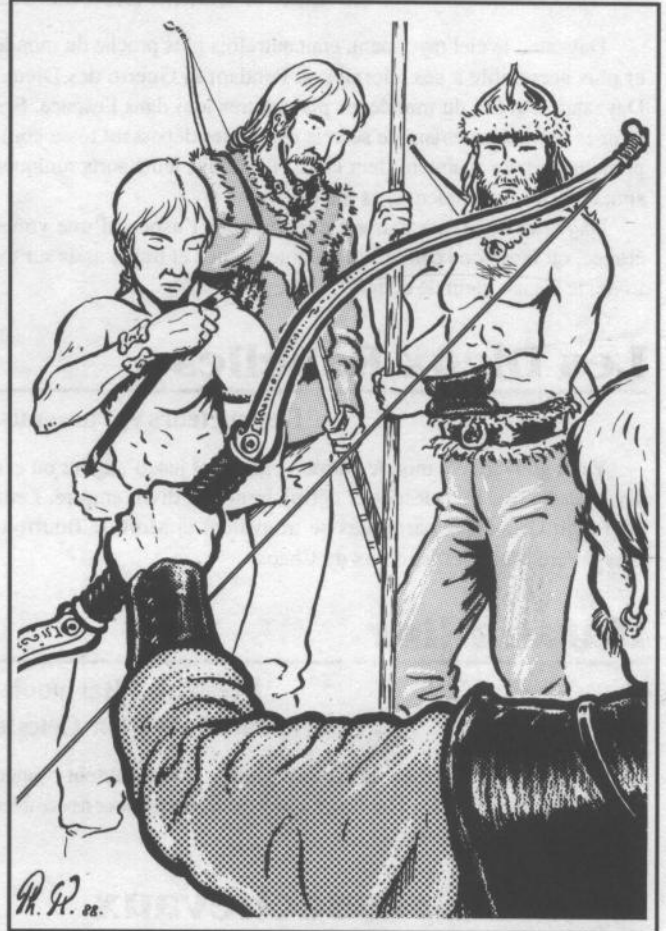
Dieu de la Loi, Celui qui Soutient le Cosmos ; Gardien de l'Eternité, Père de Mostal et Concepteur des Bâtisseurs.

Arc Doré

Patron des Archers

Arc Doré est un des fils de Yelm. Au nom de son père, il fit don à ses adorateurs de l'art du tir à l'arc et d'autres pouvoirs. Il est considéré comme un des plus grands héros par les nomades de Pent car il les protégea des Trolls et fonda beaucoup de familles nobles.

Il est représenté par les habitants de Pent comme un gigantesque guerrier étincelant. Sa poitrine, ses bras et ses jambes sont couverts de toutes les runes du guerrier. Il porte un arc d'or et un carquois de flèches à l'exclusion de toute autre arme et monte un cheval ailé.



Les nomades de Pent sont les descendants directs du peuple des chevaux et le nom d'Arc Doré leur est ancestralement associé.

Cour Céleste

La Cour Céleste était une assemblée de divinités spécifiques qui régnaient sur l'univers depuis sa création jusqu'à la Guerre des Dieux. Deux sortes de divinités étaient admises au sein de cette assemblée : les Puissances et les Seigneurs Élémentaires. La Cour Céleste fut détruite avec l'arrivée du Chaos.

Les Puissances de la Cour étaient Acos, Dieu de la Loi et Soutien du Cosmos ; Uléria, Déesse de l'Amour ; Lamste le Façonneur, Seigneur du Changement et de la Croissance ; Orénoar, Maîtresse de la Vérité ; Harana Ilor, Déesse de l'Harmonie et de la Paix ; Tylénéa, Maîtresse des Masques ; Kargan Tor, Dieu de la Guerre et du Courage ; et Ratslaff, Dupe du Désordre.

Les Seigneurs Élémentaires de la Cour étaient Dame Ténèbres, ordre et modèle dans les ténèbres ; Seigneur Mer, source des eaux ; l'Impératrice Terre, vaste et généreuse ; Seigneur Lumière, l'éther ardent et brillant ; et le Roi Tempête (Umath), un Seigneur Élémentaire qui souvent est considéré comme n'appartenant pas à la Cour.

Dame Ténèbres

Panthéon de Yelm - Cour Céleste
Déesse des Ténèbres Élémentaires

Dame Ténèbres est née pour protéger le monde du Chaos Suintant de la pré création. Elle est la personnification des pouvoirs des ténèbres. L'Ordre qui régit les Ténèbres est étranger au genre humain et sa représentation est gardée secrète par les Trolls Sombres.

Dayzatar

Le Saint et Distant Dieu du Ciel

Dayzatar, le ciel rayonnant, était autrefois plus proche du monde et plus accessible à ses adorateurs. Pendant la Guerre des Dieux, Dayzatar se retira du monde, se plaçant très loin dans l'espace. Ses moines usent maintenant de secrets mystiques dépassant toute compréhension pour maintenir leur culte. Toutefois, leurs sorts runiques sont coûteux et semblent sans intérêt.

Dayzatar est généralement dépeint sous l'aspect d'une voûte étoilée, ou bien sous celui d'un homme chauve et trapu, assis sur un trône, le visage plein de dédain.

Les Dieux Rebelles

Destructeurs et Parvenus.

Yelm gouverna le monde harmonieusement jusqu'au jour où ces divinités se sentirent lésées et détruisirent son divin empire. Leur chef était Orlanth et parmi eux se trouvaient la Mort, le Bouffon, Grand Père Mortel et les dieux du Chaos.

Harana Ilor

Déesse de l'Harmonie
et de la Paix de la Cour Céleste

En tant que musicienne du cosmos, Harana Ilor est surtout connue pour avoir créé la rune de l'Harmonie, qui a été façonnée pour ressembler aux cordes de sa harpe magique.

Hyalor Dressechevaux

Fameux héros, aujourd'hui Dieu des Cavaliers

Hyalor était un meneur d'hommes et un descendant de Yamsur. Il sauva Hyypoi, un esprit blessé, de la mort. Ils s'allièrent, Hyypoi changea son nom et son identité et depuis, elle est nommée Cheval. Ce fut l'homme qui bénéficia le plus de cette alliance car depuis ce temps, les descendants d'Hyypoi travaillent davantage pour l'homme que l'homme ne travaille pour les chevaux. Hyalor réalisa d'autres haut-faits ; actions qui permettent de distinguer les gentilshommes des hommes de basse extraction. Il est considéré par les cavaliers de Pent comme l'archétype du chef de clan.

Il est toujours décrit chevauchant, tenant la bride qu'il utilisa pour harnacher Hyypoi.

L'Impératrice Terre

Panthéon de Yelm - Cour Céleste
Déesse de la Terre Élémentaire

Cette déesse est la personnification de la terre vaste et fertile, troisième née des éléments. Tandis qu'elle reposait sur le grand océan, elle

médita sur les formes et les pouvoirs qu'elle recérait et engendra un grand nombre d'enfants, souvent sans l'aide d'un partenaire. Si riche était l'Impératrice que la vie se développait en elle et sur elle.

Kargan Tor

Panthéon de Yelm
Dieu du Conflit de la Cour Céleste

En tant que dieu du conflit et membre de la Cour Céleste, le devoir de Kargan Tor n'est pas bien compris puisque la Mort n'existait pas encore en ces temps là. Les légendes les plus répandues nous apprennent qu'il quitta son poste à la Cour Céleste et laissa le Diable entrer dans le Palais des Immortels et tromper l'Impératrice Glorantha. La révolte qui s'en suivit mena à la destruction de l'Aiguille et permit aux forces du Chaos d'envahir le monde.

Larnste

Dieu du Changement de la Cour Céleste

En tant que membre de la Cour Céleste, Larnste façonna la Rune du Mouvement et du Changement. Quand la mort fit son apparition, Larnste pris de lui même la responsabilité de séparer les esprits morts de ceux qui étaient encore vivants et de les confier aux divers dieux et déesses du Monde Inférieur qui venaient juste de naître. Pour cela, il porte de surmorn de "Celui-qui-Dispose-des-Ames". Nul ne sait vraiment ce qu'il advint de lui durant la Guerre des Dieux, bien que certains philosophes croient qu'il fut capable de se transmuter en une autre forme, dieu ou puissance.

Lux

Roi d'Au-Dessus.

Le ciel lointain est inaccessible, mais des esprits mineurs du Monde Céleste visitent parfois le Monde de la Surface. Les adorateurs du ciel les appellent des "anges" et les classent en une vaste hiérarchie au service de leurs dieux.

Lux est figuré habituellement comme un être revêtu d'une robe et entouré par diverses représentations de la lumière comme un anneau de feu ou un cercle de rais.

Molanni

L'Air Calme.

Molanni est la fille de Vadrus, un dieu des tempêtes mort durant la Guerre des Dieux. A la différence de son père, changeant et violent, elle est immobile, comme l'air dormant, confiné, stagnant ou malsain. Elle prit comme amant l'ennemi de ses parents : Yelm. Son fils, Daga, dévasta le monde entier.

Elle est habituellement représentée comme une femme laide, à la taille courbée, soumise à un supérieur.

Orénoar

Déesse de la Vérité de la Cour Céleste

Durant la formation du Cosmos, Orénoar accompagna Larnste, le Changeant. Le monde crût alors vite et bien. Par la suite, elle s'établit avec Acos, dieu de la loi et le monde fut fort et stable. Durant les Grandes Ténèbres, la déesse de la vérité fut capturée par les forces de la nuit et retenue prisonnière jusqu'au jour où un des fils de Dayzatar vint la délivrer. Elle réside maintenant loin du monde des mortels, dans le royaume céleste de Dayzatar.

Ourania

Maîtresse Virgine du Ciel.

Ourania fut jadis la maîtresse du ciel. Elle fit don aux plus méritants d'une partie de l'énergie éthérée de pouvoir divin. Elle est le modèle de l'ouvrière vierge et entretient son culte par un mode de vie emprunt de magie. Servante de l'inaccessible Dayzatar, elle est compétente et loyale aux Pouvoirs Supérieurs à qui elle obéit.

Elle est habituellement représentée agenouillée, les bras écartés et le visage tourné vers les cieux lointains.

Polaris

Dieu de la Guerre, des Armées et de la Danse.

Polaris conduisit les armées du Monde Supérieur durant la Guerre des Dieux. Quand l'Aiguille explosa, un trou apparut dans le dôme du ciel. Tout autour de celui-ci, Polaris éleva une forteresse pour garder le ciel à l'abri des mauvaises influences. D'autres capitaines des étoiles créèrent de semblables citadelles depuis lesquelles ils firent des sorties pour venir en aide au Monde de la Surface plongé dans les ténèbres. Polaris calcula également les oscillations et l'inclinaison du dôme céleste brisé pour coordonner les mouvements de ses troupes. Il recueillit la déesse de la danse et ainsi naquit l'harmonie des cieux qui reflète à la fois la beauté de la danse et la précision des exercices militaires.

Polaris est célèbre pour son courage et sa loyauté indéfectibles. Il est adoré comme le Général du Ciel. Nombre d'officiers commandant de grandes armées de nations civilisées lui offrent des sacrifices pour obtenir son aide durant les batailles. Il est habituellement représenté debout, le corps droit, revêtu d'une armure, portant couronne, et tenant un parchemin roulé dans sa main gauche.

Ratslaff

Dieu du Désordre de la Cour Céleste

Ratslaff fut le Bouffon de la Cour Céleste et le Dupe Cosmique avant l'avènement du Temps. En tant que Premier Bouffon, nombre de ses farces étaient extrêmement grossières et se retournaient souvent contre lui. Ce fut justement le cas quand il éructa d'un rugissement effrayant et donna naissance à des souris cosmiques qui se répandirent dans toute la voûte céleste, grignotèrent sur le Voile du Mystère et effrayèrent tellement une Mère Mammifère enceinte qu'elle accoucha prématurément d'une créature totalement incroyable appelée Chameau. Uléria se fit des amis de ces démons et lors de la destruction de l'Aiguille, leur nature désordonnée leur permit de résister à la première entrée du Chaos (même s'ils furent presque exterminés) de sorte que les dieux épargnés purent mieux se préparer pour défendre le monde.

Ratslaff n'est pas adoré de nos jours. Les légendes disent qu'il est mort comme il a vécu. Il disparut quand une de ses plaisanteries des plus cruelles se retourna contre lui. Il quitta cette existence avec une expression d'étonnement hilare peinte sur le visage. Il n'est jamais figuré mais sa mémoire vit sur toutes les grimaces que les parents font à leurs enfants et dans les petites difformités et tares qui rendent ridicules ceux qui les portent comme par exemple le strabisme, les verrues, le bégaiement, les dents en avant ou les taches de rousseur.

Seigneur Lumière

Dieu du Feu Élémentaire de la Cour Céleste

Un des premiers membres de la Cour Céleste. Ce dieu du feu primitif façonna la rune de la Lumière. Un de ses fils est Dayzatar, le ciel éclatant.

Seigneur Mer

Dieu de l'Eau Élémentaire de la Cour Céleste

Seigneur Mer est le deuxième des éléments primitifs nés dans l'univers. En lui résident tout le potentiel et les possibilités de l'univers sans les ténèbres.

Il conçut de nombreux enfants et en eut même sans le concours d'une femme. Parmi eux sont les mers et les fleuves de la terre. Il est la source de toute eau.

Tylénéa

Déesse de l'Illusion de la Cour Céleste

En tant que membre de la Cour Céleste, Tylénéa est plus connue comme créatrice de la rune de l'Illusion. Cependant ses pouvoirs et sa réputation parmi les dieux furent à jamais souillés de désordre lorsqu'elle échoua dans sa tentative de dompter, par des flatteries et des fausses promesses, les Souris Cosmiques extraites par Ratslaff de la fiente cosmique.

Comme tous les autres membres de la Cour Céleste, Tylénéa n'est pas adorée de nos jours et mourut lors de l'explosion de l'Aiguille.

Vrimak

Père des Oiseaux

Toutes les formes de vie aviaires, du plus majestueux aigle du ciel jusqu'au plus petit colibri, est purement et simplement une émanation du grand Vrimak, fils du Ciel.

Il est habituellement représenté comme un immense oiseau (généralement un aigle) souvent enflammé.

Yamsur

Le Dieu Inconnu

Ce dieu des cieux fut tué et perdu durant la Guerre des Dieux. Rien d'autre n'est connu à son propos.

Yelorna

L'Etoile Chasseresse

Yelorna est la soeur de Yelmario et, comme lui, était une des "lumières" qui persistèrent dans les Grandes Ténèbres qui suivirent la mort du soleil. Ses adorateurs montent des licornes, font vœu de chasteté et conservent des haches sacrées (bien qu'aucun d'entre eux ne doive jamais lever une hache dans un geste de colère). Elle généralement décrite comme une jeune femme montant une licorne. Elle porte une armure et sa tête est auréolée de rais stellaires.



Récits des Désolations



La Sagesse du Chaman de la Tribu

D'où vient le monde ?

Les dieux créèrent le monde il y a si longtemps que personne ne s'en souvient aujourd'hui. Ils étaient forts et bâtirent l'Age d'Or. Les lapins venaient librement s'offrir pour être mangés. Lorsque vous jetiez une graine, vous deviez vous reculer vivement car l'arbre jaillissait de terre lourd de fruits. Mais finalement les dieux échouèrent et essayèrent de traiter loyalement avec le Chaos. Alors vinrent les Grandes Ténèbres. Les monstres du Chaos firent fondre les arbres et changèrent la terre en pierre. Seuls le Taureau Tempête et ses amis les combattirent.

Waha est le fils du Taureau Tempête. Il naquit dans un monde de ténèbres hanté par le Chaos. Le peuple, hébété et mourant de stupidité, parcourait toujours la terre ravagée. Mais Waha, le Pisteur, les rassembla et leur montra de nouvelles façons de vivre. Waha, Khan-des-khans, libéra les filles d'Eiritha des esprits mauvais et ainsi nous pûmes avoir des troupeaux. Waha, Père-des-khans, fonda de nombreuses familles de son propre sang. Waha, Tueur-du-Chaos, nettoya la terre et la rendit sûre.

D'où viens-je ?

Au commencement, tous criaient pareillement famine : bison, impala, grand lama et homme. Il y avait trop peu de nourriture. Alors Waha scella le Pacte de la Survie. Certains devinrent des animaux capables de manger les buissons d'épines, les mauvaises herbes et les racines de la terre. D'autres, qui devinrent un Peuple, mangèrent les mangeurs d'herbes. Une loterie fut instaurée pour déterminer qui mangerait et qui serait mangé. Dans tous les cas, sauf dans celui des Morocanthes qui trichèrent, nous, les humains, fument gagnants et devinmes un Peuple. C'est pourquoi nous montons et mangeons les animaux de nos troupeaux et que les Morocanthes sont également un Peuple.

Pourquoi suis-je ici ?

Tu es un reliquat de l'Age Doré. Tu détiens la force sacrée de la vie. Tes pères et tes mères ont vécu durant les Grandes Ténèbres et, à travers eux, tu les a aussi vécues. Ils vécurent et tu vis pour combattre le Chaos et répandre la vie.

Pourquoi mourons-nous ?

Avant que Waha n'apparaisse, tout était mort ou mourant. Ainsi allait le monde. Waha nous enseigna les secrets de la mort et comment les utiliser pour vivre. Il nous enseigna le Sacrifice de Paix pour ramener nos frères-animaux à la félicité auprès d'Eiritha et approvisionner notre tribu en nourriture accordée par la déesse. Waha nous apprit aussi l'art de la guerre grâce auquel nous envoyons nos ennemis aux sombres enfers.



Qu'y a-t-il après la mort ?

Nos âmes vont dans le sombre et silencieux Pays des Morts. Eiritha s'y trouve avec ses innombrables troupeaux fantômes. Waha est là aussi.

Comment fais-je de la magie ?

L'Homme Comu vint il y a de nombreuses années et enseigna à nos chamans comment parler avec les esprits des âges perdus. Ces esprits ont une puissante magie, mais la plus puissante de toutes est celle de notre khan qui peut invoquer le Fondateur de notre tribu pour guerroyer.

J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux-tu me dire la vérité sur...

...Aldrya ?

Il fut un temps où le monde fut recouvert de plantes luxuriantes, toutes nées de la déesse. Elle trahit son peuple parce qu'elle ne sut pas voir ce que le Chaos allait faire d'elle.

...Le Chaos ?

Tout ce qui est malfaisant, douloureux et repoussant dans ce monde vient du Chaos. Il représente le Mal et toutes les âmes vivantes doivent se battre contre lui. Bénissez le Taureau Tempête qui le combat si férocelement.

...Ernalda ?

Autrefois, cette déesse fut la mère de toutes choses. Elle ne combattit pas le Chaos, pensant que sa nature pacifique la sauverait. Il n'en fut rien. Aujourd'hui, seule Eiritha, sa meilleure fille, reste pour nous aider.

...Kyger Litor ?

La Mère des Ténèbres est notre amie et notre adversaire. Elle nous aida contre le Chaos, qu'elle hait autant que nous ; mais elle contrôle aussi les forces de l'ombre qui pillent nos troupeaux et rendent nos femmes stériles.

...La Déesse Lunar ?

La Déesse Rouge est mauvaise. Conduite par de hommes malféfiques, elle est là pour nous détruire, nous et notre espèce. Elle est née à la limite du monde, mais s'est répandue partout, y compris dans nos coeurs grâce à la tentation, aux mensonges et à la peur.

...Magasta ?

Le Khan de la mer fut un puissant dieu d'avant les Grandes Ténèbres. Il essaya de combattre le Chaos à l'aide de fourberies et de ruses. Comme tous les autres, il échoua. Aujourd'hui, il est une ombre, transpercée à jamais par la lance invisible des mauvais dieux.

...Les Monothéistes ?

Ces dupes sont sous la complète domination du Chaos car leur dieu ne leur enseigne pas la vraie magie divine. Ils maudissent le nom du Taureau Tempête qui nettoya le monde du Chaos. Ils sont fous et sans âme.

...Mostal ?

Ce vieux dieu a tout perdu quand il essaya de combattre le Chaos avec des outils plutôt qu'avec toute son âme et son corps. Comme les autres dieux de son époque, il est mort et n'est plus aujourd'hui qu'une carcasse vide.

...Orlanth ?

Ce dieu est dangereux. Ces tours permirent au mal d'envahir le monde. Il fit de grandes erreurs et lorsqu'il voulut les réparer il en fit plus encore et le monde alla de mal en pis.

...Les Esprits ?

Le monde entier fut blessé par les ténèbres du Chaos. Nous y échappâmes grâce au Taureau Tempête et son fils. D'autres furent moins chanceux et n'existent plus maintenant que sous la forme d'esprits désincarnés, ni vivants, ni morts. Certains sont d'anciens compagnons, d'autres sont nos anciens ennemis.

...Yelm ?

Cet ancien dieu essaya de combattre le Chaos avec de grands principes et des pouvoirs distants. Comme tous ceux qui ne se sont pas battus avec tout leur être, il succomba et n'est plus aujourd'hui qu'une incandescente coquille creuse.

Les Dieux Nomades

Daka Fal, Guide des Ancêtres.

Quand le monde fut maudit par le Chaos, les survivants furent opprimés. Ils furent attaqués par les esprits et les démons, et les vivants et les morts se mêlaient dans une commune horreur faite de confusion et de peur.

Alors Daka Fal parcourut le monde et sépara les morts des vivants. Assignant sa place à chacun, il expliqua à tous ses tâches et

ses devoirs. Ceci rétablit l'ordre dans le monde et fut la première adoration couronnée de succès.

Eiritha, la mère des troupeaux.

Eiritha est notre mère nourricière. Elle nous envoie les veaux et aide nos vaches et nos femmes à donner du riche lait pour notre tribu. Tous les peuples et le bétail de Prax sont ses enfants. Nous l'aimons et donnons nos vies pour la protéger.

L'Enfant Trouvé, le Chasseur.

Waha nous apporta l'Enfant Trouvé alors que nous mourrions tous de faim et nous combattions les uns les autres. Il nous enseigna comment se servir des outils de la guerre : lances, arcs et propulseurs pour tuer le gibier plutôt que nous mêmes.

Gagarth, le Chasseur Sauvage.

Les vents ardents qui suivent Gagarth blessent comme la grêle rouge et brûlante. Il monte un coursier démoniaque qui galope sur l'air, la terre ou la fumée. Il tient une longue lance hérissée de pointes. Ses amis sont les esprits-loups écumants et une horde hurlante de la mort. Gagarth chevauche dans tous les mondes, cherchant du gibier pour sa chasse. Personne n'est à l'abri de lui.

Genert, le Dieu Mort

Genert régna durant l'Age Doré, quand notre terre était un jardin humide. La nourriture était abondante et le Chaos n'était pas encore arrivé. A sa venue, Genert rassembla ses clans : le peuple doré, les guerriers de cuivre, les lances célestes, les elfes blancs et nos ancêtres. Il se battit aussi vaillamment et aussi bien qu'il le put. Mais lui et ses armées furent détruits et son jardin devint un marais acide. Aujourd'hui, les anciens jours sont oubliés à tout jamais.

Le Taureau Tempête, le Pourfendeur du Chaos

Le Taureau Tempête est le meilleur dieu de l'univers puisqu'il arrêta seul le Chaos lorsqu'il abattit le Diable. Alors que toute chose était morte ou malade à mourir, il poussa son cri de guerre et chargea à travers l'univers pour combattre le Chaos avec sa force physique. Aujourd'hui, il règne sur les cieux et ses tempêtes nettoient toujours le monde. Il vit dans les ruines du palais des Dieux Morts et envoie ses vents dans toutes les directions à la recherche du Chaos.

Waha le Boucher, Fondateur.

Waha est le fils d'Eiritha et du Taureau Tempête et toute vie doit lui être reconnaissante et le respecter. Il nous sauva et rendit le monde vivable. Ses exploits sont nombreux, tous dans la tribu les connaissent. Waha Porteur de Flamme dompta Oakfed, le dieu corrompu du feu sauvage, et le transforma en l'amical feu de camp. Waha le Sage nous enseigna notre langage des signes et des noeuds. Waha, Père-des-khans est le père de tous nos chefs. Waha le Restricteur rendit la terre calme. Waha Khan-des-khans libéra les Protectrices des troupeaux et les Fondateurs de nos tribus. Waha le Pourvoyeur apprit aux hommes le Sacrifice de Paix qui renvoie l'âme de nos animaux à la Mère des Bêtes quand nous les équarrissons. Waha le Guerrier nous enseigna le travail des armes, pour protéger nos troupeaux. Waha le Protecteur creusa un grand canal et lui commanda d'avalier le corps du Diable qui reposait là. Waha le Maître nous enseigna à monter nos animaux.



Panthéon Praxien



La mythologie praxienne traite de l'élimination du Chaos et de la lutte des ancêtres des populations locales afin de renouveler la vie. Elle glorifie la coopération, la témérité, la générosité et les actions d'envergure. Les Praxiens savent que leur terre fut autrefois un paradis fertile, aujourd'hui ruinée et désolée par l'invasion du Chaos. Les ancêtres des nomades montés actuels aidèrent leurs dieux et sont les seuls survivants de la catastrophe finale. Leur dieu, Waha, enseigna aux malheureux rescapés de l'humanité un nouveau mode de vie parfaitement adapté à la survie dans cette région rude.

Les nomades montés vivent dans la Désolation, et considèrent Prax comme leur terre sainte. La plupart d'entre eux se disent descendants de Waha ou d'un autre dieu majeur. Cette religion est assez mal acceptée hors de sa région d'origine, bien qu'elle soit tolérée dans certaines contrées voisines.

Il existe cinq tribus principales de nomades : les monteurs de bisons, les monteurs de sables, les monteurs d'impalas (des pygmées), les monteurs de grands lamas et les Morocanthes non-humains.

Cultes Praxiens : Culte des Ancêtres, Eiritha, Dieux Chasseurs, l'Homme Cornu, Taureau Tempête, Waha.



Eiritha

Mère des Troupeaux

Eiritha est à l'origine de l'ensemble du bétail. Les peuples nomades de la Désolation et de Pent dépendent étroitement d'elle pour leur subsistance quotidienne. Eiritha est le culte féminin de tous les nomades praxiens et de nombreux nomades de Pent. C'est la mère-vache. Elle est la source de fécondité et de lait riche pour toutes les créatures dotées de sabots et de cornes. Chaque fermier ou possesseur de troupeau l'appelle par le nom de l'animal qu'il préfère.

Eiritha est habituellement représentée sous une forme agrandie de l'animal local. Parfois, surtout parmi les Praxiens, elle est représentée comme un animal à tête humaine ou comme une femme à tête d'animal.

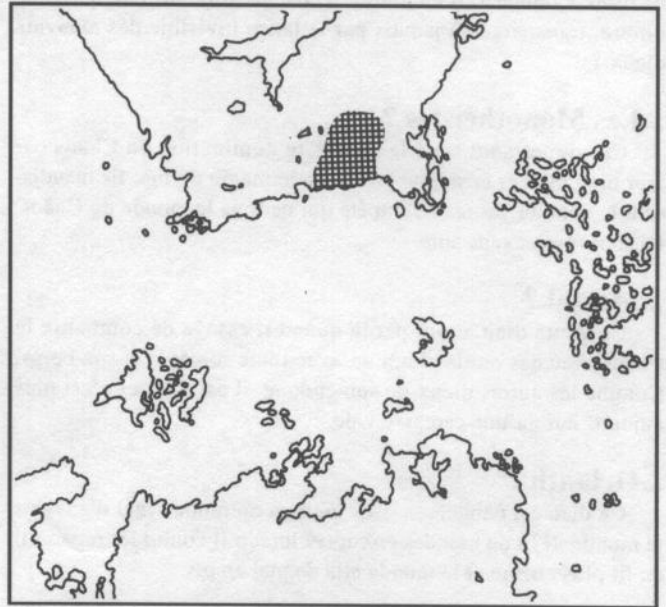
La taille d'un temple d'Eiritha dépend de la taille du clan. La plupart de ceux-ci peuvent s'offrir au moins un temple mineur.

Les sanctuaires d'Eiritha enseignent le sort Bénir les Animaux.

Initiation

Restrictions : toute femme, membre d'un clan et de bonne tenue, peut devenir initiée en sacrifiant un point de POU. Les étrangers doivent d'abord être adoptés par la tribu.

Note : les sorts de Vivelame, Laminer, Disruption, Fanatisme, Lame de Feu, Flèche de Feu, Main de Fer, Multi Missile, Protection



2000 kilomètres

et Daredard sont interdits aux membres.

Les initiés peuvent apprendre la compétence du culte Comprendre les Troupeaux.

Magie Spirituelle : Longue Vue, Soins, Ralentissement

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles. Compétences - Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Comprendre les Troupeaux.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Bénir les Animaux, Parler aux Troupeaux

Cultes Associés

Aldrya : procure Croissance Accélérée

Dendara : procure Guérison Totale

Ernalda : procure Commander Gnome

Taureau Tempête : procure Bouclier

Waha : procure Sacrifice de Paix (sort de magie spirituelle) et la compétence Boucherie.

Compétence Spéciale d'Eiritha

Comprendre les Troupeaux

Perception (00 %)

Cette compétence de perception possède une base de 00%. Elle



La chasse et les bonnes grâces d'Eiritha à l'égard du bétail sont deux éléments essentiels à la survie des tribus dans ces régions hostiles.

est enseignée à tous les initiés d'Eiritha à au moins 05% plus le modificateur de connaissance. Cette compétence permet à une personne de percevoir et d'interpréter les inquiétudes, les mouvements, les odeurs et autres signes des bêtes de troupeaux. Cette compétence ne permet pas de parler aux animaux.

Magie Divine Spéciale d'Eiritha

Bénir les Animaux

1 Point

Toucher, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort de fertilité accroît le potentiel de vêlage de chaque bête qui y est soumise. Chaque naissance produit un veau en bonne santé ou, occasionnellement, des jumeaux. Neuf naissances sur dix produites par ce sort sont des femelles. Il ne peut être lancé que le Très Jour Saint du culte, une fois par an, et n'affecte que les naissances de l'année suivante.

Parler aux Troupeaux

2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à la personne sur qui il est lancé de parler avec un type de mammifère ongulé pendant toute la durée. Eloquence ou Baratin peuvent être utilisés s'il faut convaincre l'animal. Le sort n'insufflé aucune intelligence à la créature, qui ne peut donc parler qu'en suivant son instinct naturel.



Taureau Tempête

Dieu Berserk, Tueur de Chaos

Taureau Tempête est le dieu des animaux sauvages, de la puissance et de la passion. Il est trop indiscipliné pour être admis dans de nombreux panthéons. Sa fureur intense et sauvage pourrait venir à bout du Chaos lui-même, et c'est donc lui qui prit la tête de la guerre des Grandes Ténèbres. Il combattit le Diable jusqu'à un statu quo et l'emprisonna sous une montagne d'adamante. C'est la raison pour laquelle il est plus ou moins toléré dans de nombreuses régions barbares.

C'est le dieu des berserks. Il est le Vent du Désert, la puissance à l'état brut de la rage purificatrice sûre de sa cause. Il est là pour empêcher le retour du Diable ou de toute forme de Chaos.

Il est représenté sous la forme d'un guerrier bien bâti à tête de taureau, ou comme une version gigantesque de cet animal.

Dans la très grande majorité des cas, ses temples sont mineurs. Il existe néanmoins des sites sacrés particuliers, dédiés au Taureau Tempête, et dispersés dans les territoires barbares. Tous ces sites possèdent un temple majeur ou un grand temple.

Ses sanctuaires enseignent le sort Entrave au Chaos.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - toute Attaque, toute Parade, Scruter, Chercher

Note : les initiés obtiennent la compétence Sentir le Chaos.

Magie Spirituelle : Détecter Ennemis, Dissiper la Magie, Fanatisme, Soins, Protection

Khans des Tempêtes

Restrictions : les Khans des Tempêtes sont également des prêtres. Un candidat doit posséder 90 % dans sa compétence d'arme principale, connaître Soins 4 et quatre compétences à 90 % parmi : une deuxième Attaque, Equitation, Scruter, Chercher, Sentir le Chaos, Parade au Bouclier et Pister.

Note : les Khans des Tempêtes doivent faire don de 90% de leur temps et de leurs revenus au culte. Toutefois, comme ils dirigent la religion, ils peuvent généralement utiliser cet argent et organiser leur temps comme bon leur semble.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Berserk, Commander Sylphe, Faire Face au Chaos, Entrave au Chaos

Cultes Associés

Chalana Arroy : procure Guérir Blessure du Chaos

Eiritha : procure la compétence Comprendre les Troupeaux

Ernalda : procure Pouvoir de la Terre

Orlanth : procure Bouclier

Valind : procure Appeler les Nuages

Waha : procure Commander Esprit de la Loi

Zorak Zoran : procure Peur

Compétence Spéciale du Taureau Tempête

Sentir le Chaos

Cette compétence débute à 05% plus le bonus de Perception. Elle n'est accessible qu'aux initiés du Taureau Tempête, et ne peut être augmentée que par expérience. Elle permet à l'utilisateur de sentir la présence du Chaos dans des formes animées ou inanimées, y compris les esprits visibles. Cette compétence ne désigne pas la source du Chaos, comme un sort de Détection, mais donne au guerrier un vague sentiment de malaise et la sensation que le Chaos est proche. L'intensité de cette sensation apporte une estimation grossière de la quantité de Chaos présente. Cette compétence est efficace dans un rayon de 15 mètres.

Magie Divine Spéciale du Taureau Tempête

Faire Face au Chaos

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

On ne peut résister à ce sort qui ne peut être lancé que sur des cibles non-chaotiques. Lorsqu'il est lancé sur un seul guerrier, celui-ci reste sur place et combat toute créature chaotique qui lui fait face, même s'il se serait normalement enfui en courant. En général, ce sort est utilisé sur des étrangers au culte, car les initiés du Taureau Tempête font face au chaos sans crainte du danger.

Ce sort ne rend pas sa cible invulnérable aux sorts de type Démoralisation ou Panique, mais elle ne fuira pas. Un guerrier Démoralisé continue à se battre avec la moitié de ses chances d'attaque. Un guerrier Paniqué ne peut pas se battre mais ne fuit pas, etc...

Entrave au Chaos

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

La cible de ce sort devient difficile à toucher pour les créatures du Chaos. Soustrayez 30 % à la compétence d'attaque de toute créa-

1 Point

1 Point



Guerriers puissants, les adeptes de Taureau Tempête ont voué leur vie à la lutte contre le Chaos.

ture chaotique attaquant l'utilisateur du sort. Il est inefficace contre des adversaires non-chaotiques.



Waha le Boucher

Khan des Dieux Praxiens

Waha est le dieu des nomades de Prax et de la Désolation. Il est le fils d'Eiritha et du Taureau Tempête. Il est apparu dans la Désolation parmi les peuples sans chef, leur enseigna de nouvelles façons de survivre et prit des épouses parmi eux afin d'engendrer de nouveaux chefs. Parmi ses hauts faits, on relève qu'il creusa le Bon Canal pour drainer la terre, qu'il apprivoisa Oakfed le dieu du feu sauvage et qu'il apprit aux hommes et aux animaux quelle était leur place dans le monde nouveau. Son culte fournit aux hommes les moyens de survivre dans leur environnement, ainsi qu'un mode de vie sain.

Waha est dépeint comme un dieu barbu, assis sur son trône sacré, tenant un couteau à dépecer dans sa main. A ses pieds reposent les animaux sacrés de Prax.

La taille de ses temples varie avec celle des clans. Les clans les plus importants possèdent des temples majeurs ou des grands temples, alors que les clans plus petits n'ont que des sanctuaires ou des temples mineurs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Commander Esprit de la Loi.

Initiation

Restrictions : le candidat doit être un membre de la tribu, posséder 50 % en Equitation et dans une compétence d'arme, et connaître un sort. Il doit également sacrifier un point de POU à Waha. Les étrangers doivent se joindre à la tribu avant de pouvoir s'initier.



Malgré les différences et dissensions opposant les tribus praxiennes, elles sont unanimes à reconnaître Waha comme leur guide suprême, car il leur a donné le moyen de survivre dans leur environnement.

Note : les initiés ne peuvent apprendre plus d'un point du sort de Soins.

Magie Spirituelle : Contremagie, Détecter Esprit, Soins, Sacrifice de Paix, Protection, Ralentissement, Vigueur.

Chamans

Restrictions : tout initié de Waha qui devient Chaman peut obtenir ce statut.

Note : un Chaman de Waha peut apprendre des sorts de magie divine réutilisable, comme s'il était prêtre. Il doit faire don de 90% de son temps et de ses revenus au culte.

Magie Divine Commune : Extension, Enseigner un Sort, Adorer Waha.

Magie Divine Spéciale : Commander Gnome, Commander Esprit de la Loi, Intelligence Fixe, Libérer l'Intelligence, Bouclier.

Khans

Restrictions : tous les candidats doivent être de sang noble. Il peut s'agir de traces, issues d'un lointain ancêtre, mais elles doivent exister. Les orateurs tribaux savent toujours si une personne triche sur sa généalogie. Un candidat doit posséder 90 % en Equitation et dans une compétence d'Attaque à l'Arme. Il doit posséder 90% en Boucherie et connaître le sort Sacrifice de Paix. Il doit enfin posséder 50% en Eloquence et en Pister.

Note : les Khans de Waha sont connus sous le nom de Khans Impalas, Khans Bisons, et ainsi de suite selon leur tribu d'origine. Les Khans sont également des prêtres.

Magie Divine Commune : Extension, Enseigner un Sort, Adorer Waha

Magie Divine Spéciale : Appeler un Fondateur, Commander Gnome, Commander Esprit de la Loi, Intelligence Fixe, Libérer l'Intelligence, Bouclier

Cultes Associés

Eiritha : procure Parler aux Troupeaux

Taureau Tempête : procure Entrave au Chaos

Esprits de la Loi

Les Esprits de la Loi n'ont pas d'INT et un POU de 2D6+6. Ils peuvent s'engager en combat spirituel mais uniquement contre des adversaires chaotiques. Toute créature chaotique réduite à 0 point de magie par un Esprit de la Loi est immédiatement et irrévocablement détruite.

Magie Spirituelle Spéciale de Waha

Sacrifice de Paix

1 Point

Rituel de Cérémonie

Ce sort est identique à celui présenté dans le Panthéon Universel sous les Dieux Chasseurs. Veuillez vous y référer pour plus de précision.

Magie Divine Spéciale de Waha

Appeler un Fondateur

6 Points

Rituel d'Invocation, non-cumulable, une utilisation

Ce sort ne peut être lancé que par le Khan légitime d'une tribu entière. Sa préparation nécessite un jour entier. La créature ainsi invoquée est d'une puissance terrible, bien au-delà des perspectives normales du jeu. Elle apparaît sous la forme d'un humain normal avec une tête d'animal correspondant à l'animal tribal. Sa FOR et sa TAI sont dix fois celles du Khan qui l'invoque. Son POU varie entre 40 et 110, en fonction de la tribu. Une telle créature n'est invoquée qu'en cas d'urgence pour la tribu.

Intelligence Fixe

2 Points

Toucher, instantané, non-cumulable, une utilisation

Ce sort n'affecte que les créatures complètes. Si les points de magie de la cible sont vaincus, son INT est transformée en INT fixe. La quantité d'INT ne change pas, seule sa qualité est altérée.

La victime suit désormais son instinct plutôt que sa raison. Elle se rappelle sa vie antérieure, et reconnaît ses amis et ses ennemis. En substance, elle devient un animal savant sous forme humaine.

Elle devient totalement incapable d'utiliser les compétences de Connaissance et de Communication et la magie (elle peut toujours utiliser les objets magiques dont le fonctionnement est automatique). Il lui est toujours possible d'utiliser ses compétences en Armes, Agilité, Manipulation, Perception et Discrétion, et les augmenter grâce à l'expérience ou l'entraînement, mais pas par recherche. Elle est incapable de parler, mais peut utiliser des gestes pour faire comprendre ses besoins et ses désirs.

Si le sort affecte un chaman, son Esprit Intérieur prend le contrôle de son corps, le possédant et remplaçant son INT et son POU par les siens. Néanmoins, la victime ne possède plus ses capacités de chaman, y compris la possibilité de se désincarner ou de voir par l'intermédiaire de Seconde Vue. L'Esprit Intérieur peut conserver

les esprits qui lui sont déjà liés. Tous les sorts présents dans la mémoire du chaman sont accessibles à l'Esprit Intérieur. Un autre sort d'Intelligence Fixe n'a plus d'effet sur un tel chaman.

Si le sort est lancé sur un membre d'un culte divin, celui-ci garde sa capacité d'Intervention Divine, mais ne peut utiliser aucune autre magie.

Tous les familiers d'un sorcier touché par ce sort sont libérés de son contrôle, comme s'il les avait lui-même libérés. Ils ne perdent pas leurs caractéristiques spéciales jusqu'à ce que le sorcier meurt. Si jamais il retrouve une INT normale, ses familiers reviennent sous son contrôle.

Libérer l'Intelligence

2 Points

Toucher, instantané, non-cumulable, une utilisation

Ce sort n'affecte que les créatures complètes sans tenir compte de la possession d'INT fixe. Si les points de magie de la cible sont vaincus, son INT est transformée en INT normale. La quantité d'INT ne change pas, seule sa qualité est altérée.

La cible est maintenant dirigée par sa raison et non par son instinct. Elle se rappelle de sa vie antérieure et reconnaît ses amis et ses ennemis.

Elle peut désormais utiliser et apprendre des compétences de Connaissance et de Communication, et se servir de la magie.

Ce sort annule totalement les effets du sort Intelligence Fixe.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Praxien

La Bienfaitrice

La Matrone

La Bienfaitrice est considérée par beaucoup de tribus praxiennes comme un esprit domestique et parfois comme la sainte patronne des très vieilles femmes. Elle découvre et élève l'Enfant Trouvé durant les Grandes Ténèbres.

Les peintures sur peau représentant la Bienfaitrice, la montrent comme une vieille femme munie d'un hachoir et de peaux servant à la cuisine.

Daka Fal

Juge des Morts

Les Cours du Silence sont tapies aux lisières de l'Enfer. Dans ce hall grandiose et austère se trouve une grande estrade sur laquelle sont assises trois entités. Au centre est Daka Fal, vêtu des parures sa-

crées des juges. A ses côtés siègent ses assistants, dont les noms et les rôles sont méconnus.

Chacun doit un jour être confronté à Daka Fal, qui connaît tous les crimes et toutes les bonnes actions des hommes. Ceux qui sont honnêtes et justes verront leur dieu plaider en leur faveur. Les corrompus resteront seuls, condamnés. Guidée ou chassée par les esprits, chaque âme jugée quitte les Cours du Silence par une porte vers leur propre paradis ou enfer.

Daka Fal est habituellement représenté sous la forme d'un personnage voilé, assis en hauteur sur une chaise ou un tabouret. Il est parfois dépeint comme un homme dont le visage est un miroir.

Gagarth

Panthéons d'Orlanth et Praxien
le Chasseur Sauvage

Gagarth chevauche à travers le monde, chassant les esprits solitaires ou perdus dont il se nourrit. Il poursuit les dévots hors de leur chemin prédestiné vers l'éternité. Il abat le voyageur solitaire s'aventurant dans la lande. Il traque tous ceux qui lui résistent.

Le vent cinglant qui accompagne Gagarth brûle comme des grêlons portés au rouge. Il chevauche un étalon démoniaque, parcourant les airs, la terre ou les mers et est armé d'une longue lance à la pointe barbelée. Sa suite est constituée d'esprits de loups écumants de bave ainsi que de la foule imposante de ses victimes. On le décrit usuellement comme un homme à tête de mort aux yeux flamboyants. Il chevauche une monture dont l'aspect évoque celui d'un cheval à huit pattes et à bec d'aigle.

Genert

Le Dieu Mort

Genert dirigea autrefois le continent du nord. Durant sa vie, la paix et l'abondance régnaient. Depuis son assassinat par les agents du Chaos, l'état du monde n'a fait que se dégrader.

Genert ne fut pas ressuscité lors de l'avènement de l'Aube car son corps et son âme furent dévorés par ses meurtriers. Toute chose aussi complètement détruite quitte définitivement les cycles d'énergie de Glorantha. Une grande partie du continent du nord n'est plus qu'une étendue stérile et désertique car elle était directement liée à l'énergie vitale de Genert, perdue à jamais.

On ne connaît pas de représentation de Genert. Néanmoins, on peut observer dans la Désolation au-delà de Prax, des sculptures à flanc de falaises montrant un géant derrière lequel des personnages, similaires aux dieux nomades contemporains, s'inclinent.





L'Apprentissage du Bon Sentier



Le Chef Parle

D'où vient le monde ?

Les Anciens Dieux, Yelm, Lodril, Bolongo et les autres, étaient les enfants de Yanmorla et de Cronisper. Lorsqu'ils se battirent, leurs aînés fuirent dans le ciel et la terre. Alors les enfants firent chacun leur part du monde. Et ainsi fut-il créé par la famille des dieux.

D'où venons-nous ?

Les Anciens Dieux avaient plus de puissance et de temps libre que nous en n'avons. Comme nous, ils se divertissaient en inventant de belles et utiles choses. Parfois, ils échouèrent et créèrent des horreurs comme les Jelmre ou les Elfes. Une des créations importantes qu'ils accomplirent fut le premier peuple : les pères et les mères des Agimori, notre race. Alors que Pamalt était chef, ce peuple apprit à faire des enfants et tu es leur descendant. Ainsi fûmes-nous créés grâce au succès de nos ancêtres.

Pourquoi mourons-nous ?

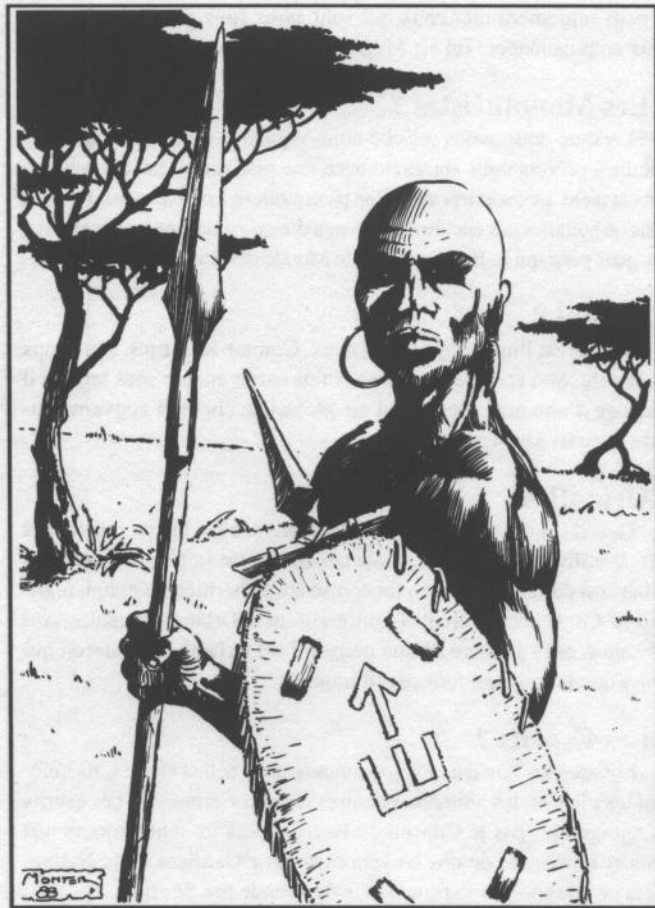
Quand Pamalt était chef, le monde était pire qu'il ne l'est aujourd'hui. Les sorciers et les dieux malfaisants l'envahissaient et toute chose était malade ou mourante. Tous les prophètes n'annonçaient qu'un univers sans vie. Les Vieux Dieux n'étaient d'aucune aide et avaient perdu tous leurs pouvoirs. Seul Pamalt était fort. Il guida les Agimori sur le Bon Sentier vers notre nouveau monde. Ensemble, nous nous sommes battus et avons arraché la Vie à l'emprise des dieux malfaisants. Ainsi aujourd'hui tout le monde meurt comme dans les temps anciens, mais tous également reviendront à la vie un jour. Voilà pourquoi nous mourons ; parce que le monde a été changé.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Tout être comme toi est fait de quatre parties : le corps, le souffle, l'esprit et la raison. Tant que ton esprit est sur le Bon Sentier, il est avec Pamalt. La Mort vient quand ta raison quitte ton corps, lequel est enterré pour faire pousser les plantes médicinales de ta lignée. Ta raison repose alors avec ton souffle, dans le Monde des Souffles. Quand tu es prêt, ton souffle périt à son tour et tu pars siéger au conseil de Pamalt, raison et esprit réunis. Si les membres du conseil de Pamalt en éprouvent le besoin, ils peuvent te renvoyer sur terre sous la forme d'un enfant. Voilà ce qui arrive après ta mort. Tu va au pays des dieux et des esprits.

Pourquoi suis-je ici ?

Nous sommes les Gardiens. Pamalt nous donna de merveilleux cadeaux et pouvoirs sur le Bon Sentier. Nous devons naître, vivre ensemble, porter des enfants, travailler en harmonie avec le monde et mourir. C'est pourquoi nous sommes là. Pour être heureux.



Comment fais-je de la magie ?

Nous avons appris la magie grâce au souffle du Bon Sentier. Les plus sages d'entre nous peuvent parfois contacter les Anciens Dieux grâce à elle. Pour apprendre la magie, tu dois envoyer ta raison dans le Monde des Souffles. Là, tu subis une épreuve pour l'apprendre. Les plus grandes magies sont protégées par les plus dures épreuves. Ainsi acquiert-on la magie. Par la lutte et le courage, exactement comme pour tout ce qui est bon.

J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux-tu me dire la vérité sur...

...Aldrya ?

La déesse de la jungle est notre ennemie. Son enfer vert est un repaire de démons. Ses séides complotent toujours contre Pamalt et essaient de recouvrir nos belles plaines de jungles fumantes. Telle est Aldrya, l'ennemie qui essaye en dépit du bon sens de tuer la beauté pour remplacer notre type de vie par le sien.

...Le Chaos ?

Ces dieux malfaisants sont nos ennemis permanents. Si nous marchons sur le Bon Sentier, nous pourrions les tuer, et être sûrs que jamais Vovisibor ne se lèvera à nouveau. Mais lorsque nous sommes négligents et paresseux, le Chaos revient, plus fort que jamais. Tel est le Chaos, la chose qui revient sans cesse.

...Kyger Litor ?

Quand Pamalt était le chef, des monstres erraient de part le monde. Kyger Litor était l'un d'eux, mais elle s'enfuit quand Pamalt tua sa championne, Qualyormi. Finalement, Pamalt lui donna la moitié nord du monde et elle lui donna la moitié sud. Telle est Kyger Litor, la terrible ennemie, qui est trop loin pour nous causer du tort.

...Magasta ?

Il tenta une fois d'envahir notre pays. Mais il échoua car Pamalt et son Conseil étaient vigilants et braves. A présent, il est loin de nous

et peut seulement tuer ceux qui sont assez fous pour traverser ses eaux empoisonnées. Tel est Magasta, l'ennemi qui fut battu.

...Les Monothéistes ?

Lorsque nous avons relâché notre vigilance envers le Chaos, des hommes pervers nous abusèrent avec une ruse maléfique : la religion sans la piété. Des sorciers sans âme parcoururent à nouveau nos terres et nous ne sommes pas encore débarrassés d'eux. Ainsi sont les magiciens, des gens pour qui le Bon Sentier et le Monde des Souffles ne sont rien.

...Mostal ?

Mostal est l'un des Anciens Dieux. Comme les autres, son temps est révolu. Son étrange peuple de Nains survit encore sous terre et il le dirige d'une main de fer. Tel est Mostal, le chef qui gouverne durement, mais sans cœur.

...Orlanth ?

Quand les Anciens Dieux se querellèrent, c'est lui qui cria le plus fort. Il utilisa ses poings et ses couteaux contre sa propre famille. Il se battit si durement qu'il en fut épuisé et son héritière, Keraun, rejoignit le Conseil de Pamalt. L'autre enfant d'Orlanth, le malfaisant Sikkanos, est à l'image de son père. Tel est Orlanth, le fanfaron qui pense que la force est tout ce qui importe.

...Les Esprits ?

Lorsque les Anciens Dieux conçurent de belles choses, ils créèrent les plantes, les animaux et autres esprits. Certains de ces esprits ne rejoignirent pas le Conseil de Pamalt, mais ils sont toujours nos amis et font partie de nos croyances comme Gardiens de la Nature. Voilà ce que sont les Esprits, la vie du Monde des Souffles.

...Yelm ?

Lorsque les Anciens Dieux gouvernaient, tout le monde bénéficiait de la richesse du dieu soleil. Mais sa fierté le conduisit à sa perte. Il pensa qu'il pouvait vivre sans l'aide de quiconque dans le monde. Il perdit ses pouvoirs et n'est plus aujourd'hui qu'un esclave, une éclatante sphère de feu enchaînée à un chemin immuable, prisonnier du devoir de sa tâche. Tel est Yelm. Tu peux toujours compter sur lui parce qu'il n'a pas le choix.

Les Dieux de Pamaltela

Aleshmara, la Vieille Femme

Aleshmara est la soeur et la belle-mère de Pamalt. Elle dirige un groupe de soeurs qui doivent approuver les actions du Conseil de Pamalt. Elle porte le Panier de la Vie, un cadeau de Mère Terre lorsqu'elle quitta le monde. Elle nomme tous ceux qui siègent au Conseil de Pamalt. Aleshmara possède toutes les richesses, connaît toutes les lignées, garde tous les secrets des femmes et dirige sa fille Faranar, qui vit dans la tente d'Aleshmara avec son époux Pamalt. Telle est Aleshmara, la femme qui nous donne tout.

Artmal, Dieu des Veldang

Artmal tomba des cieux au temps des Anciens Dieux. Il bâtit l'infâme empire Artmali au centre de Pamaltela. Tous les êtres jugés inférieurs, y compris nos ancêtres, étaient expulsés ou réduits en esclavage. Seuls les indigènes à la peau bleue étaient libres et heureux.

Mais à la venue des désordres du nord, Artmal et les autres Anciens Dieux tombèrent en ruines. Son empire devint le désert de Nargan et son peuple les Veldang. Tel est Artmal, un vieil homme, autrefois fort, mais aujourd'hui estropié et aveugle.

Bolongo, le Bouffon

Bolongo est l'un des Anciens Dieux. Il aida à façonner le monde. Parfois son aide fut néfaste, comme lorsqu'il enivra Vangono et prit

sa place aux noces de Enisoyo. Parfois elle fut bénéfique comme lorsqu'il aida à faire le collier de Pamalt. Parfois elle fut simplement stupide comme lorsqu'il changea sa tête en celle d'une fourmi et ne put plus reprendre apparence humaine. Tel est Bolongo, l'insensé qui ne discerne pas le bien du mal.

Cronisper, Père du Ciel

Cronisper est un des deux anciens du Conseil des Dieux. Comme tous les grands pères méritants, il se tient au fond de la tente et fume sa pipe. Il s'exprime principalement par de vagues grognements et signes de tête, mais lorsqu'il parle clairement, il doit être écouté. Il vit dans le ciel, où les constellations sont ses demeures, les planètes ses serviteurs et les étoiles ses trésors. Il est Grand Père Ciel. Tel est Cronisper, le vieil homme aux faibles membres et à la grande sagesse.

Jmijie, le Voyageur

Il est le vagabond, parce qu'il est incapable de rester en place. Il arrive que des gens soient touchés par son bâton invisible et aient aussitôt l'irrépressible désir de voyager. Jmijie créa un invisible réseau de routes à travers le monde sur lesquelles peuvent voyager les magiciens. Tel est Jmijie, le voyageur, mi-vagabond, mi-pèlerin.

Keraun, le Vent et la Pluie

Keraun règne sur les vents. Elle apporte la pluie et les vents qui soufflent sur nous et gouverne les esprits des nuages. Sa demeure est au nord-est. Le tonnerre et les éclairs sont ses frères. Telle est Keraun, la puissante mais mauvaise femme qui s'est aperçue de ses erreurs et qui est maintenant notre amie.

Lodril, le Feu

Ce dieu du feu est un des Anciens Dieux. Pamalt lui fit élever les montagnes du nord, qui séparent son royaume du reste du monde. Gustbran et Vangono comptent parmi ses enfants. Tel est Lodril, l'homme de grande force mais de peu d'intelligence.

Noruma, le Chaman

Ce dieu est le chef de la magie. Il est le frère de l'Homme Cornu. Noruma connaît les plus puissants sorts et sait même comment contacter les Anciens Dieux. Il vient en rêve pour nous appeler sur son chemin et il communique avec le Monde des Souffles. Tel est Noruma, l'Homme-Médecine.

Nyanka, la Bonne Eau, l'Enfantement

Avant que les Agimori ne rencontrent Nyanka, ils étaient incapables d'avoir des enfants. Nyanka donna une partie d'elle-même et leur enseigna la sagesse dont ils avaient besoin. Les oasis aux eaux transparentes et éternelles sont ses lieux favoris, mais les cours d'eaux hivernaux sont siens également. Telle est Nyanka, la femme qui donne sans contrepartie.

Pamalt, le Chef du Clan

Pamalt est le chef du Conseil des Dieux. Il est le seul Ancien Dieu à être encore puissant dans le nouveau monde. Il nous montre le Bon Sentier et nous aide sur notre chemin. Il protège les chefs mais aussi les désemparés : orphelins, bossus, lépreux et même les albinos qu'il créa un jour d'ivresse. Tel est Pamalt, le chef sage, bon et intelligent.

Rasout, le Chasseur, le Dieu des Hommes

La tâche de l'homme a toujours été de chasser les bêtes des plaines. Rasout enseigne le respect du gibier, l'amour de la chasse et des arts de la traque, du piégeage et de la poursuite. Tel est Rasout, le chasseur travaillant dur pour ramener la meilleure nourriture.

Sikkanos, le Mauvais Vent

Loin au sud, à la limite du monde, s'étend le Nargan, un pays desséché où rôde le mal. Ici, la terre brûle votre peau, l'eau pourrit

vos entrailles et l'air fait décliner votre raison. D'obscènes monstres chaotiques y vivent et nous envoient le malfaisant dieu Sikkanos. Tel est Sikkanos, l'ennemi que tu ne peux jamais oublier.

Vangono, Dieu de la Guerre

Vangono trouva la première lance, le premier bouclier et le premier arc et s'en servit pour détruire ses ennemis. Il est fier et sanguinaire. Il causa parfois des difficultés à Pamalt, son chef. Il peut cracher trois types de feu et est redoutable au combat. Tel est Vangono, le guerrier loyal que nous aimons en temps de guerre, mais qui est cause de désordres quand règne la paix.

Vovisibor, l'Obscénité-Qui-Marche

Vovisibor nous apporte l'ignorance, la cruauté, l'avidité et l'égoïsme. Il vint du trou laissé par la disparition de la Montagne du

Monde. Il rend les hommes totalement seuls, sans lignée, famille ou tribu. Seul Pamalt peut l'arrêter. Vovisibor est tel un double malfaisant de Pamalt. Lui aussi est un chef et dirige les dieux et les peuples de la haine. Ses conseillers sont Thed, Pochamgo, Malia, Ompalam et les autres mauvais dieux. Tel est Vovisibor, l'homme malfaisant qui n'a rien de bon en lui.

Yanmorla, Grand Mère Terre

Yanmorla est l'un des deux Anciens du Conseil des Dieux. Elle est généralement trop distante pour s'inquiéter de nous. Sa tente est dressée loin sous la terre et pour s'y rendre il faut passer la Sorcière de la Terre. Tous les souffles des animaux morts vont à elle. Elle est appelée Grand Mère Terre. Telle est Yanmorla, la riche vieille femme qui n'a que faire de ses richesses hormis en gratifier ses dignes enfants.





Panthéon de Pamalt



Cette dénomination comprend à la fois les divinités des Doraddi et des Artmali.

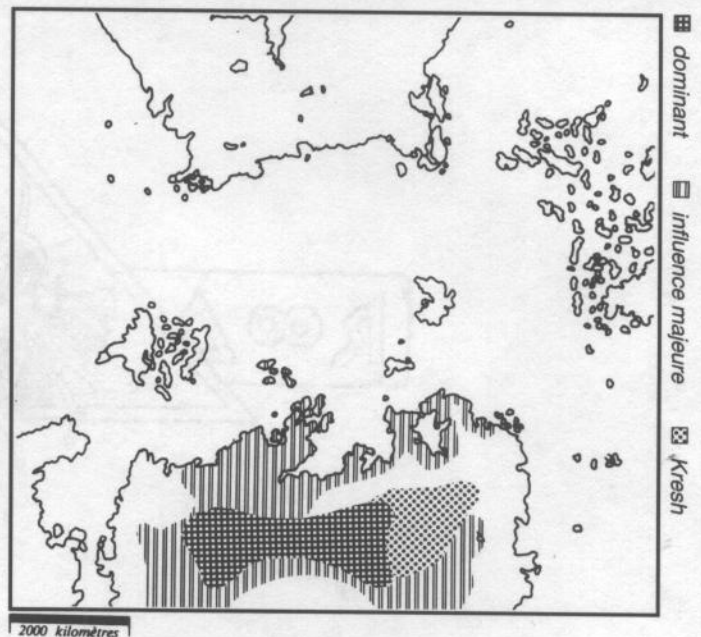
Les Artmali sont des vestiges de l'Epoque des Dieux. Durant l'Age d'Or, l'Empire Artmali dirigeait le centre de Pamaltela en un règne glorieux et insensible. Leur perfection inhumaine ne put faire face à la vitalité brutale des Dieux des Tempêtes envahisseurs, et leur culture disparut. Aujourd'hui l'Empire Artmali n'existe plus que dans les mémoires de ses héritiers, les esclaves de Fonrit et le peuple Veldang.

Après le désastre Artmali, les Doraddi émergèrent. Leurs nouveaux dieux défirent les ennemis de Pamaltela et instaurèrent un mode de vie qui persiste aujourd'hui.

La plus grande partie de Pamaltela est constituée de prairies vallonnées entrecoupées de rivières saisonnières, qui bouillonnent durant les hivers humides et sont asséchées durant l'été. Les Doraddi sont des cultivateurs et chasseurs à demi-nomades vivant au sein de vastes familles. Leur religion reflète leur mode de vie, avec une galerie vivante de dieux dont les querelles insignifiantes sont interminables, jusqu'à l'arrivée d'une menace étrangère. La mythologie comprend à la fois les événements cosmiques et les explications aux myriades de restrictions et de mouvements sociaux.

La plupart des habitants des plaines sont des nomades Doraddi. Durant les siècles récents, les caravaniers Kresh ont fait leur apparition. Leur religion dérive de celle des nomades Doraddi, mais leur culture est différente de par des détails capitaux.

Cultes de Pamalt : Culte des Ancêtres, Babeester Gor, Déesses du Grain, L'Homme Cornu, Chasseur, Lodril, Maran Gor, Pamalt, Bouffon, Ty Kora Tek, Uléria



Babeester Gor est la Sainte Vengeresse de la terre. Ses amazones armées de haches sont les gardiennes sacrées des temples d'Aldrya, d'Ernalda et de plusieurs autres déesses de la terre. Si leur rôle est partiellement symbolique, elles défendent les temples en cas d'attaque, et chassent les traîtres, les parjures et autres vils criminels dont les actions ont porté tort au temple qu'elles gardent.

Dans les temples, Babeester Gor est habituellement représentée sous la forme d'une hache de fer, ornée de scalps, d'organes génitaux et d'autres trophées macabres obtenus par ses adeptes.

Ses temples ne sont le plus souvent que des autels à l'intérieur de plus grands temples dédiés à de grandes déesses de la terre. Les pays où la dévotion envers les cultes de la terre est plus grande peuvent posséder des temples plus imposants.

Ses sanctuaires enseignent le sort de Grande Parade.

Initiation

Restrictions : habituelles. Seules les femmes peuvent devenir initiées. Compétences - Attaque Hache, Ecouter, Chercher, Pister

Magie Spirituelle : Vivelame, Démoralisation, Détecter Ennemi, Disruption, Soins, Force, Vigueur

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres

Prêtrise

Restrictions : habituelles

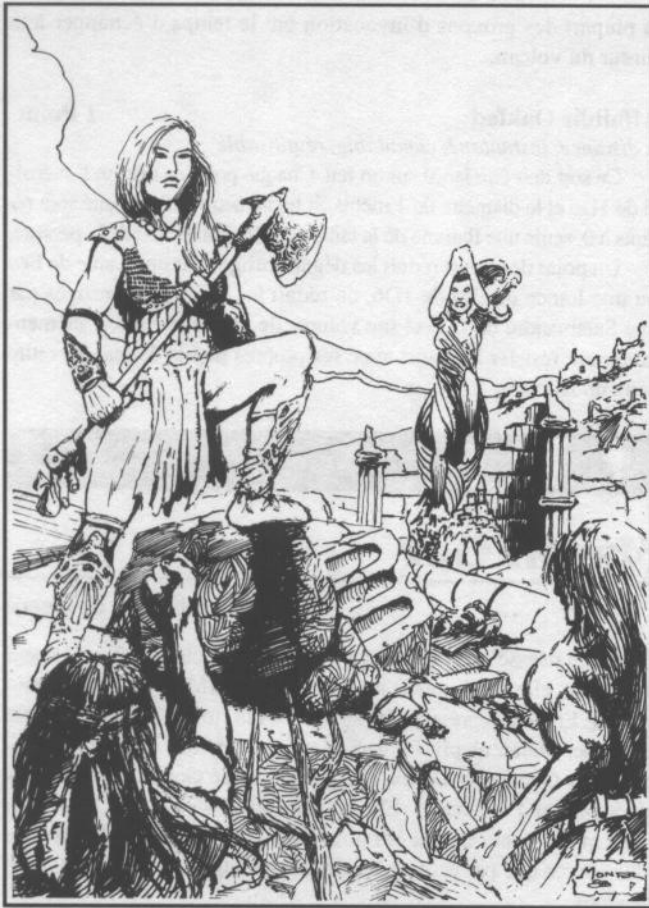


Babeester Gor

Sainte Vengeresse

Lorsque la Guerre des Dieux pervertit le monde, la terre enfanta son propre défenseur inflexible. Babeester Gor est née du cadavre de sa mère avec des haches dans les mains, le corps balafré rituellement et porteur d'une magie mortelle. Elle détruit tous les parricides, les parjures à sa mère, et toute chose qui avait désacralisé les lieux saints de la terre.

Elle est cruelle et impitoyable. Par exemple, elle a massacré tant d'habitants sans défense de la Vallée de la Guérison qu'elle baignait dans le sang jusqu'à la poitrine. Elle s'enivra de ce sang de victoire et de carnage. Eurmal sauva quelques guérisseurs en changeant le sang en bière, dont Babeester Gor se délecta jusqu'à l'oubli salvateur.



Les adeptes de Babeester Gor sont les gardiennes sacrées des Temples de la Terre. Elles sont sans pitié envers les profanateurs même s'il s'agit de pauvres hères subissant la colère de Maran Gor la Trembleuse de Terre.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale: Transe de la Hache, Berserk, Commander Gnome, Grande Parade, Bouclier, Coupure

Cultes Associés

Asrélia : procure Cacher Richesses

Ernalda : procure Guérison Totale

Maran Gor : procure Stériliser la Terre

Tÿ Kora Tek : procure Commander Fantôme

Voria : procure Revigorer

Magie Divine Spéciale de Babeester Gor

Transe de la Hache

1 Point

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être renforcé avec un ou plusieurs points de magie. Chaque point de magie utilisé permet d'augmenter la compétence d'Attaque à la Hache du lanceur de 10 % pour la durée du sort. Ce sort peut être combiné avec d'autres sorts améliorant la performance des armes.

Grande Parade

3 Points

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un bouclier. Celui-ci possède un nombre infini de points d'armure pendant la durée du sort. La personne qui tient le bouclier est néanmoins soumise aux effets du recul.

Coupure

1 Point

Toucher, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur une hache. Chaque point de ce sort augmente les dégâts infligés de 1D6.

Lodril

Père des Volcans et des Paysans

Ce dieu est le frère de Dayzatar et de Yelm et le Père des trois Feux Inférieurs. Alors que Dayzatar recherchait le mysticisme et que Yelm souffrait pour prouver sa valeur, Lodril aspirait toujours aux plaisirs d'une vie simple. Sa pire image est celle du plaisir charnel, nullement limité par les valeurs de la civilisation. Sa meilleure est celle de l'homme normal.

Lorsque Lodril vint sur terre, il devint le Dieu Volcan. Durant la Guerre des Dieux, la Lance du Ciel perça la terre en cherchant à empaler une petite créature visqueuse et chaotique. Au lieu de résister, la Lance dérapa et se brisa, libérant Lodril, le dieu qui vivait à l'intérieur de l'arme. On le considère parfois comme la source de chaleur sans lumière. A Kathaëla, il existe un immense volcan nommé la Première Maison de Lodril.

Lodril est plein de bonne volonté, mais obéit à ses supérieurs. Il reste le loyal sujet de son frère Yelm, au service duquel il retourne toujours. Ses enfants sont les Feux Inférieurs que son culte adore également. Lui et les Feux Inférieurs (Mahome, le Foyer, Gustbran la Forge et Oakfed, le Feu Sacré) sont vénérés principalement par les paysans.

Lodril est souvent représenté comme un simple paysan mais d'une grande puissance parmi les adorateurs du soleil. Il est parfois décrit comme un ivrogne obèse et négligé. Les habitants de Pamaletla le dépeignent sur leurs paniers comme un guerrier portant à la fois une lance courte et une lance longue.

Son culte est très répandu et important, et toutes les tailles de temples existent.

Ses sanctuaires enseignent le sort Chaleur de la Terre.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Grimper, Sauter, Attaque Lance, tout Artisanat

Magie Spirituelle : Disruption, Endurance, Extinction, Soins, Chauffer le Métal, Ignition

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Commander Salamandre, Incinérer les Morts, Chaleur de la Terre, Fortifier Gustbran, Fortifier Mahome, Lance de Feu, Invoquer Lodril, Affaiblir Oakfed.

Cultes Associés

Dendara : procure Régénérer un Membre

Pamalt : procure Toucher de Terre

Yelm : procure Bouclier

Magie Spirituelle Spéciale de Lodril

Chauffer le Métal

Variable

Toucher, temporaire, passif

Ce sort fait chauffer un point d'ENC de métal jusqu'à le rendre malléable. Il faut environ une minute au métal pour le chauffer au rouge. Chaque point de sort crée 1D6 points d'intensité de chaleur. Utilisez la Table des Dégâts de la Chaleur page 80 du livre des règles de RuneQuest pour connaître la chaleur nécessaire à un métal particulier. Ainsi, un sort Chauffer le Métal d'intensité 7 permet de rendre

le bronze parfaitement malléable et prêt à être travaillé, alors que 8 points le feront simplement fondre.

Magie Divine Spéciale de Lodril

Incinérer les Morts

1 Point

Rituel de Cérémonie, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à un officiel (en général un prêtre) de détruire totalement les restes du corps d'un membre du culte après sa mort. Il garantit que son fantôme ne reviendra pas hanter sa famille. Il brûle également tous les biens portés par le cadavre, autorisant le mort à emporter des armes ou autres pièces d'équipement vers le Pays des Morts. Ce sort peut être utilisé sur la forme de squelette, zombie ou même vampire d'un ancien initié ou prêtre de Lodril, afin de le brûler. Dans ce cas, les points de magie de la cible devront être vaincus.

Chaleur de la Terre

1 Point

A distance, durée 12 heures, cumulable, réutilisable

Ce sort accroît la température d'une surface de terre ou de roche de 50 mètres carrés de 5°C. Chaque point supplémentaire accroît la température de 5°C supplémentaires ou la surface de 50 mètres carrés. Ce sort est normalement utilisé pour protéger les champs et vergers contre le gel, mais peut également servir à protéger les voyageurs dans des climats arctiques, lorsqu'il n'existe aucune autre source de chaleur.

Fortifier Gustbran

1 Point

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un feu. Chaque point en accroît l'intensité de 1, ajoutant 1D6 aux dégâts qu'il produit. Le feu se consume alors beaucoup plus rapidement.

Ce sort peut être utilisé sur une Lame de Feu, mais l'arme utilisée endure 1D6 points de dégâts par point de sort. Il accroît également les dégâts infligés par une Salamandre, mais occasionne également 1D6 points de dégâts à l'élémentaire.

Fortifier Mahome

1 Point

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un feu. Chaque point en accroît le diamètre de 1 mètre, sans en changer l'intensité. Si aucune substance ne permet au feu étendu de brûler, il reprend rapidement son diamètre initial.

Il n'a aucun effet sur les sorts de Lame de Feu ou similaires. Il accroît le volume d'une Salamandre d'un mètre cube par point de sort, sans changer ses points de vie ni les dégâts qu'elle inflige.

Lance de Feu

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur une lance dont la pointe s'enflamme alors. Les dégâts normaux de l'arme sont remplacés par un jet de 3D6. Le porteur de l'arme ajoute toujours son bonus aux dommages lorsqu'il frappe. Il n'est pas affecté par ce feu magique. Ce sort est incompatible avec les sorts Lame de Feu, Vive-lame et Lance de Vérité.

Chaque point supplémentaire de ce sort accroît les dégâts causés par l'arme de 1D6.

Invoker Lodril

1 Point

Rituel d'Invocation, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur la lèvre du cratère d'un volcan actif. Chaque point de sort ajoute 1% à la chance de déclencher une éruption. Plusieurs prêtres peuvent cumuler les effets de leurs sorts afin d'augmenter leurs chances de réussite, mais ils doivent également réussir leur rituel d'Invocation. En fait, l'éruption n'a lieu que plusieurs heures après les premiers signes, ce qui fait que

la plupart des groupes d'invocation ont le temps d'échapper à la fureur du volcan.

Affaiblir Oakfed

1 Point

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un feu. Chaque point en décroît l'intensité de 1D6 et le diamètre de 1 mètre. Si le diamètre et l'intensité sont réduits à 0, seule une flamme de la taille de celle d'une chandelle persiste.

Un point de ce sort réduit les dégâts infligés par une Lame de Feu ou une Lance de Feu de 1D6, ou réduit les dommages infligés par une Salamandre de 1D6 et son volume de un mètre cube. L'élémentaire peut résister à ce sort avec ses propres points de magie contre ceux du lanceur.



Maran Gor

La Trembleuse de Terre

Cette déesse est souvent appelée la Trembleuse de Terre. Soeur d'Ernalda, elle représente le mauvais côté de la Mère de la Terre, tout comme Ernalda représente le bon côté. Autrefois, elle fut généreuse et bonne. Maran ne prit ni mari, ni amant. Lorsque vinrent les troubles de la Guerre des Dieux, elle prit le titre de Gor, et devint un objet de peur et d'épouvante. Elle fut alors une destructrice et devint célèbre et puissante durant ces noires années. Aujourd'hui elle n'est plus adorée que par ceux qui aiment le carnage, son présent le plus précieux.

Ses statues représentent une femme forte et massive, serrant ses poings et frappant la terre de son pied.

Dans les sinistres endroits où elle est vénérée pour elle-même, existent toutes les tailles de temple. Plus communément, son culte est fait d'autels à l'intérieur de temples de ses déesses soeurs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Stériliser la Terre.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Cérémonie, Grimper, Scruter, Lancer, Attaque [Arme]

Magie Spirituelle : Confusion, Vivelame, Laminer, Démoralisation, Disruption, Mortelame, Soins, Main de Fer, Force, Vigueur

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres. Les mâles peuvent devenir acolytes, s'ils s'émasculent.

Note : les femmes acolytes de Maran Gor n'ont pas besoin d'être chastes, mais ne doivent pas être mariées. Tout fils d'une acolyte doit être sacrifié. Leurs filles doivent dédier leur vie au service de Maran Gor ou de Babeester Gor.

Prêtrise

Restrictions : habituelles, mais la candidate doit être une femme célibataire.

Note : les prêtresses de Maran Gor doivent être chastes.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Stériliser la Terre, Commander Gnome, Créer Fissure, Trembleterre.

Cultes Associés

✓ **Asrélia** : procure Cacher Richesses

Babeester Gor : procure Bouclier

Ernalda : procure Pouvoir de la Terre

Ty Kora Tek : procure Bénir Tombe

Voria : procure Revigorer

Magie Divine Spéciale de Maran Gor

Stériliser la Terre

1 Point

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort est lancé sur une surface de terrain proportionnelle au nombre de points de magie dépensés. Un point de magie affecte un mètre carré, deux points deux mètres carrés et ainsi de suite. Aucune plante de la surface stérilisée ne pourra fleurir ou porter des fruits durant une année.

Créer Fissure

1 Point

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort ouvre une crevasse de cinq mètres de long, un mètre de large et trois mètres de profondeur pour chaque point de sort.

Si la crevasse est ouverte sous un mur ou une structure similaire, celle-ci perd 1D6 points d'armure par point de sort. Si les points d'armure sont réduits à 0, la structure s'écroule à l'endroit de la crevasse. On peut trouver les points d'armure de différentes structures à la page 81 du livre des règles de Runequest.

Si une crevasse est ouverte sous une personne, elle y tombe et endure 1D6 points de dégâts par 3 mètres de chute. Un jet réussi sous DEX x 3 permet à la personne d'éviter la chute.

Tremblement

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort possède deux variables. Les points de magie servent à déterminer la taille de la surface affectée, et le nombre de points cumulés permet de connaître la gravité du résultat.

Ce sort affecte une surface proportionnelle au nombre de points de magie dépensés. Un point de magie affecte un mètre carré, deux points deux mètres carrés et ainsi de suite.

Par point de sort cumulé, chaque personnage à l'intérieur de la surface se voit soustrait 5 % à toutes ses compétences d'Agilité et à tous ses jets de DEX. Chaque round, quiconque se tenant debout doit réussir un jet sous DEX x 5 sur 1D100 ou tomber. Les autres conséquences du tremblement de terre, comme les avalanches, les arbres arrachés, etc., sont déterminés par le maître de jeu.



Pamalt

Roi-Terre de Pamaltela

Pamalt est le Roi des Dieux de Pamaltela. Il est le Seigneur du Continent Sud, fils de la terre primitive. Sa tâche est de maintenir la terre vivante, et ses adorateurs sont dévoués à son aide, acceptant leur part de responsabilité dans le monde. Ce sont les ouvriers des plaines. Pamalt contrôle directement les puissances de la terre et les autres divinités sont ses alliés, ses sujets ou ses ennemis. Il est à la fois le dieu des hommes simples et des chefs tribaux. La plupart de ses adorateurs sont des Agimori, une race (noire) de l'humanité gloranthienne.

Dans les peintures sur sable, il est toujours assis sur son siège royal et tient un bâton surmonté d'un insigne de chef de clan.

Les temples de Pamalt sont de toutes tailles.

Ses sanctuaires enseignent le sort Gnome en Gargouille.

Initiation

Restrictions pour les Agimori : l'acceptation est automatique après le sacrifice d'un point de POU.

Restrictions pour les autres races : habituelles. Compétences - Connaissance des Humains, Connaissance du Monde, Eloquence, Parler [Propre Langue].

Note : le sort du culte Enseigner un Sort permet d'enseigner Compréhension, Coordination, Endurance, Séduction, Toucher de Pamalt, Force et Vigueur. Ces sorts sont enseignés gratuitement aux

membres assermentés de la tribu du chef.

Magie Spirituelle : tous les sorts disponibles auprès des chamans du culte.

Chamanisme

Restrictions : tout initié de Pamalt qui devient chaman acquiert ce statut.

Note : les chamans de Pamalt ne peuvent devenir prêtres du culte, mais seulement acolytes. Ils doivent faire don de 90% de leur temps et de leurs revenus au culte.

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres, mais les acolytes n'ont pas besoin d'être chefs de clan.

Chefs de Clan (Prêtres)

Restrictions : habituelles et le candidat doit être un chef de clan.

Note : les prêtres à part entière doivent faire don de 90% de leurs revenus et de 10% de leur temps au culte.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Commander Gnome, Toucher de Terre, Gnome en Gargouille.

Cultes Associés

Chalana Arroy : procure Guérison Totale

Lodril : procure Invoquer Lodril

Magie Spirituelle de Pamalt

Compréhension

Toucher, temporaire, passif

Ce sort accroît les capacités intellectuelles de la cible, mais son

Variable



Pamalt nourrit et protège les peuplades du continent sud, du chef de clan au simple chasseur pour qu'ils préservent la terre vivante.

INT reste constante. Chaque point de Compréhension ajoute 5% à toutes ses compétences de Connaissance lorsqu'elle est sous l'influence de ce sort.

Toucher de Pamalt

Toucher, temporaire, passif

Ce sort accroît les chances de la cible de lancer tout sort non rituel de magie spirituelle de 5% par point de sort.

Magie Divine Spéciale de Pamalt

Toucher de Terre

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Grâce à ce sort, le lanceur connaît la FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX et APP de toute créature touchée. Il connaît également ses points de vie, de magie et de fatigue actuels. Le sort peut être renforcé pour traverser Contre Magie ou Bouclier.

Gnome en Gargouille

A distance, temporaire, non-cumulable, une utilisation

Ce sort doit être lancé sur un gnome. Il le transforme en un monstre humanoïde. Ce sort n'est habituellement lancé qu'en combat.

Le monstre créé possède la FOR et le POU du gnome d'origine. Les points de vie du gnome restent inchangés et deviennent la TAI de la gargouille. Celle-ci n'a ni CON, ni INT ni DEX et ne bouge que sur ordre du lanceur. La créature ainsi produite attaque au Rang d'Action 10 de chaque round, avec une chance de toucher de 25% plus son bonus d'attaque.

Lorsque le sort cesse, le monstre retourne à la terre.

Variable

2 Points

3 Points

en Cérémonie et en Lire/Ecrire Propre Langue.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Bénir Tombe, Commander Fantôme, Invoquer un Mort

Cultes Associés

Asrélia : procure Cacher Richesses

Babeester Gor : procure Grande Parade

Ernalda : procure Commander Gnome

Maran Gor : procure Stériliser la Terre

Voria : procure Revigorer

Compétence Spéciale de Ty Kora Tek

Préparer Cadavre

Connaissance (10 %)

Cet Artisanat permet à l'utilisateur de préparer correctement un cadavre pour les rites funéraires. Il lui permet également de savoir quels sorts ou rituels sont habituellement pratiqués sur le corps.

Magie Divine Spéciale de Ty Kora Tek

Bénir Tombe

1 Point

Rituel d'Invocation

Ce rituel invoque une forme invisible de Ty Kora Tek pour escorter l'âme d'un adepte mort vers le Paradis. Un rituel réussi garantit que l'âme ne reviendra pas sous la forme d'un fantôme.

Invoquer un Mort

2 Points

Rituel d'Invocation

Ce rituel doit être effectué sur le cadavre, la tombe ou autres restes de l'individu invoqué. Le nom de cet individu doit également être connu. Si la personne contactée réside actuellement dans les vastes Cavernes des Morts de Ty Kora Tek, son fantôme remonte de terre à la fin de l'invocation. Celle-ci reste, en tout autre point identique à une Invocation ordinaire.



Ty Kora Tek

Déesse des Morts

Ty Kora Tek est la Déesse du Monde Souterrain. C'est la soeur d'Asrélia, mais elle n'a ni sa beauté, ni sa bonté. Dans de vastes cavernes grises, elle règne sur les morts qui, murmurant sans fin dans les Ténèbres, sont soumis à ses lois de Silence et de Soumission et baignent dans son bien-être végétatif.

Ses prêtres préparent les morts pour leur enterrement et habitent fréquemment des cryptes. Ils portent parfois des couteaux sacrificiels lorsque les rites de la terre le nécessitent, particulièrement si les humains en sont les offrandes. Ils connaissent aussi les terribles secrets de la Vie-Après-La-Mort.

On la représente habituellement comme une vieille femme anguleuse, enserrée dans un linceul. On lui donne souvent un crâne pour visage.

Le culte de Ty Kora Tek est petit, mais elle a au moins un sanctuaire dans la plupart des grands temples de la terre.

On y enseigne le sort Bénir Tombe.

Initiation

Restrictions : la candidate doit être une femme qui a passé l'âge de fécondité (50 ans et plus) et posséder 90% dans la compétence Préparer Cadavre. Elle doit également sacrifier un point de POU à Ty Kora Tek.

Magie Spirituelle : Détecter la Magie, Dissiper la Magie, Extinction, Seconde Vue

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres

Prêtrise

Restrictions : habituelles, mais le candidat devra posséder 90%

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon de Pamalt

Aleshmara

La Femme

Aleshmara est la guide des femmes et la gardienne du Panier de Vie sacré. Elle gouverne la famille divine des dieux.

Elle est parfois représentée sur des bois gravés comme une vieille femme décharnée tenant un grand panier. Mais elle est plus souvent symbolisée par un panier marqué de ses signes distinctifs.

Les Anciens Dieux

Annilla, Artmal, Bolongo, Cronisper, Dehore, Lodril, Magasta, Yanmorla, Yelm.

"Anciens Dieux" est un terme collectif sous lequel sont regroupés toutes les divinités ayant régné un jour sur Pamaltela. La plupart ont été mutilées ou détruites, mais quelques unes sont encore présentes comme conseiller ou vieil(le) ami(e) de Pamalt.

Artmal

Fils de la Lune, père des Veldang, un Ancien Dieu

Artmal est un des fils de la Lune Bleue, Annilla. Il vint à Pamaltela à une époque depuis longtemps oubliée, et y fonda le fabuleux empire Artmali. Les mauvais jours survinrent lorsque Artmal fut estropié par de cruels Dieux des Tempêtes. L'Empire devint une région désolée et ses habitants furent asservis par leurs voisins et anciens amis. Les descendants à la peau bleue d'Artmal sont maintenant appelés les Veldang. Ils se souviennent des jours glorieux où Artmal lui-même parcourait la terre et leurs navires faisaient voile sur une mer charmante, où s'étend à présent le désert venté de Nargan. Aujourd'hui, les peaux bleues du pays de Zamokil dansent pour Artmal une fois par an. Ils se déguisent à son image, portant des perruques de paille ornées de cornes animales, se sanglant d'une paire de bras artificiels, peignant un oeil sur leur front, et portant des jupes et des jambières en herbes tressées (une mode vestimentaire inhabituelle dans la région). Dans les cités-états le long de la côte nord de Zamokil, Artmal est décrit comme un dieu asservi, émacié et enchaîné.

Bolongo

Le Faux Dieu, un Ancien Dieu

Cet esprit vide hante Pamaltela, feignant d'enseigner et prétendant dissimuler une sagesse secrète derrière ses sottises et ses folles actions. Mais il n'y a rien derrière son masque. Ceux qu'il a captivés dépensent leur vie en un gaspillage insignifiant.

Lorsque les événements sont catastrophiques, les gens savent que Bolongo n'y est pas étranger. Les Arbenniens ont un dicton, "Porter le Masque de Bolongo", qui s'applique à quiconque agit stupidement, est possédé ou a été choisi comme bouc-émissaire annuel.

Bolongo est toujours représenté par un masque dans les arts, les légendes et les mythes.

Cronisper le Sage

Grand Père Ciel, un Ancien Dieu

Cronisper est un compagnon de Yannmorla et de la Sorcière Terre, ainsi qu'un conseiller de Pamalt. Sa barbe entoure la montagne sacrée de Pamalt et son bâton soutient le dôme céleste. Il connaît le nom et les pouvoirs secrets de tous les êtres de Glorantha, mais ne partage sa sagesse qu'avec les fous et les dieux.

Cronisper est sculpté dans le bois sous la forme d'un vieil homme maigre à la tête pointue, étreignant un grand bâton surmonté d'une sphère. Sa barbe descend en spirale autour du bâton.

Faranar

Femme de Pamalt

Faranar est la fille de Aleshmara et la femme de Pamalt. Quelques importantes dynasties de dirigeants la comptent parmi leurs ancêtres. Le pouvoir de Faranar réside dans sa famille. Dans les légendes, elle est pratiquement toujours en compagnie de son mari, sa mère et d'autres membres de la famille des dieux.

Les images représentant Faranar montrent toujours une femme de rang et de qualité, vêtue d'une jupe, portant une coiffure maternelle et de nombreux colliers de coquillages.

Jmijie

Le Dieu sans Terre, le Vagabond

Jmijie est l'esprit du voyage qui pousse le peuple de Pamalt à parcourir les vastes et calmes plaines de leur pays. Parfois, un adorateur de Jmijie est frappé par la malédiction du vagabond: un désir irrésistible de partir de chez soi et de chercher de nouveaux horizons et de nouvelles expériences.

Les dessins illustrant Jmijie montrent un voyageur, un sac sur le dos, la main gauche protégeant ses yeux afin de mieux scruter l'horizon.

Keraun

La Porteuse de Nuages, le Bon Vent

Keraun est la déesse du vent de l'est qui conduit les nuages porteurs de pluie au dessus de Pamaltela. Elle est l'amie, la servante ou l'épouse de Pamalt.

On la décrit souvent comme une femme portant des outres d'eau et chevauchant les hirondelles qui précèdent les tempêtes.

Noruma

Maître de la Magie

Noruma connaît tous les sorts et esprits du monde. Le Dieu Cornu créa les Chamans mais Noruma les éleva et leur enseigna leur art.

Il est habituellement représenté comme un homme vêtu d'une peau de bête, portant un grand tambour, une double gourde et un collier de silex.

Nyanka

Mère de la Vie et de l'Enfantement

Durant l'Age Vert, Mère Nyanka parcourut le monde et bénit la terre. Quand vinrent les Temps Difficiles, la terre s'assécha et le peuple vit la réalité de ses bénédictions. Chaque endroit où elle avait dormi durant ses voyages devint une verte oasis. Elle se servit aussi de ses pouvoirs producteurs pour enseigner aux hommes comment faire des enfants. Son image est souvent gravée dans le bois vivant d'un arbre de Nyanka et consiste en majeure partie en des seins lourds, un gros ventre, une face sereine et des boucles d'oreilles de grossesse.

Sikkanos

Le Vent Mauvais, la Tempête de Poussière.

Sikkanos, le souffle mortel du Désert de Nargan, est l'ennemi du genre humain. Il envoie des monstres de flammes et des vents empoisonnés depuis le coeur du désert.

Dans les rituels de combat de Pamaltela, chaque printemps, un guerrier personnifie ce dieu en s'habillant de fourrures rouges, lacérées et couvertes d'une croûte de sang. Il porte des fléchettes empoisonnées et des sacs de cuir pleins de vent empoisonné.

Vangono

La Lance

Vangono est un guerrier expert de Pamaltela. Il est le maître de la lance et peut respirer trois types de feu. Il est toujours à la droite de Pamalt ou au milieu du carnage. Il est la raison pour laquelle les deux



Tout chasseur qui s'apprête à mourir, prie Vangono, le Dieu Guerrier de Pamaltela afin qu'il guide sa lance et lui donne la force de vaincre.

camps d'une bataille récoltent toujours la destruction. Il est adoré par ceux qui sont destinés à mourir au combat.

Il est habituellement représenté portant un large bouclier et plusieurs lances.

Yanmoria

Grand Mère de la Terre - une Ancienne Déesse

Yanmoria est la sage-femme du conseil des dieux de Pamalt. Elle recueille et reconforte les âmes des morts et on l'associe quelquefois à Cronisper. Le pas de sa porte est gardé par la Sorcière de la Terre.

Les peintures sur vanneries la représentant montrent une vieille femme couverte d'un châle rouge et assise sur un tabouret à trois pieds.



Sagesse Immortelle du Roi Soleil



Les Murmures du Seigneur Dragon

D'où vient le monde ?

Le vénérable Dragon Cosmique était l'unique habitant de l'ancien univers. Il comprit que la diversité est supérieure à l'unité et démembra sa forme sacrée. Du terrible souffle du Dragon Cosmique vint le Premier Océan. Des os sacrés du Dragon Cosmique vint la Première Montagne. Des écailles et des poils bénis du Dragon Cosmique vinrent les animaux et les plantes. De l'ineffable âme du Dragon Cosmique vint l'Aether, l'esprit saint. Le Premier Océan se divisa de façon appropriée en de nombreux océans, mers, lacs et eaux célestes. La Première Montagne se brisa en chaînes rocheuses et en collines. Les premières créatures se multiplièrent docilement pour couvrir le monde du Dragon Cosmique. L'Aether forma les dieux du ciel à partir de son esprit sacré.

D'où viens je ?

Du coeur sanctifié du Dragon Cosmique vint l'Homme Sauvage. Tout d'abord l'Homme Sauvage ne connut aucune limite. Plongeant sur le monde, il s'accoupla avec les arbres, les pierres et les bêtes. Ces mauvais accouplements produisirent les Quatre Cents Races Sacrées.

Enfin, l'Impératrice Terre prit l'Homme Sauvage en pitié, et créa Donatrice, la Première Femme. L'Homme Sauvage fut dompté pour vivre en quiétude avec Donatrice. Leur fils est le vénérable Aptanace le Sage, et nous descendons de ses enfants divins. Les enfants d'Aptanace prirent chacun la place qui leur était attribuée dans la société : l'un fut le premier potier, un autre le premier constructeur, le premier astrologue, tailleur, herboriste, fermier, et ainsi de suite. C'est ainsi que naquirent les sept cents Arts Divins de la civilisation.

Pourquoi mourons nous ?

La mort est l'état naturel de l'univers. L'Homme Sauvage fut le premier d'entre tous à mourir. La Pensée Correcte nous apprend que la mort est une transition, un changement. Tout comme l'Empereur Dragon ôte sa lumineuse couronne pour atteindre le seizième stade de l'existence, nous devons abandonner nos corps pour atteindre nos buts ultimes. Le très saint Yelm nous montre la voie vers la vie après la mort.

Qu'y a-t-il après la mort ?

La plupart des gens voyagent vers le Merveilleux Palais de l'Agérable Récompense pour y attendre le Passage de Sa Supra Eminence, l'Empereur Dragon. Alors, leurs âmes l'accompagnent vers le stade suivant de l'existence. C'est pourquoi nous devons accomplir la Bonne Action et soutenir l'Empereur Dragon, sans quoi nos âmes resteront derrière lorsqu'il Passera.



Pourquoi suis je ici ?

Servir sans relâche Ceux qui sont Bénis est le secret du bonheur. Nous existons pour servir l'Empereur, et il existe pour nous servir. Les autres nations sont prisonnières de l'ignorance, ne connaissant que des faux dieux ou des divinités inférieures. Le devoir de tous les Enfants du Ciel dans notre Royaume de la Splendeur est de servir et d'émuler l'homme supérieur.

Comment fais je de la magie ?

Chaque forme de vie connaît sa propre magie. Comme manger et dormir, elle fait partie de l'existence. Nos Exarques connaissent de puissantes magies draconiques. Les dirigeants des cités obtiennent de la magie puissante et vraie des Dieux de la Lumière. Les fermiers dans leurs champs connaissent de puissants secrets de la Mère du Riz, que je ne connaîtrai jamais. Parle avec moi et je te dirai quelle magie est faite pour ta vie.

J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux tu me dire la vérité sur...

...Aldrya ?

Elle et son peuple adorent le Soleil plus que tout autre dieu, et sont toujours proches de lui. Ils sont par conséquent forts en été et pitoyables en hiver, tout comme Yelm. Les elfes sont donc liés à la simple périodicité et n'en seront jamais libérés pour pouvoir profiter de la vraie progression spirituelle.

...Le Chaos ?

Lorsque les abominables Dieux Rebelles tentèrent de renverser l'Ordre Divin, ils se firent de terribles alliés, trop puissants pour être contrôlés. De nombreux dieux se battirent, mais seuls la sagesse et le sacrifice de notre louable nation purent régénérer la pureté de l'univers.

...Kyger Litor ?

La fumée acide et épaisse qui précéda la vraie création aurait pu devenir transparente et douce, mais les déplorables Dieux Rebelles empêchèrent le parfait achèvement. Ce résidu corrompu, ombres terribles sur le visage de la réalité, hante encore les vivants et règne sur les misérables terres de l'ignorance.

...La Déesse Lunar ?

Les malheureux qui vivent sur ces terres sordides au-delà des nôtres sentent certainement leurs lacunes. La Lune Rouge est une tentatrice inconsciente des habitants de Péloria pour copier notre Système Divin et notre Empereur Dragon. Mais l'imitation est toujours inférieure à la réalité.

...Magasta ?

Ces dieux monstrueux sont les ennemis du ciel et de la terre et tentent sans cesse d'éteindre la vie avec leurs pouvoirs liquides. De funestes secrets sont cachés dans les mortelles profondeurs de l'océan et au-delà de ses nuages opaques de brouillard.

...Les Monothéistes ?

Les sorciers occidentaux réfractaires n'ont pas réussi à trouver la bonne voie. Ils sont témoins des vérités infinies des Enfants des Cieux, mais tronquent ces vérités, s'isolant eux-même des sources divines. Il ne leur reste qu'une parodie de vraie religion. Leur foi défie la vérité de la divinité et de l'immortalité, et remplace la véritable dévotion par une philosophie vide de sens.

...Mostal ?

Cet étrange dieu est à la fois ennemi et ami. En tant qu'ami, il maintient l'ordre cosmique. Mais il fait de ceux qui le servent des esclaves, et méprise la vraie vie. Mostal est comme un dieu mort-vivant.

...Orlanth ?

Orlanth le Rebelle est le terrible usurpateur qui tenta à une époque de détruire notre merveilleux Empire Draconique. Il règne sur des lieux sauvages et dirige nos ennemis. Il détruisit l'Age d'Or avec des guerres pemicieuses. Il fut néanmoins conquis par la pureté de notre vérité céleste et est désormais dompté par le Compromis.

...Les Esprits Primitifs ?

Ce sont des morceaux brisés de l'ancien univers, qui n'ont plus de contact avec les plans supérieurs. Ces êtres inférieurs n'ont aucun sens pour nous.

Les Dieux de Kralorela

Aether, Gardien du Tout

Aether est l'immuable unité de toute existence. Lorsqu'il vivait, dans notre Royaume de Splendeur, rien d'autre n'y vivait. Il conçut plusieurs fils et peuples par la pensée, puis se retira au-delà du ciel.

Dendara, la Bonne Déesse

Dendara est la Mère de la Vie. Elle sert son mari, l'Empereur Yelm, comme toute femme supérieure devrait servir son époux. Elle nous donne des vêtements, des boissons et sa fille, la Mère du Riz.

Les Empereurs Dragons

Avant qu'un Empereur Dragon puisse Passer, il doit bénir toute postérité subséquente. C'est ainsi que Daruda nous apporta la fabuleuse magie draconique, que Mikaday nous enseigne les lois et les rites corrects, et que Vashanti créa la Toile du Juste Savoir pour unir notre nation sous un gouvernement.

Tout comme nous vénérons notre actuel Empereur Dragon, Godunya, pour atteindre le progrès spirituel, nous vénérons les anciens Empe-

reurs Dragons pour utiliser leur magie et leurs talents afin d'exalter nos vies tant que nous vivons. Leurs noms font vibrer la langue : Metsyla, Shavaya, Daruda, Thalurzni, Mikaday, Vayobi, et la multitude de nos Maîtres Célestes, sauf Shahg-hsa Puisse-Son-Nom-Etre-Maudit.

Les Dieux des Isles Orientales

Lorsque le puissant empire original de Yelm fut assailli par les hordes de barbares vulgaires et putrides, nous pûmes nous maintenir grâce à l'autorité rigoureuse de nos divins Empereurs. Mais les terres paradisiaques de Vithela durent se retirer des sordides déserts de la Guerre des Dieux. A son retrait, des monstres sans coeur lui arrachèrent des fragments ou corpuscules. Nous les appelons aujourd'hui les Isles Orientales. Isolés à la fois de la terre sainte de Vithela et de nos propres préceptes divins, les malheureux habitants de ces îles sont obligés de vénérer une multitude d'êtres et de démons autochtones.

Godunya et les Exarques

Nous, Enfants des Cieux, sommes très chanceux. Si nous vivons sur les plus merveilleuses des terres, nous sommes de plus servis par les plus sages des dirigeants. Dans notre Royaume de Splendeur, il existe de nombreux Exarques que nous vénérons. A travers eux, nos âmes touchent l'inabordable majesté de Godunya, notre Empereur Dragon sacré. Grâce à lui, nos âmes atteignent la progression vers les plans supérieurs de la réalité, durant la vie-après-la-mort.

Gorgorma, soeur de Dendara

Gorgorma est un effrayant mirage, une horreur écoeurante, nuisible, misérable, et informe. Elle rôde dans les cauchemars des Enfants Célestes et souille les merveilleuses robes de la belle Dendara. Malgré tout, nous adopterions un millier de telles horreurs lamentables pour garder la délicieuse présence de Dendara.

Hykim et Mikyh

Ce sont les dieux sinistres des Hommes Bêtes. Ces races dépravées vivent dans nos montagnes et leurs habitudes ont tourmenté les Enfants Célestes depuis la chute du très saint Yelm aux mains des Dieux Rebelles.

La Voie de la Maîtrise Immanente

Les pensées de certains Enfants Célestes sont maladroites et incontrôlées. Ils croient stupidement que la véritable inspiration et que les pures puissances draconiques peuvent être atteintes par une approximation sommaire et primitive. L'homme supérieur comprend la vanité de ce système. Notre divin Empereur leur permet de survivre pour leur enseigner la bêtise de l'impatience.

La Mère du Riz

Sa bonté sans fin bénit les plus pauvres des paysans et sa générosité s'étend même aux impurs. Tous les Enfants Célestes ont reçu le don de vie de sa douce nature. Les autres pays sont maudits de par son absence, forcés de consommer de la nourriture abominable.

Les Dieux de Vormain

Lorsque les Dieux Rebelles assaillirent l'Ordre Divin, les terres isolées de Valzain furent soumises à une discipline stricte et à la vénération de dieux austères et cruels. De cette façon, ils évitèrent la destruction de la Guerre des Dieux et préservèrent Valzain de la ruine totale. Ils conservent encore leurs règles strictes. Nous sommes très heureux que notre Empereur Dragon et nos Armées et Flottes Impériales nous aient délivrés de la nécessité d'une existence aussi austère.

Yelm, Empereur du Cosmos et Dieu de Tous les Feux

Second dirigeant de Kralorela, son règne fut l'Age d'Or du monde et tout y était parfait. Toute l'existence était son royaume, et il organisa le monde tel qu'il est aujourd'hui.



Panthéon Oriental



Les divinités du panthéon oriental peuvent être aisément divisées en trois régions géographiques : Kralorela, Vormain et les Isles Orientales.

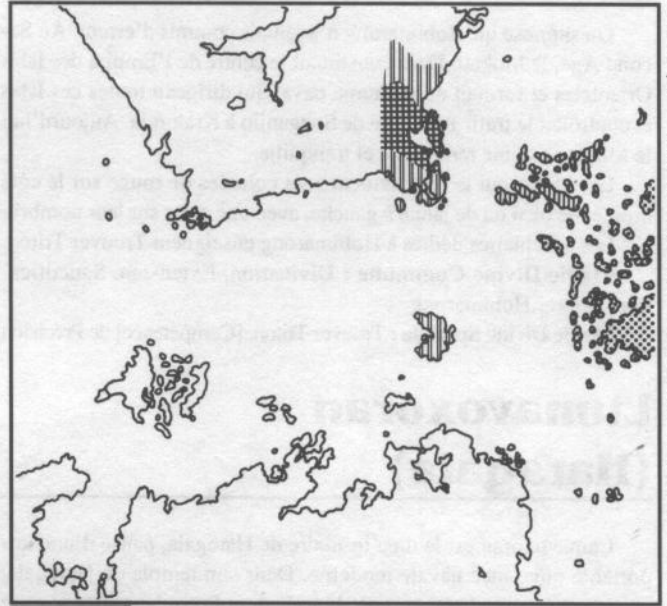
L'Empire de Kralorela est tellement ancien qu'il y subsiste des archives du temps du règne de Yelm, dieu du soleil. Lorsque l'empire cosmique de Yelm se décomposa, la dynastie bienveillante des Empereurs Dragons, qui perdure encore aujourd'hui, prit sa succession. La mythologie de Kralorela prête une grande attention aux tentations et aux menaces du monde extérieur, auxquelles doivent être confrontés le sage Empereur et ses loyaux sujets. Après sa mort, chaque Empereur est déifié et adoré pour toujours comme un dieu. Depuis l'Aube, un seul Empereur est mort, le très saint Yanoor, qui s'est prématurément enfui vers la vie après la mort, afin d'échapper aux assassins des usurpateurs Erudits de l'Ambigu.

Les Dieux de Vormain sont peu connus. Les étrangers ne sont pas en sécurité dans ce pays. Les autochtones sont à la fois violents et réservés. Cependant, ils n'ont pas véritablement pour ambition d'étendre leurs frontières, et demeurent donc le peuple le plus mystérieux de l'orient. Chaque dieu de leur petit panthéon est associé à une couleur et un type de magie ; la sorcellerie est courante. Les seuls Vormainiens habituellement rencontrés par les étrangers sont de féroces pirates.

Les Isles Orientales sont fragmentées. Leurs dieux sont innombrables et semblent souvent insignifiants. Les habitants ne font aucun effort en vue de convertir autrui à leur religion et, en contrepartie, adoptent rarement les dieux des autres peuples. Leur mythologie de base ressemble à celle de Kralorela. Mais, après l'éclatement de l'empire de Yelm, leurs mythes ne concernent plus que leur série de petits dieux actifs et querelleurs.

Les personnes qui adorent ce panthéon sont assez civilisées. Elles sont isolées des autres nations par de vastes océans, des désolations infestées de barbares et leurs propres barrières culturelles. Elles voient en leur culture une évidente supériorité sur le reste du monde. Si les orientaux assimilent lentement les idées venues d'ailleurs, ils sont très innovateurs de leur côté et ont exporté de nombreux concepts et inventions magiques vers le reste du monde.

Cultes Orientaux: Dieux Citadins, Dendara, Dieux des Isles Orientales, Godunya, Gorgorma, Déesses du Grain, Voie de la Maîtrise Immanente, Dieux des Rivières, Dieux Voleurs, Le Bouffon, Tsankth



Dieux des Isles Orientales

Un Millier de Dieux

Chacune des nombreuses Isles Orientales possède son propre dieu. Les habitants de ces pays vénèrent le dieu de leur île et parfois ses enfants.

Des temples de toutes tailles peuvent exister sur l'île d'origine du dieu. Des autels qui lui sont dédiés sont habituellement implantés dans les ports principaux et les cités commerçantes des îles alliées. Les grands navires possèdent souvent un autel consacré au dieu de leur île.

Les sorts enseignés par les sanctuaires dépendent de chaque dieu.

Initiation

Restrictions pour les autochtones : le candidat doit être né sur l'île du dieu et sacrifier un point de POU.

Restrictions pour les étrangers : le candidat doit payer une grosse somme d'argent à un prêtre et lancer 1D100. Si le jet est inférieur ou égal au 1/100 de la somme payée en guilders, il est accepté au sein du culte.

Note : les initiés des Dieux des Isles Orientales peuvent être sor-

ciers. Ils ne peuvent pas obtenir d'Intervention Divine de leur dieu.

Magie Spirituelle : aucune ; les habitants de ces îles utilisent la sorcellerie au lieu de magie spirituelle.

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles, mais au lieu des restrictions normales de compétences, le candidat à la prêtrise des Isles Orientales doit posséder 80% en Lire/Ecrire sa Propre Langue et 50% en Cérémonie.

Magie Divine : varie beaucoup avec chaque culte.

Hobimarong (Mokato Doré)

On suppose qu'Hobimarong n'a jamais commis d'erreur. Au Second Age, le Mokato Doré constituait le centre de l'Empire des Isles Orientales et formait un royaume naval qui dirigeait toutes ces Isles et contrôlait le trafic maritime de Sozganjo à Kralorela. Aujourd'hui le Mokato est une terre riche et tranquille.

Les idoles qui le représentent sont colorées de rouge sur le côté droit et de bleu ou de jaune à gauche, avec une perle sur leur nombril.

Les sanctuaires dédiés à Hobimarong enseignent Trouver Triton.

Magie Divine Commune : Divination, Extension, Sanctification, Adorer Hobimarong

Magie Divine Spéciale : Trouver Triton, [Compétence] de Précision

Lumavoxoran (Haragala)

Lumavoxoran est le dieu insulaire de Haragala, patrie d'une importante puissance navale moderne. Dans son temple de Haragala, on trouve un grand réservoir de liquide dont la couleur change avec l'humeur du dieu et qui est utilisé pour la Divination.

Son image est celle d'une voile ondoiyante sur laquelle on a peint des yeux.

Ses sanctuaires enseignent le sort Maintenir le Cap.

Magie Divine Commune : Divination, Sanctification, Adorer Lumavoxoran

Magie Divine Spéciale : Trouver Objet Enchanté, Trouver Eau Douce, Maintenir le Cap, Sapience

Saliligor (Homago)

Saliligor est le dieu de la petite île de Homago, sur laquelle ne résident que trois mille personnes. Il est le fils d'une femme et d'un dauphin. Ses adeptes sont d'ignobles cannibales qui, toutefois, ne dévorent jamais les étrangers. Ils ne tentent de convertir à leur mode de vie que les habitants des Isles Orientales.

Saliligor est décrit comme un dauphin avec une paire de jambes humaines.

Il est décrit ici comme exemple d'une divinité mineure des Isles Orientales. Il n'a qu'un temple unique dans le monde, mais il est vaste.

Magie Divine Commune : Divination, Sanctification, Adorer Saliligor

Magie Divine Spéciale : Trouver Pieuvre, Trouver Adorateur de Saliligor, Trouver Requin

Magie Divine Spéciale des Isles Orientales

Trouver Objet Enchanté (Lumavoxoran) 1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Sous l'effet de ce sort, tout objet à portée qui a été soumis à un rituel d'Enchantement émet une faible lueur d'identification que seul le lanceur peut voir. La lueur est visible à travers un mètre de pierre, de terre ou de métal.

Trouver Eau Douce (Lumavoxoran) 1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Sous l'effet de ce sort, toute eau potable à portée émet une faible lueur d'identification que seul le lanceur peut voir. La lueur est visible à travers un mètre de pierre, de terre ou de métal.

Trouver Triton (Hobimarong) 1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Sous l'effet de ce sort, tout triton à portée émet une faible lueur d'identification que seul le lanceur peut voir. La lueur est visible à travers un mètre de pierre, de terre ou de métal.

Trouver Pieuvre (Saliligor) 1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Sous l'effet de ce sort, toute pieuvre vivante à portée émet une faible lueur d'identification, que seul le lanceur peut voir. La lueur est visible à travers un mètre de pierre, de terre ou de métal.

Trouver Adorateur de Saliligor (Saliligor) 1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Sous l'effet de ce sort, tout prêtre ou initié de Saliligor à portée émet une faible lueur d'identification que seul le lanceur peut voir. La lueur est visible à travers un mètre de pierre, de terre ou de métal. Ce sort est inefficace sur des ex-membres du culte.

Trouver Requin (Lumavoxoran) 1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Sous l'effet de ce sort, tout requin vivant à portée émet une faible lueur d'identification que seul le lanceur peut voir. La lueur est visible à travers un mètre de pierre, de terre ou de métal.

Maintenir le Cap (Lumavoxoran) 2 Points

Toucher, durée un jour, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un navire. Durant les prochaines 24 heures, le bateau suivra exactement le cap sur lequel on l'a dirigé lors du lancer du sort. Aucun changement de direction ne peut être imposé au navire avant l'expiration ou la dissipation du sort.

[Compétence] de Précision (Hobimarong) 2 Points

Personnel, temporaire, cumulable, réutilisable

Chaque sort de cette famille n'est utilisable qu'avec une compétence particulière. Seules les compétences progressant par expérience possèdent un sort correspondant. Il existe donc Canotage de Précision, Evaluation de Précision, Esquive de Précision, et ainsi de suite.

Lorsqu'un personnage sous l'emprise de ce sort réussit à utiliser la compétence associée, une réussite normale devient immédiatement une réussite spéciale. Les réussites critiques, les échecs et échecs absolus ne sont pas affectés.

Sapience 1 Point

Toucher, temporaire, cumulable, une utilisation

Chaque point de ce sort augmente l'INT de la cible de 1 point pour la durée du sort. Il n'a aucun effet sur les créatures à INT fixe ou non-intelligentes.



Godunya

L'Empereur Dragon

Godunya est l'actuel Empereur Dragon de Kralorela. Il représente aux yeux de son peuple la stabilité sociale, la grandeur de l'Empire et le salut spirituel. Il est vénéré par les citoyens de Kralorela.

Lors de ses rares apparitions publiques, l'Empereur s'est révélé être un homme de petite taille. Durant les cent soixante dernières années, sa peau s'est peu à peu teintée d'une nuance dorée jusqu'à apparaître aujourd'hui comme taillée dans l'or. Selon ses sujets, c'est le signe de sa proche illumination. Il est habillé dans des centaines de mètres d'habits dorés, de satin, et de délicates robes de soie et est suivi d'une traîne de serviteurs à demi humains. Il ne porte aucun ornement métallique.

On ne trouve son culte que dans Kralorela, où il existe des temples de toutes tailles. Ce culte n'enseigne pas de magie divine conventionnelle, les sanctuaires ne disposent donc du sort Adorer Godunya.

Initiation

Restrictions : pour devenir initié, il suffit d'être citoyen de Kralorela et de sacrifier un point de POU.

Note : un initié de Godunya doit faire don de tous ses points de magie sauf un à chaque Jour Saint de chaque saison. Il est dispensé des autres restrictions, y compris le paiement d'une partie de ses revenus. Les initiés de Godunya ne peuvent pas tenter d'Intervention Divine.

Magie Spirituelle: aucune n'est enseignée

Prêtrise

Restrictions : un candidat à la prêtrise de Godunya doit posséder au moins 90% en Cérémonie et en Lire/Ecrire sa Propre Langue et 50% en Connaissance du Monde et en Parler sa Propre Langue. Il doit également se soumettre au Test de Sainteté (POU x3 ou moins sur 1D100).

Note : un prêtre de Godunya est financièrement entretenu par l'Empire Kralori.

Magie Divine Commune : Adorer Godunya

Exarques

Les gouverneurs provinciaux de l'Empire Kralori sont directement vénérés par les masses grâce au culte de Godunya. Ils ont par conséquent une grande maîtrise de la magie et d'imposants pouvoirs spirituels. On les appelle également les Rois Dragons Inférieurs. Tous les exarques sont issus des rangs des prêtres de Godunya. Lorsqu'un exarque est prêt à se retirer, on procède à une recherche extensive parmi les prêtres de la province appropriée. Le meilleur prêtre de toute la province est choisi pour devenir le successeur de l'exarque. Chaque exarque dirige une province.

Les exarques portent des parures royales élaborées lors de leurs apparitions publiques. Chaque région a un mode de décoration des exarques différent.

La Magie de Godunya

Tous les initiés de Godunya acquièrent la possibilité de sacrifier du POU permanent pour en retirer des bénéfices immédiats. Chaque point de POU peut être utilisé pour reproduire l'effet d'un point de tout sort non rituel de sorcellerie existant dans le livre des règles de RuneQuest. L'effet du sort peut être modifié en dépensant d'autres points de POU. L'ensemble des points de POU est dépensé au RA de DEX de l'utilisateur et les effets du sort sont immédiats. Le procédé



Les milles Isles de Kralorela sont autant de facettes d'un même genre. Tous leurs habitants et leurs dieux tutélaires, même les plus barbares comme "peigne et tresses" se soumettent devant Godunya.

réussit toujours ; aucun jet de dés n'est nécessaire.

Exemple : en dépensant 4 points de POU, un initié de Godunya peut produire une Suffocation d'intensité 3, portée 1, un Renforcer les Dégâts intensité 2, portée 2 ou encore un Drainer 4.

Cet effet ne renforce, ni ne s'ajoute à la sorcellerie normale. Il ne peut pas non plus être placé dans une matrice.

La Magie des Prêtres de Godunya

Un prêtre peut sacrifier des points de POU pour créer des effets de sorcellerie avant de les utiliser. Le sacrifice doit être effectué dans un temple de Godunya. Le prêtre peut à volonté utiliser ce sacrifice pour créer après coup les effets de sorts non rituels du livre des règles de RuneQuest. La procédure est identique à celle utilisée par les initiés, mis à part que le POU a été sacrifié d'avance à cet effet.

Une fois le POU dépensé, le prêtre ne peut pas en récupérer l'usage avant d'avoir prié dans un temple de Godunya, à raison d'un jour par point de POU sacrifié. Il ne peut pas non plus le faire avant la fin des effets du sort.

Un prêtre avec 20 points de POU sacrifiés possède 20 points d'INT libre utilisables pour la sorcellerie. Une fois utilisée, il doit prier à son temple pour récupérer cette INT libre.

Cet effet ne renforce, ni ne s'ajoute à la sorcellerie normale. Il ne peut pas non plus être placé dans une matrice.



Tsankth

Dieu de la Rapacité et de la Piraterie

Tsankth est le dieu des pirates de Vormain. Il incarne la rapacité de l'humanité, la vitesse meurtrière du barracuda et l'étreinte puissante du calmar géant. Il parcourt les mers, menant les boucaniers assoiffés de sang pour piller et massacrer les voyageurs maritimes innocents. Ses chaussures sont des navires, son épée un éclair de lumière éblouissante et son avidité, éternelle et insatiable.

Il est représenté sous la forme d'un barracuda.

Des temples de toutes tailles lui sont dédiés à Vormain. Hors des îles principales, il n'existe que des sanctuaires.

On y enseigne le sort Appeler Barracuda.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Canoter, Cérémonie, Nager, Attaque avec une Arme, Parade avec une Arme

Note : il est interdit aux pirates de Tsankth d'apprendre plus d'un point de Soins.

Magie Spirituelle : Vivelame, Coordination, Disruption, Endurance, Soins

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Magie Divine Commune : Enchantement d'Armure, Enchantement de Lien, Enchantement d'une Matrice de Points de Magie, Enchantement d'une Matrice de Points de Sort, Enchantement de Vie, Commander Esprit du Culte, Extension, Enseigner un Sort, Adorer Tsankth

Magie Divine Spéciale : Stopper un Navire, Appeler Barracuda, Commander Barracuda, Flotter, Lame Vivante, Marcher sur l'Eau.

Magie Divine Spéciale de Tsankth

Stopper un Navire

1 Point

Portée 1 kilomètre, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un navire. Chaque point de sort augmente la portée d'un kilomètre ou génère 1D10 points qui sont opposés aux points de structure de la cible sur un jet de résistance. Si le navire est vaincu, il ralentit à raison de un noeud par minute jusqu'à l'arrêt complet. Lorsque le sort expire, le bateau peut recommencer à bouger normalement, en accélérant à partir d'une vitesse nulle.

Si le navire est muni de voiles, elles peuvent être endommagées par cette décélération. Les chances d'endommager les cordages du navire sont égales à la FOR du vent ou moins sur 1D100. Le jet est effectué lors de l'immobilisation du bateau.

Appeler Barracuda

1 Point

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort pousse le barracuda le plus proche et à portée à cesser toute activité en cours et à rejoindre le lanceur. Chaque point de sort supplémentaire peut soit appeler un autre barracuda, soit augmenter la portée du sort de 100 mètres.

Lame Vivante

3 Points

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Lorsque la cible est sous l'influence de ce sort, elle bouge à la vitesse de l'éclair et a droit à trois actions de combat par round, au lieu de deux. Elle ne peut toujours Esquiver qu'une fois par round et ne peut attaquer ou parer deux fois avec la même arme.

Marcher sur l'Eau

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à la cible de se déplacer à la surface de l'eau comme s'il s'agissait d'une surface solide. Elle bouge à sa vitesse de marche normale.



Voie de la Maîtrise Immanente

Culte Mystère de la Vénération du Dragon

C'est le culte mystère de la vénération du dragon de Kralorela. Il possède un grand nombre de membres parmi les classes les plus basses.

Les membres de cette organisation secrète peuvent se transformer en dragons. Ses initiés proclament que leurs pouvoirs sont la preuve de la puissance du culte et démontrent sa vérité. Les Erudits de l'Ambigu se basèrent sur ce culte lorsqu'ils régnèrent sur Kralorela.

Les murs et le sol des bâtiments de la Voie de la Maîtrise Immanente sont incrustés d'ivoire et d'ébène dessinant des dragons.

Tous les lieux d'adoration de la Voie de la Maîtrise Immanente sont des temples mineurs. Il n'existe aucun autre type de temple.

Etudiants Laïques

Restrictions : un candidat doit sacrifier du POU permanent au culte. Ses chances d'être accepté sont égales au POU cumulé sacrifié x 5 sur 1D100. Il peut effectuer un nouveau jet à chaque fois qu'il sacrifie du POU. Le sacrifice de POU peut être cumulé sur plusieurs années.

Note : les étudiants laïques sont les équivalents des initiés. Ils n'ont pas à payer d'argent au culte, mais doivent lui consacrer 10% de leur temps. Les étudiants laïques peuvent apprendre la compétence Sagesse Charismatique et sacrifier du POU afin d'obtenir des

sorts divins à une utilisation. Ils n'ont pas à payer pour les gagner. Ils ne peuvent pas obtenir d'Intervention Divine.

Magie Spirituelle : aucune n'est enseignée. Le culte n'émet aucune objection à la connaissance ou à l'utilisation de magie spirituelle ou de sorcellerie.

Cercle Intérieur

Restrictions : les membres du cercle intérieur doivent parfaitement comprendre les secrets du culte. Ils peuvent se soumettre au test de maîtrise spirituelle quand ils le désirent. Ce test consiste à réussir un jet sous la compétence Sagesse Charismatique.

Note : les membres du cercle intérieur sont l'équivalent des prêtres. Ils n'ont aucune limitation, sinon celle de passer un jour par semaine au service du culte.

Le but ultime de la plupart des membres du cercle intérieur est d'obtenir tous les sorts du culte avec suffisamment de sorts d'Extension Draconique pour leur permettre de devenir un Dragon pour le reste de leur vie.

Magie Divine Spéciale : Atteindre la Perfection de Flamme, Atteindre la Perfection de Tête, Atteindre la Perfection de Membre, Atteindre la Perfection de Taille, Atteindre la Perfection d'Armure Spirituelle, Atteindre la Perfection de Queue, Atteindre la Perfection des Viscères, Atteindre la Perfection des Ailes, Vie de Dragon, Adorer la Maîtrise Immanente.

Magie Divine Spéciale de la Voie de la Maîtrise Immanente

Atteindre la Perfection de Flamme **1 Point**
Personnel, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être lancé que simultanément ou subséquentement au sort Atteindre la Perfection de Tête. Il permet à l'utilisateur de souffler du feu comme un dragon. Le feu a une portée égale au POU de l'utilisateur en mètres et couvre une surface de deux mètres de diamètre.

La flamme inflige 1D6 points de dégâts à chacune des localisations de la cible. Lancez un seul D6 et appliquez le résultat à toutes les localisations simultanément. L'armure protège contre ces dégâts.

Chaque point supplémentaire cumulé augmente le diamètre de la surface couverte de 2 mètres ou les dégâts infligés de 1D6.

Atteindre la Perfection de Tête **1 Point**
Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme la tête de l'utilisateur en une tête de dragon de taille humaine. Il obtient une attaque par Morsure infligeant 1D8 points de dégâts plus le bonus aux dommages. La chance de base de toucher est de 05%.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.

Atteindre la Perfection de Membre **1 Point**
Personnel, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un bras ou une jambe qui est transformé(e) en un membre de dragon analogue. Les dommages infligés par l'attaque d'un tel membre sont de 1D8 plus le bonus aux dégâts. Les chances de toucher sont égales à l'attaque normale en Coup de Poing ou de Pied (ou autre) de l'utilisateur. Si celui-ci a perdu un membre, le sort peut être utilisé pour en créer un nouveau, temporaire et totalement draconique dans cette localisation. Si un membre draconique est perdu en combat, le membre correspondant de l'utilisateur (s'il existe) est également perdu une fois le sort terminé.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.



Devant la furie des fidèles de Tsankht, seuls ceux engagés dans la Voie de la Maîtrise Immanente sont à même de défendre l'ordre divin de Kralorela.

Atteindre la Perfection de Taille **1 Point**
Personnel, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être utilisé que si toutes les localisations de l'utilisateur ont été transformées en leurs équivalents draconiques. Ceci signifie qu'il doit être sous l'influence des sorts Atteindre la Perfection de Tête, des quatre Membres et des Viscères.

Chaque point de ce sort augmente la TAI et la FOR de l'utilisateur de 6 points.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.

Atteindre la Perfection d'Armure Spirituelle **1 Point**
Personnel, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort n'a d'effet que sur les parties du corps de l'utilisateur qui ont été transformées en leurs équivalents draconiques. Ses effets s'étendent aux parties du corps temporaires comme la queue ou les ailes. Toutes ces localisations voient leur armure augmenter de 6 points par point de sort.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.

Atteindre la Perfection de Queue **2 Points**
Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort fait pousser une queue de dragon à l'utilisateur. Lorsqu'il est cumulé avec le sort Atteindre la Perfection d'Ailes, il aide à stabiliser et à diriger le vol, et y rajoute 1 mètre par RA à la vitesse, par point de sort utilisé.

L'utilisateur peut également attaquer en combat avec cette queue. Elle inflige des dommages égaux à la moitié de son bonus aux dégâts, avec une base de 05%. Elle peut être utilisée comme attaque de Balayage si l'utilisateur est assez grand.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.

Atteindre la Perfection des Viscères

2 Points

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme la poitrine de l'utilisateur en celui d'un dragon de taille humaine. Il n'a aucun autre effet en lui-même.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.

Atteindre la Perfection des Ailes

3 Points

Personnel, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort fait pousser des ailes de dragon dans le dos de l'utilisateur. Il peut s'en servir pour voler à la vitesse de 3 mètres par RA. Chaque utilisation cumulée de ce sort permet d'ajouter 3 mètres par RA à sa vitesse.

Ce sort est cumulable avec tout autre sort de type Atteindre la Perfection.

Vie de Dragon

1 Point

Personnel, durée spéciale, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être cumulé avec un ou plusieurs sort(s) du type Atteindre la Perfection. Chaque point de ce sort double la durée de chaque sort avec lequel il est cumulé. Ainsi, 1 point de Vie de Dragon permet de faire durer tous les sorts 30 minutes, 2 points les feront durer 60 minutes, 3 points 120 minutes et ainsi de suite. L'utilisation des autres sorts ne peut être récupérée par la prière avant la fin de celui-ci.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon des Isles Orientales

Aptanace le Sage

Le Fondateur de la Civilisation

Aptanace le Sage est le fils de Donatrice et de l'Homme Sauvage. Ses quatorze cents enfants créèrent toutes les classes sociales et les occupations du genre humain. Ses sept cents fils inventèrent les sept cents Arts Divins de la culture et ses sept cents filles épousèrent leurs frères et appliquèrent ces Arts à la réalité.

Il est dépeint comme un vieil homme oriental de haute taille, au dos droit, chauve et portant la barbe, qui s'appuie sur un bâton et tient une brassée de parchemins.

Araganthosas

Dieu des Isles Orientales, de l'île de Faravogath

Les habitants de Faravogath vénèrent une espèce de plante gigantesque qui ne pousse que sur cette île. Chaque adorateur est relié à une de ces plantes par un crampon ou une tige. Ils sont amicaux et paraissent heureux, bien qu'ils ne puissent jamais quitter leur île. Ces plantes sont adorées comme la manifestation terrestre d'Araganthosas, le dieu de l'île.

Il n'est jamais représenté car ses fidèles le connaissent intimement grâce à leur union avec la plante.

Daruda

L'Empereur Dragon

Daruda fut souverain de Kralorela avant la création du Temps. Il apporta la magie des dragons dans les terres de l'est et enseigna à ses successeurs le secret permettant de transformer leur âme humaine en

âme de dragon.

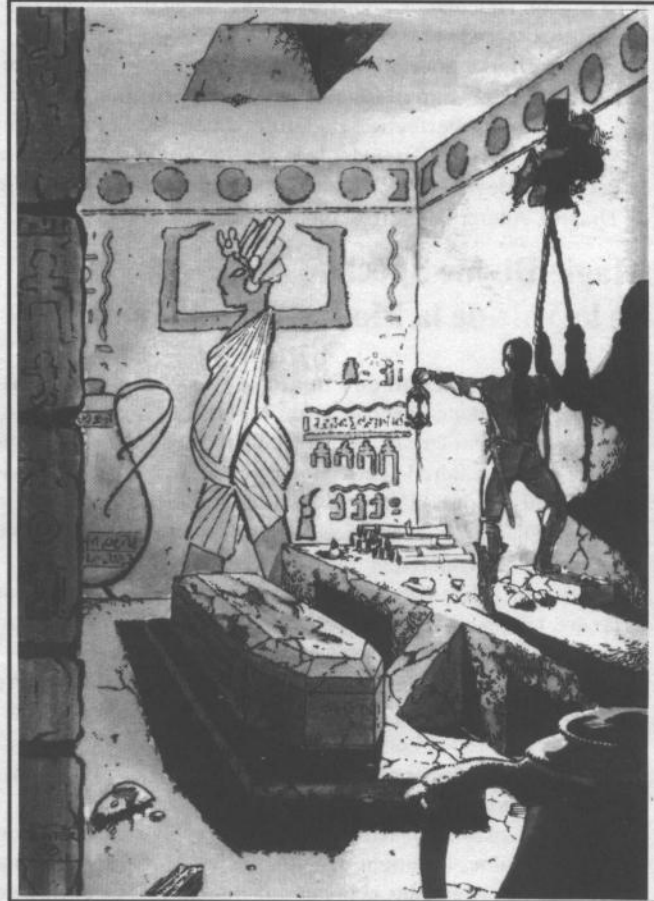
Il est généralement représenté sous l'apparence d'un humain possédant une tête, une queue et des ailes de dragon et portant les symboles impériaux.

Donatrice

La Première Femme

Donatrice fut modelée par l'Impératrice Terre qui avait pris en pitié l'Homme Sauvage, isolé et perdu. Donatrice apprivoisa l'Homme Sauvage, l'épousa et en eut un enfant : Aptanace le sage, le premier être civilisé.

Elle est généralement dépeinte comme une grande femme orientale portant des vêtements, à la mode de la région où la fresque a été réalisée. Elle porte toujours une grande jarre à ses côtés.



Aucun lieu, même les sanctuaires de la Donatrice, ne sont à l'abri des prouesses des voleurs Lambasi.

Le Dragon Bicéphale et le Gentil Cygne

Le roi des Isles Orientales et la reine de Porthramentos.

Ces divinités sont celles d'une immense île au relief peu accusé. Leurs sept enfants sont adorés par les sept clans de l'île. Ceux-ci tiennent le dragon et le cygne en grand respect mais ne les vénèrent pas.

Ils sont figurés par des statues représentant un dragon bicéphale et un cygne côte à côte. Leurs enfants n'ont aucune effigie.

L'Homme Sauvage

Père des Quatre Cents Races Sacrées

L'Homme Sauvage fut créé par les dieux et engagé dans de nombreuses unions contre nature. Avec comme compagne la pierre et le métal, il engendra les Nains. De son union avec les plantes et le feuillage naquirent les Elfes. Les Hsunchen sont le fruit de son accouplement avec divers animaux et les Tritons sont le résultat de son union avec des monstres marins. Les créatures mortelles en résultant forment les quatre cents races d'êtres intelligents reconnues par les Kralori. Finalement les dieux eurent pitié de l'Homme Sauvage et lui donnèrent une épouse convenable, Donatrice, de laquelle il eut le premier véritable enfant humain.

Il est figuré comme un humanoïde chevelu et sale, grimaçant de colère et possédant des organes génitaux hypertrophiés.

La Mère du Riz

La Génèreuse

La Mère Riz fut découverte par la fille de Shavaya, un des premiers empereurs de Kralorela. Elle donna à son peuple tout ce qui était nécessaire à la culture, la cuisine et l'adoration du riz, leur plus importante nourriture.

Elle est habituellement représentée comme une femme orientale souriante, petite et très grosse, assise, ses jambes entourant une grande jarre de grains. Un mille-pattes sacré est enroulé autour d'un de ses bras et elle est juchée sur une tortue-anguille divine.

Metsyla

La Lumière de l'Illumination

Metsyla fut créé par Yelm pour enseigner à autrui les vérités spirituelles. Il ne quitta jamais le lieu de sa naissance et de là il étendit son influence sur Kralorela. Si Metsyla sut toujours interpréter clairement son illumination, il n'apprit jamais à être proche des choses, sage ou encore trouver la vérité de ses sentiments intimes. Des défauts similaires caractérisent ses adorateurs et furent néfastes à la région durant toute son histoire.

Il est habituellement figuré par une sphère parfaite, habillée d'une grande robe ondoyante, ses manches vides décorées de dix-sept rubans rouges. Metsyla est parfois représenté sous forme humaine, si on excepte le fait qu'il ait trois yeux, dont deux fermés et le troisième, celui au milieu du front, ouvert. On le montre habituellement flottant au dessus du sol.

Mikaday

L'Observateur de la Populace

Le penchant de Mikaday à se déguiser et se mêler au peuple Kralori est bien connu. Il inventa la législation et la bureaucratie.

Il est représenté comme un vieil homme ricanant à la barbe délicate et vêtu de robes impériales et d'un chapeau de paille de paysan. Sa main gauche repose sur l'obélisque sur lequel il grava pour la première fois ses lois (à la place, il peut parfois tenir un parchemin roulé). Sa main droite est posée sur sa hanche.

Shavaya

L'Empereur de la Splendeur

Shavaya fut le premier souverain humain de Kralorela. Il fut précédé par des entités philosophiques et des divinités universelles. Il

établir le mode de vie kralori pour l'éternité. Il est dépeint comme le souverain idéal, à la fois par son peuple et d'autres cultures extérieures à son pays.

Les tapisseries le représentent comme un homme oriental d'âge mur, chauve mais portant de longues moustaches. Il est vêtu d'une robe jaune ornée de motifs rouges. Ses portraits classiques le montrent pied gauche sur un dragon vomissant une rivière d'eau argentée et pied droit sur une fleur de lotus ouverte.

Telask

Dieu de Vormain, le Guerrier Source de la Magie Céruléenne.

Telask est le Bras de l'Empereur. Lorsque Ceux Qui Portent le Mal vinrent pour dévaster et réduire en esclavage les magnifiques îles de Vormain, Telask les combattit et les tua tous, n'épargnant que les poètes.

Telask porte une arme laquée bleue et se tient sur un aigle rouge et bleu. Ses armes sont un miroir et un fouet-éclair magique.

Thalurzni

La Balance des Eléments

Thalurzni est un des premiers souverains de Kralorela. Il créa la vie-après-la-mort des kralori, là où les âmes du commun des mortels vont en attendant la mort de l'Empereur Dragon. Alors, elles l'accompagnent dans le nouveau monde. Il repoussa également les frontières de Kralorela en combattant des êtres élémentaires hostiles. Ses plus puissants ennemis étaient Le Cancer de l'Ombre, Le Dévoreur de Terre, le Permutateur d'Etoiles et les Eaux Secrètes. Tous furent rejetés dans le Royaume de l'Ignorance.

Il est habituellement représenté comme un homme au teint brun sombre, avec de longs cheveux, une barbe et vêtu d'une robe jaune parsemée d'étoiles noires. Il porte une chandelle, une sébile de mendiant, un cube et un éventail en fer. Il se tient juste sous un arc-en-ciel.

Valzain

Dieu de Vormain, l'Empereur, Dieu de la Loyauté

Valzain est le souverain exemplaire d'un panthéon de divinités élégantes quoique meurtrières. Là où elles font preuve de ruses, lui est ingénieux. Là où elles sont fourbes, lui est sage. Il acquit cette loyauté absolue grâce à des actes et non des mots. Il est assis au sommet de l'univers. De là, il peut voir tous les actes de tricherie et de déloyauté qu'hommes et dieux commettent. Ceux-ci attirent la colère de Valzain et exposent le pécheur à de terribles désastres.

Lorsqu'il est représenté, on le montre comme un homme au visage blanc et à l'armure couleur noire de jais.

Zaktirra

Dieu de Vormain - Source de la Magie Viridienne

Les dieux de Vormain habitent un gigantesque palais de magie et de bijoux. Chacun d'entre eux possède sa propre chambre. Dans une petite tour séparée du reste du palais et masquée par un mur magique, se cache Zaktirra, entonnant ses champs funèbres. Quand le besoin s'en fait sentir, les autres dieux appellent Zaktirra et l'envoient empoisonner la terre et la mer.

Les statues de Zaktirra représentent un homme émacié à la peau verte, vêtu de robes de prix couvertes de crochets métalliques. Sa figure n'est qu'un énorme globe oculaire.

Peigne et Tresse

Dieu des Coiffeurs des Isles Orientales et de l'Île de Rathmorasomangon.

Les Adorateurs de cette divinité exotique croient que le fait de soigner proprement leurs chevelures est un acte d'importance sacrée qui peut leur révéler des secrets mystiques. Ils savent à la fois comment faire repousser des cheveux sur une tête chauve et comment éliminer

de façon permanente tout poil superflu. Leur île de Rathmorasomangon est déserte, et forme un contraste frappant avec les coiffures magnifiques de ses habitants.

On décrit Peigne et Tresse comme un être énormément chevelu et poilu, dont les boucles hirsutes recouvrent le torse, la tête et le visage, ne laissant que les membres relativement nus. Il brandit un peigne, des ciseaux, une brosse et un miroir de ses quatre mains d'une façon ridiculement agressive. Ses prêtres portent habituellement le peigne sacré planté dans leur coiffure.





Dialogue avec la Femme Lune



Ce que Prêtresse Lunar en dit

D'où vient le monde ?

Le Créateur fit le monde et tout ce qu'il porte. Ses premières créations furent les deux races de dieux : la Cour Céleste et la Tribu du Chaos. Aucune des deux ne comprit l'autre et chacune tenta d'imiter le Créateur. Ainsi, le monde imparfait dans lequel nous vivons fut créé.

D'où venons-nous ?

La Cour Céleste et la Tribu du Chaos se battirent jusqu'à la destruction et là où l'un de leur membre mourut, un amas de cendres et de scories en est le témoin. Pour cette raison, Glorantha, déesse de la compassion, créa la Première Femme. Elle porta les ancêtres du genre humain. Que leur race provienne de la pierre, de la saleté, des bois, des animaux où de demi-dieux humains, les différents peuples ont cru en vigueur et en nombre et nous sommes l'un de leurs descendants.

Pourquoi mourons-nous ?

Le manque d'harmonie entre la Cour Céleste et la Tribu du Chaos créa un malaise qui affaiblit le Créateur et entraîna sa mort. Il en résulte que tout ce qui vit dans le monde doit maintenant mourir un jour.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Toutes les âmes, qu'elles appartiennent à des vivants ou à des morts, se déplacent à l'intérieur de l'harmonie compatissante du monde. Quand nous mourons, nous nous dépouillons du côté matériel de notre vie et nous nous élevons vers un plan d'existence plus pur où tout n'est que paix et joie. Lorsque nous sommes à nouveau pur et entier, nous renaissions à l'intérieur d'un nouveau corps et commençons une nouvelle vie.

Pourquoi sommes nous ici ?

Les races humaines furent créées pour redonner vigueur au Créateur et à son oeuvre. Nous vivons pour nous purifier et, par conséquent, purifier les malheureuses parties de ce monde et les réunir au sein du Créateur. Notre devoir est de ramener l'unité, l'harmonie et la joie dans le monde des vivants et celui des morts, guérir le Créateur et atteindre la béatitude de l'immortalité.

Comment faisons nous de la magie ?

Le monde est rempli de puissances invisibles. La Déesse Rouge place toutes ces puissances dans nos mains et nous pouvons les utiliser de bien des façons : nous pouvons rechercher l'aide (parfois insuffisante) des esprits ou celle (plus efficace) des dieux ou nous pouvons manipuler toutes ces énergies par la seule force de notre volonté. Les meilleures magies peuvent être utilisées pour soigner le monde.



J'ai entendu parler d'autres puissances. Pouvez-vous me dire la vérité à leur propos ?

Toutes les divinités qui apparurent avant la Déesse Lunaire sont obsolètes. Parmi celles-ci on peut citer les dieux du ciel, de la terre, de la mer et des ténèbres ainsi que les esprits. Ils sont figés dans leur vieux comportement qui autrefois blessa mortellement le Créateur. La Déesse Rouge est la partie du Créateur qui a déjà été soignée. Nous l'adorons ainsi que les Nouveaux Dieux.

...Aldrya ?

Aldrya est la déesse sauvage, qu'aucune civilisation n'a souillé et qu'aucun être humain n'a su dompter. Elle représente tout ce qui est sauvage ; à la fois la lumière dansante et les sinistres ténèbres. Ses enfants forment un peuple innocent, simples serviteurs de l'esprit né des bois. Aldrya et ses esprits sujets embellissent le corps métaphysique de la Déesse. Ils sont les cheveux et les vêtements de la Déesse.

...Le Chaos ?

La dualité Vie/Mort existant dans le monde des mortels trouve son pendant dans la dualité Chaos/Divinité du monde des immortels. Les Dieux de Glorantha craignent le chaos comme les mortels craignent la mort. Mais le Chaos lui-même peut être conquis et utilisé comme l'a prouvé la Déesse Rouge. Toute chose, qu'elle soit monstrueuse ou métaphysique, a sa place pour celui qui comprend l'intégrité du cosmos. Même si sa place n'est uniquement qu'une histoire de convenance.

...Kyger Litor ?

Au milieu de nous se terre une ombre effrayante, cachée et prête à fondre sur nous quand la peur nous saisit. La Déesse Rouge a conquis les secrets qu'elle recèle ; nous n'avons donc plus à la craindre. Kyger Litor elle-même doit être soignée afin qu'elle ne craigne plus le monde et que le monde n'ait plus à la craindre. Dans le Corps

métaphysique de la Déesse, les trolls représentent l'estomac et les intestins ; la digestion.

...Magasta ?

Les dieux de la mer ont toujours été secrètement des initiés de la voie tracée par la Déesse Lunaire, leurs tendances erratiques étant causées par l'ancienne Lune Bleue. La mer guérit, et la peur qu'elle inspire aux humains est celle d'une vigueur inconnue de leur corps mortel. La mer est le sang de la Déesse.

...Les Monothéistes ?

La Déesse Rouge peut voir le dieu des monothéistes. Elle seule a su maîtriser son identité et ses secrets et peut utiliser ces pouvoirs naturels que l'on appelle sorcellerie comme étant les siens. Il est la partie malade du Créateur, affaibli et abusé par ses adorateurs.

...Mostal ?

De la même manière que certaines parties de votre corps sont molles, comme vos muscles et vos organes, certaines parties de la déesse le sont aussi. D'autres parties sont dures et rigides comme vos os ou les pierres qui couvrent la terre. Voilà ce qu'est Mostal : les os de la Déesse.

...Orlanth ?

Orlanth est le souffle du Créateur, épuisé et rendu poussif par une existence troublée. Son credo est le changement et la liberté, bien qu'il soit prisonnier et figé. Il résiste à la libération qu'apporte la Déesse et en souffre. Avec compassion, la Déesse Rouge l'atteindra et finira par triompher. Il sera libéré.

...Les Esprits Primitifs ?

Les nombreux esprits mineurs qui existent dans le monde sont comme les autres organes de votre corps. Ne les dégradez pas. Quand ils seront tous guéris, comme vous, chacun d'entre eux deviendra un dieu. Certains sont plus importants que d'autres aujourd'hui mais ils sont tous égaux face à l'Éternité. Vous en occuper vous apporte autant de soins et d'amitié qu'à eux. Aidez les.

...Yelm ?

Ce fier dieu des empereurs retrouve sa force divine et sa liberté grâce à la libération de ses adorateurs, ici, dans Péloria. Aidez le, vénérez le. Le feu étincelant et éclatant de l'univers est l'esprit acéré et les yeux perçants de la Déesse.

Les Divinités du Panthéon Lunar

Annilla, la Lune Bleue

Annilla est la déesse cachée de la Lune Bleue, corps céleste invisible source des pouvoirs occultes de Glorantha. Elle garde les mystères de la puissance de la Déesse Rouge.

Arkat, le héros de l'ouest, le purificateur

Nous rendons grâce à cet homme fourvoyé qui vint des terres de l'ouest pour détruire Gbaji le menteur, esprit malfaisant que ses alliés appelaient l'Ombre Intérieure. Arkat détruisit ce monstre et en dispersa les fragments, libérant la pure lumière de Nysalor qui avait été banni et emprisonné. Arkat, maintenant devenu un dieu, souffre terriblement de ses secrets.

Le Créateur

Cette entité, aujourd'hui affaiblie et infirme, est l'esprit du cosmos. La Déesse Rouge, bénie soit-elle, a entrepris de le soigner. Quand elle l'aura guéri, elle deviendra son épouse et sa reine.

Etyries, la messagère

La déesse de la communication et des marchands fut autrefois un être mortel. Elle atteint la divinité grâce à la magie de la Déesse Rouge. On l'appelle la Langue de la Déesse du fait de son éloquence.

Hon-Eel, la Danseuse, Deuxième Inspiration du Fils de la Lune, déesse du maïs

Hon-Eel est la déesse du maïs. Elle découvrit cette fabuleuse plante et nous enseigna comment la cultiver. Elle est aussi importante car, alors qu'elle n'était qu'une mortelle, elle vainquit des ennemis de l'Empire venant de trois directions.

Hwarin Dalthippa, la Fille Conquérante

Cette guerrière dirigea de grandes armées et conquiert les provinces du sud de notre Empire. Elle fit ériger une cité rivalisant de culture et de beauté, créa des routes magiques et devint la déesse de la guerre de cette région.

Nysalor, le Lumineux, dieu de l'Illumination

Tous les humains cherchent à retrouver leur immortalité perdue pendant la Guerre des Dieux. En partie grâce à la libération qu'apporte ce dieu resplendissant, la Déesse Rouge peut nous montrer la voie pour y arriver. Nysalor fut créé à la fin de l'Aube des Temps et prépara la naissance de la Déesse Rouge.

L'Empereur Rouge

Notre Empereur Rouge appartient à une longue lignée de roi-magicien n'ayant de compte à rendre qu'à leur mère, la Déesse de la Lune Rouge. Nos empereurs sont immortels, puisqu'ils ne peuvent mourir d'aucune mort naturelle, mais ils peuvent être tués en combat. A cause de leur courage et de leur dévouement, beaucoup d'entre eux sont morts en défendant ou en agrandissant l'Empire. Chaque empereur conserve la politique de son prédécesseur, voilà pourquoi notre Empire prospère comme s'il était dirigé par un seul esprit, ce qui, en fait, est la vérité.

La Déesse Rouge, Déesse de la Lune Rouge

Notre principale déesse est l'exemple de tout ce que notre religion enseigne. Au début, elle n'était qu'une âme perdue, inconsciente de son propre pouvoir. Une fois initiée par les Sept Mères, elle entreprit de dangereuses actions afin de se réveiller et s'imposer. Elle élargit, modifia et illumina la voie qui est enseignée depuis à de nombreux fidèles. Elle est maintenant le cœur de l'univers.

Les Sept Mères, les Recréateurs de la Déesse Rouge

La déesse prépara le monde entier à sa venue et les sept se regroupèrent pour permettre sa renaissance. En retour, la déesse leur enseigna tous ses secrets et ils devinrent immortels.

Les sept peuvent être adorés individuellement ou ensemble. Les sept branches du culte agissent en harmonie pour familiariser les étrangers avec l'histoire de la Déesse Rouge. Comme les mères originales enseignèrent le culte de la Déesse, leurs prêtres l'enseignent au peuple aujourd'hui.

Yara Aranis, déesse de la Lune Ascendante

Cette sauvage fille de l'Empereur Rouge fut conçue dans le but de terroriser les cavaliers nomades et de les abattre en cas de nécessité. Son culte est plus particulièrement populaire dans les territoires du nord de l'empire mais un autel lui est consacré dans tous les temples frontaliers.

Les Jeunes Élémentaires

Les Jeunes Élémentaires sont les serviteurs de la Déesse. Ils constituent la matière brute du monde nouveau que le Créateur formera quand il sera guéri et la Déesse Rouge acceptée par tous.



Panthéon Lunar

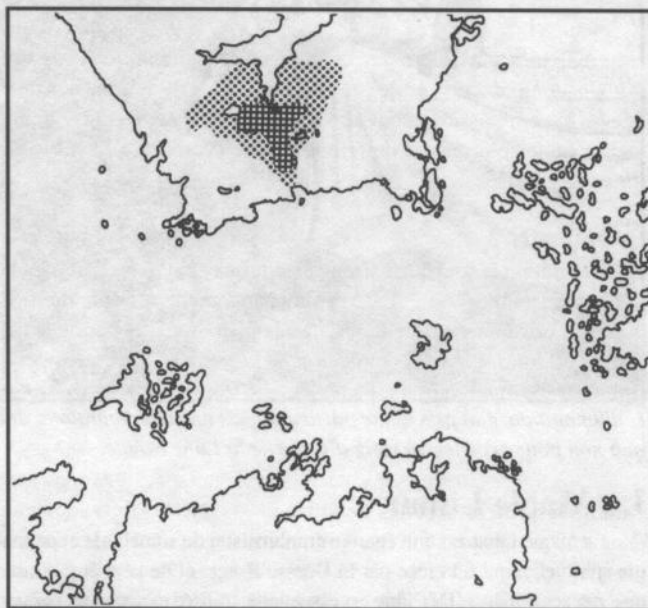


La Déesse Rouge a enseigné à quelques uns de ses fidèles la voie de l'immortalité. Son panthéon est composé de mortels qui ont suivi cette voie.

La mythologie lunar est basée sur l'apothéose de la déesse et sur les autres membres du panthéon. Les philosophes lunars sont prêts à accepter toute version de l'Histoire et de la mythologie précédant la naissance de leur déesse, démontrant toujours comment cette naissance présage de l'avènement de leur culte.

Les divinités lunars ne sont vénérées que dans Péloria et sa périphérie. La plupart des membres du culte lunar sont humains bien que beaucoup de croyants soient non-humains. La religion lunar ne supprime pas les croyances plus anciennes. Tout culte reconnaissant l'existence de la Déesse Rouge est le bienvenu à l'intérieur des frontières de l'empire.

Cultes Lunars : Dieux Citadins, Etyries, Déesse Rouge, Dieux des Rivières, Sept Mères, Dieux Voleurs



l'Empire Lunar la vénère de façon directe.

Des temples de toutes tailles sont dédiés à la Déesse Rouge dans l'Empire. Hors de ses frontières, on ne trouve généralement que des temples mineurs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Adorer la Déesse Rouge.



La Déesse Rouge

Déesse de la Lune Rouge

Déesse Lune, Maîtresse du Temps, Soeur du Chaos, Celle qui Veille sous le Voile sont quelques uns des titres donnés à cette déesse unique. Elle est née à l'Age des Dieux, mais fut brisée et éparpillée durant les guerres préhistoriques, pas tout à fait morte, mais pas tout à fait vivante non plus. Après le renouvellement du monde par les Sept Porteurs de Lumière et le début du Temps, elle fut reconstituée et ramenée à la vie, après des années de préparation et d'essais, par un groupe secret d'adorateurs. Bien qu'elle soit née dans le Temps, et par là même mortelle, elle développa rapidement ses capacités et se lança dans une terrible Quête Divine qui se termina par son apothéose 27 ans seulement après sa naissance.

Elle fonda le Culte Lunar, une religion qui est un étrange mélange de mysticisme et de magie pratique, de cruauté barbare et de beauté pleine de majesté, de liberté et de tyrannie. Sa philosophie est unique et complexe. La Déesse Rouge construisit, dansa et combattit pour tracer sa voie dans le tissu du monde. Elle a pris pour domaine l'Air du Milieu, et s'aliéna à jamais Orlanth et les autres dieux de l'air. Son culte s'étend bien au-delà des frontières de son empire et est très puissant, incluant de nombreuses divinités mineures.

Elle est vénéré par toutes sortes de personnes dans l'Empire Lunar. Malgré cette domination importante, seul 1% de la population de

Initiation

Restrictions : un candidat doit être illuminé. Il doit également être un prêtre d'un culte lunar ou posséder 90% dans les compétences de Cérémonie, Enchantement et Invocation, et être initié d'un culte lunar. Sa candidature doit être approuvée par un Examineur. Cet examen est simulé par un jet réussi d'INT + POU ou moins sur 1D100. Il n'a pas à sacrifier de POU à la Déesse Rouge.

Note : un initié doit faire don de 10% de son temps et de ses revenus au culte, et être volontaire pour servir en tant qu'Examineur si besoin est. Un initié de la Déesse Rouge peut apprendre la magie lunar.

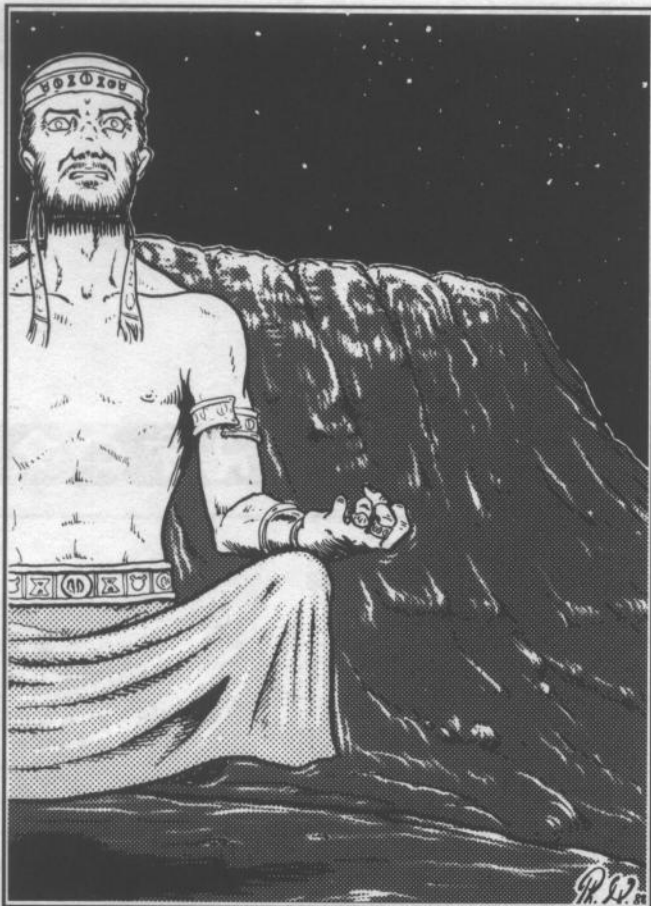
Examineurs

Les Examineurs sont des officiers qui initient les nouveaux membres au culte, collectent les dons, et coordonnent les activités entre le culte lui-même et les cultes associés. Tous les Examineurs sont nommés par l'Empereur Rouge, qui est à la tête de ce sous-culte.

Cultes Associés

Etyries : procure Lien Mental

Sept Mères : procurent Commander Lune, Excommunication, Attaque Mentale, Régénérer un Membre et Epée de Vérité



L'illumination, état psychique particulier, est une des conditions sine qua non pour accéder au rang d'initié de la Lune Rouge.

La Magie Lunar

La magie lunar est une étrange combinaison de sorcellerie et de magie spirituelle, qui fut créée par la Déesse Rouge et ne peut être utilisée que par ses initiés. L'INT libre est essentielle, utilisée exactement comme en sorcellerie. Quatre compétences, similaires aux compétences de sorcellerie, permettent de manipuler les sorts et d'altérer leurs effets. Ces compétences sont Amplification, Combinaison, Distance et Prolongation.

Normalement, chaque point de magie utilisé avec une compétence nécessite un point d'INT libre. Ainsi, un magicien lunar doté de 10 points d'INT libre pourra lancer Amplification 5 et Distance 5, ou Amplification 8 et Distance 2, ou Amplification 3, Distance 6 et Prolongation 1 ou toute autre combinaison, tant que le total n'excède pas son INT libre de 10.

Comme pour la sorcellerie, lorsqu'un sort est lancé en utilisant une compétence de magie lunar, la chance de réussite est égale au pourcentage le plus faible parmi tous les sorts et compétences utilisés. Les chances de réussite d'un sort de magie spirituelle sont toujours égales au POU x 5 de l'utilisateur en pourcentage moins son ENC.

Amplification : Cette compétence accroît l'efficacité des sorts de magie spirituelle. Certains sorts de magie spirituelle ne perçoivent aucun bénéfice de l'utilisation de cette compétence : tous les rituels, Contrôler [Espèce], toutes les Détections, Ignition et Visibilité.

Lorsqu'ils sont utilisés avec des sorts spirituels variables, les points d'Amplification sont ajoutés aux points du sort. Si 5 points d'Amplification sont utilisés avec un Vivelame 4, le résultat en est un Vivelame 9.

Lorsqu'il est utilisé avec des sorts spirituels non-variables, chaque point d'Amplification accroît l'efficacité du sort, mais cette augmentation dépend du sort utilisé. Les points d'Amplification sont simplement ajoutés au coût de la magie spirituelle. La Table des Effets d'Amplification donne les sorts affectés et les effets pour chaque point d'Amplification.

Combinaison : cette compétence permet à l'utilisateur de lancer plusieurs sorts, de telle manière qu'ils prennent effet au même Rang d'Action. Chaque sort peut être manipulé par les compétences de magie lunar.

Le temps nécessaire pour lancer tous les sorts mis en jeu est égal au RA de DEX de l'utilisateur plus 1 pour chaque point de magie du sort au nombre de points de magie le plus élevé.

Exemple : Si une personne avec une DEX de 10 désire lancer Vive-lame 2, Protection 6 et Miroir 3 simultanément, les sorts partiront au RA de DEX du lanceur de 3, plus 6 pour les points de magie du sort de Protection (le plus puissant qui soit lancé), soit un total de 9. Le coût en points de magie est de 11.

Distance : chaque point de Distance ajoute 50 mètres à la portée de tout sort spirituel "A distance". La cible du sort doit être visible pour le lanceur.

Prolongation : chaque point de Prolongation ajoute 5 minutes à la durée de tout sort spirituel "temporaire".

Effets de l'Amplification

Confusion : augmente le jet nécessaire à l'arrêt de la Confusion de 10 points de pourcentage, jusqu'à un jet nécessaire de 96-00.

Mur de Ténèbres : augmente la surface du Mur de Ténèbres de 5 mètres carrés.

Démoralisation : réduit la chance de toucher de la victime de 5 % supplémentaires.

Disruption : augmente les dégâts infligés de 1 point.

Fanatisme : augmente les chances de toucher de 10 % supplémentaires, et réduit l'Esquive de 10% en plus.

Flèche de Feu : ajoute + 1D6 aux dégâts par deux points d'Amplification.

Lame de Feu : ajoute + 1D6 aux dégâts par quatre points d'Amplification.

Lumière : illumine 10 mètres de rayon supplémentaires.

Mur de Lumière : augmente la surface du Mur de Lumière de 5 mètres carrés.

Dardard : ajoute 5 % à la chance de toucher et +1 aux dégâts infligés.

Illumination

L'illumination est un état psychique qui est apparu par l'intermédiaire de Nysalor, un dieu mort. Atteindre cet état nécessite des années d'efforts, et ses conséquences sont trop diverses pour être traitées ici.

On trouve des "Poseurs d'Enigmes" (c'est ainsi qu'on appelle vulgairement les illuminés) au centre et à l'ouest de Genertela. Hors de l'Empire Lunar, les Poseurs d'Enigmes sont détestés et chassés, car on les prend pour des manifestations du dieu chaotique mort Gbaji.

Néanmoins, au sein de l'Empire Lunar, les Poseurs d'Enigmes sont honorés et encouragés ; c'est une raison majeure de la méfiance des peuples voisins à l'égard de l'Empire.

Magie Cyclique

Les changements de phases de la Lune Rouge influencent la puissance magique de la Déesse Rouge sur le monde. La magie spirituelle et la sorcellerie ne sont pas touchées par ce cycle car leur puissance vient des hommes et non des dieux. Tous les sorts divins lunars quelle que soit la divinité adorée ou leur dénomination suivent ce cycle sauf indication contraire.

Phase de la Lune	Effet
Aucune Lune/ Lune Mourante Lune Croissante	Seuls les sorts à un point de magie sont accessibles et aucun sort ne peut être cumulé Les sorts jusqu'à deux points sont disponibles mais seulement deux sorts peuvent être cumulés.
Demi-Lune	Tous les sorts sont disponibles et librement cumulables
Pleine Lune	Tous les sorts sont disponibles et librement cumulables. Les sorts temporaires ont une durée double de la normale.

La Ligne Brillante

La Ligne Brillante est une frontière magique, qui entoure la plus grande partie de l'Empire Lunar. A l'intérieur de la Ligne Brillante, la lune est toujours pleine, et tous les sorts lancés par des prêtres lunars à l'intérieur de cette frontière en bénéficient.



Etyries

Déesse Lunar du Commerce

Plusieurs humains sont devenus des demi-dieux et ont pris une place importante dans le panthéon lunar. L'un de ces humains est la fille frustrée d'un marchand du sud, qui vint écouter la parole de la Déesse Rouge. Elle apprit le sens du discours de la Déesse, et finit par devenir Etyries, déesse des marchands, des messagers et des hérauts. En devenant une déesse, Etyries usurpa des compétences et des sorts appartenant à d'autres divinités.

Etyries est la déesse lunar du commerce. Elle est vénérée par les marchands lunars, particulièrement ceux qui doivent voyager vers des pays étrangers à la recherche de biens rares et de marchandises raffinées.

On la représente habituellement comme une femme aux grands yeux, tenant une balance de mesure dans sa main droite et étreignant de l'autre une urne sacrée sur sa poitrine.

Les temples d'Etyries sont de taille. On les trouve aux frontières des routes quittant l'empire et dans les communautés de marchands lunars.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Marchander, Evaluer, Parler une Autre Langue, Parler sa Propre Langue

Magie Spirituelle : Contre Magie, Extinction, Longue Vue, Glu, Ignition, Mobilité, Réparation

Prêtrise

Restrictions : habituelles. Les prêtres d'Etyries peuvent être des sorciers.

Note : les prêtres d'Etyries font don de 30% de leur temps et de leurs revenus au culte. Ils ne sont pas entretenus par ce dernier.

Magie Divine Commune : Commander Esprit du Culte, Divination, Lien Mental, Sanctification, Enseigner un Sort, Sauvegarde, Adorer Etyries

Magie Divine Spéciale : Echange de Sorts, Surveiller une Route, Réflexion

Culte Associé

Déesse Rouge : les prêtres d'Etyries peuvent devenir initiés de la Déesse Rouge, en suivant la procédure normale.

Compétence Spéciale d'Etyries

Marchander

Communication (05 %)

Cette compétence est identique à celle présentée dans le Panthéon Orlanthe sous le dieu Issaries. Veuillez vous y référer pour plus de détails.

Magie Divine Spéciale d'Etyries

Echange de Sorts

1 Point

Rituel de Cérémonie, non-cumulable, une utilisation

Ce sort permet à son utilisateur d'échanger la connaissance d'un sort de magie spirituelle. Il ne peut être utilisé avec la magie divine ou la sorcellerie. L'utilisateur doit établir un Lien Mental avec son client. Les participants se mettent d'accord sur le sort qu'ils vont tenter d'échanger. Cha-



Dans chaque pays conquis, les prêtresses d'Etyries, Déesse Lunar du commerce, sont chargées au nom de la Lune Rouge de collecter les taxes et impôts.

cun d'entre eux ne peut choisir qu'un seul sort. Les sorts qu'ils échantent ne sont pas nécessairement de valeur égale (un Soins 6 peut être échangé contre un Protection 1). Si l'Echange de Sorts réussit, chaque participant perd la connaissance du sort qu'il a choisi et gagne celle de celui choisi par son partenaire. Un échec n'implique aucune perte de sort, ni aucun transfert. Si le jet de Cérémonie est compris entre 96-00, les deux participants perdent la connaissance de leur propre sort, sans gagner celui de leur partenaire.

Tous les points d'un sort variable doivent être transférés en même temps. Si le sort transféré a plus de points que le receveur n'a d'INT libre, le transfert est un échec automatique. Ce sort est affecté par le cycle de magie lunar.

Surveiller une Route

2 Points

Personnel, durée variable, non-cumulable, réutilisable

Ce sort est identique à celui présenté dans le Panthéon Orlanthe sous le dieu Issaries. Veuillez vous y référer pour plus de détails. Il est soumis au cycle de magie lunar.

Réflexion

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort opère de manière identique au sort de Réflexion décrit page 119 du livre des règles de RuneQuest. Cependant, il est soumis aux phases de la Lune Rouge, comme toute la magie cyclique lunar :

Pas de Lune / Lune Mourante : le sort est sans effet.

Lune Montante : ne reflète qu'un point de magie spirituelle ou de sorcellerie par point ou 1 point de magie divine par deux points.

Demi Lune : identique au sort normal.

Pleine Lune : reflète tous les sorts plus faibles que le sort de Réflexion et pas seulement ceux qui ne vainquent pas les points de magie du défenseur. Les sorts réfléchis n'ont aucun effet sur le

Les Sept Mères

Recréateurs de la Déesse Rouge

Les esprits originaux du conseil secret qui a rendu la Déesse Rouge au monde, sont très populaires au sein de l'Empire Lunar. Leurs adorateurs nourrissent les pauvres et recrutent des initiés dans leurs rangs. En plus de leur fournir du pain de pomme de terre et de la soupe, ils leur content des histoires qui comparent les déshérités à la Déesse Rouge, qui commença sa vie dans une maison des pauvres tenue par les sept sages qui la guidèrent à la divinité. Les différents sous-cultes de cette religion agissent de concert pour familiariser les étrangers aux histoires de la Déesse Rouge. Tout comme les Mères originales élevèrent la Déesse, ces personnes enseignent son histoire au peuple. Les individus sont initiés au culte et peuvent se joindre à tout sous-culte.

C'est le culte gardien des frontières de l'Empire. C'est également l'organe officiel de l'état, responsable de la non-intrusion des ennemis de l'Empire et de l'admission de ses amis. Pour la première de ces fonctions, il existe un sous-culte guerrier, terrible dans sa fureur. Pour la seconde, c'est un sous-culte d'enseignement, dont la mission est d'éduquer ceux qui veulent partager la foi de la Déesse Rouge.

Le culte des Sept Mères est prosélyte. Il compte parmi ses membres des missionnaires ainsi que des convertis. Tous ceux qui désirent bénéficier de la sphère d'influence lunar doivent tenir compte de ce culte et de sa prospérité.

Les images des Sept Mères sont différentes pour chacune d'entre elles. Une représentation populaire, sur les poteries, mon-



La mission des terribles guerriers du culte des Sept Mères est d'empêcher les ennemis de l'empire Lunar de traverser la Ligne Brillante

tre le groupe entier assis dans un bateau en forme de croissant de lune. Les Sept Mères sont composées des entités suivantes :

Danfive Xaron

Le Pont de Celui qui Cherche

Danfive Xaron est un renégat assoiffé de sang qui se porta volontaire pour accomplir la tâche la plus dangereuse du rituel menant à la résurrection de la Déesse Rouge. Son succès partiel lui valut de devenir le Gardien des Portes, le Chasseur et le Veilleur de Nuit du panthéon. Il est l'ami du Passeur des Morts. Son culte lugubre offre une ultime chance de réhabilitation aux éléments les plus vils de la société.

Les criminels de toutes sortes peuvent venir se réfugier dans ses temples, mais son culte impose des règles très strictes (par exemple, le fait de regarder des membres du sexe opposé pendant la première année de noviciat est châtié par l'arrachement des yeux et l'expulsion). Appartenir à ce culte ne devient payant qu'après de longues années d'efforts importants. Danfive Xaron est généralement représenté comme un ruffian menaçant entre deux âges, enchaîné et courbé dans une position de soumission.

Deezola

Le Lien Intérieur

Deezola régnait sur des terres s'étendant le long de la rivière Arcos et était une prêtresse d'Arachné Solara. Elle est renommée pour ses talents de guérisseuse et est une des protectrices favorites des nobles et des poètes. Elle est aussi une maîtresse de la magie de la terre.

On la représente comme une femme entre deux âges, assise, le giron portant des ustensiles de soin et des objets usuels. Un peigne ouvragé portant sa rune propre à l'intérieur d'un carré décore ses cheveux selon une mode ancienne.

Irippi Ontor

L'Homme Brun

Irippi Ontor était un prêtre renégat de Lhankor Mhy, dieu de la sagesse. Il venait de Yuthuppa et était un ami de Yanafal Tarnils. Il est la personnification de la sagesse et de l'apprentissage pour les habitants de l'empire lunar. Il est généralement représenté sous les traits d'un vieil homme sans barbe mais à la moustache fournie, portant le vêtement traditionnel des érudits Péloriens.

Jakaleel la Sorcière

La Sorcière au Fuseau

Jakaleel était une prêtresse de Zorak Zoran dans les montagnes de Jord. Son culte explore les diverses horreurs et consolations cachées dans les secrets des nombreuses formes des ténèbres et est associé étroitement avec la Lune Bleue. Les Trolls qui rendent allégeance aux lunars sont souvent liés à son culte.

Sa statue représente une vieille femme aux bras décharnés, drapée dans un châle de couleur claire décoré d'étoiles noires.

Teelo Norri

La Jeune Vie

Le rituel par lequel la Déesse Rouge naquit à nouveau nécessitait manifestement un participant totalement ignorant du but ultime du rituel. Dans ce dessein, Teelo Norri fut choisi au hasard

dans les rues de Torang. Elle est l'échanson de la Déesse Rouge et l'origine du mouvement du Denier des Pauvres. Son culte s'est peu développé, à part chez les gens sensibles à l'innocence et à la protection des simples. Elle est vénérée comme la déesse lunar de la jeunesse.

Elle est toujours représentée comme une jeune fille à peine pubère, portant parfois une coupe et une dague.

Yanafal Tarnils

Le Bélier et le Guerrier

Yanafal Tarnils était un noble de Yuthuppa en exil qui continuait pourtant à diriger ses terres. Plus tard, il défait son maître, Humakt, lors d'une bataille. Son culte ressemble sous bien des aspects à celui de Humakt hormis qu'il est moins étroit d'esprit. Grand honneur et bravoure sont le fait des soldats de Yanafal Tarnils. Il est le plus important dieu de la guerre de l'empire bien que d'autres soient presque aussi populaires.

Il est représenté comme un soldat, portant armes et armure.

Celle qui Attend

Il s'agit d'un personnage mystérieux et ne portant aucun nom dans les mythes. Son identité est totalement inconnue hormis de quelques très rares disciples. Il s'agissait probablement d'une prêtresse de la Lune Bleue.

Le culte des Sept Mères est principalement constitué de temples mineurs et majeurs. Il y a peu de sanctuaires.

Les lieux d'adoration de la Déesse Rouge enseignent le sort de Folie.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - cinq au choix du candidat.

Magie Spirituelle : Confusion, Séduction

Seigneur Runique

Restrictions : le candidat doit posséder 90% dans deux des compétences suivantes : Attaque Lance, Attaque Cimeterre, Parade Bouclier, Attaque Javelot. Il doit posséder 90% dans trois des compétences suivantes: Grimper, Dissimuler, Connaissance des Humains, Connaissance du Monde, Ecouter, Lire/Ecrire Pélorien, Déplacement Silencieux, Pister. Il doit avoir 50% en Eloquence, Equitation et Scruter. Finalement, il doit se soumettre à un test simulé par un jet de POU x 3 ou moins sur 1D100, +3% par point de magie divine connu.

Note : lorsqu'il tente une intervention divine, un Seigneur Runique lance 1D10 et non 1D100. Il doit faire don de 90% de son temps et de ses revenus à son culte.

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Commander Lune, Folie, Attaque Mentale, Réflexion

Grands Prêtres et Chefs Prêtres

Un prêtre qui dirige un temple mineur est appelé chef prêtre. Un prêtre qui dirige un temple majeur ou un grand temple est appelé grand prêtre. Les seconds des grands prêtres de grands temples peuvent également être nommés chefs prêtres.

Magie Divine Commune : toute

Magie divine Spéciale : Don du Chaos, Commander Lune, Folie, Attaque Mentale, Résurrection, Régénérer un Membre, Epée de Vérité

Culte Associé

Déesse Rouge : les prêtres des Sept Mères peuvent devenir initiés de la Déesse Rouge, en utilisant la procédure normale.

Lunes

Les Lunes sont les élémentaires lunaires. Elles doivent se former à partir d'une lumière lunaire intense et apparaissent sous la forme de masses lumineuses rouges animées de pulsations. Une telle lumière lunaire ne peut être obtenue sur Glorantha qu'à partir de Pierres de Lune, issues de la surface de la Lune Rouge. Ces Pierres de Lunes sont évidemment difficiles à obtenir et ne sont accessibles qu'aux prêtres, qui les paient assez cher.

L'intensité lumineuse de ces Pierres de Lune croît et décroît avec la Déesse Rouge elle-même. Les lunes ne peuvent être invoquées en-dehors de la Ligne Brillante durant les jours sans lune et les jours de lune décroissante. Les jours de pleine lune, de premier et dernier croissant, 6 points d'ENC de Pierres de Lune produisent une luminosité suffisante à la création de un mètre cube de Lune. Les jours de lune croissante, il faut 12 points d'ENC pour en produire un mètre cube.

Leur méthode d'attaque est très semblable à celle des Ombres, sauf qu'elles attaquent par la folie plutôt que par la peur. La Lune oppose ses points de magie au POU de sa victime. La Lune doit toucher et englober partiellement sa cible pour pouvoir utiliser cette forme d'attaque. Si l'attaque par la folie de la Lune est réussie, consultez la table de Folie des Lunes pour en déterminer les effets.

Une Lune ne peut utiliser la folie sur une cible déterminée qu'une seule fois par round. Les créatures inconscientes sont insensibles à la folie.

A Chaque round, une victime totalement englobée dans une Lune, perd un point de magie (que la Lune ne gagne pas). Une Lune peut englober 10 points de TAI par mètre cube qu'elle possède.

Elle peut combiner ces deux types d'attaque (folie et perte de points de magie) durant le même round.

Les Lunes ont les mêmes caractéristiques que les Ombres. Néanmoins, les jours de pleine lune, leurs points de vie et de magie sont multipliés par 1,5 (arrondis au-dessus). L'attaque par la folie a lieu au RA durant lequel la victime est touchée. La perte de points de magie a lieu au RA 10 de chaque round durant lequel la victime est totalement englobée.

Exemples de Lunes

Caractéristiques		Moyenne (à la pleine lune)
FOR	1D6	3-4
TAI	1 mètre cube	
POU	1D6	3-4 (5-6)
Points de Vie	1D6	3-4 (5-6)
Mouvement	6	6

Caractéristiques		Moyenne (à la pleine lune)
FOR	3D6	10-11
TAI	3 mètres cubes	
POU	3D6	10-11 (15-17)
Points de Vie	3D6	10-11 (15-17)
Mouvement	6	6

Caractéristiques		Moyenne (à la pleine lune)
FOR	10D6	35
TAI	10 mètres cubes	
POU	10D6	35 (53)
Points de Vie	10D6	35 (53)
Mouvement	6	6

Folie des Lunes

Niveau de Réussite	Effet sur la Cible
Critique	Perte définitive de 1D4 INT. Retirez pour connaître l'effet, qui dure 30-POU jours.
Spécial	Paranoïa. La victime attaque la personne la plus proche comme si elle était Fanatique (voir le sort spirituel de Fanatisme) durant 30-POU minutes.
Normal	Catatonie. La victime s'écroule pour 30-POU minutes, sans possibilité de la réveiller.
Echec	Aucun effet sur les créatures à INT normale. Celles à INT fixe sont Confuses (voir le sort spirituel de Confusion) durant 30-POU minutes.
Echec Absolu	Aucun effet.

Magie Divine Spéciale des Sept Mères

Réflexion

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort opère de manière identique au sort de Réflexion décrit page 119 du livre des règles de Runequest. Cependant, il est soumis aux phases de la Lune Rouge, comme la magie cyclique lunar. Référez vous au sort du même nom dans le culte d'Etyries.

Don du Chaos

2 Points

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Pour la durée du sort, le prêtre obtient un trait chaotique aléatoirement tiré sur la Table des Traits Chaotiques page 234 du livre des règles de Runequest. Ce sort est soumis au cycle magique lunaire :

Sans Lune/Lune Décroissante : le sort ne peut être lancé.

Lune Croissante : Le trait persiste durant deux minutes.

Demi Lune : le trait persiste durant quinze minutes.

Pleine Lune : le trait persiste durant quatre heures.

Une fois que ce sort a été utilisé sur une personne, celle-ci est toujours détectée comme liée au chaos par les sorts, capacités ou esprits qui détectent le chaos. Si une Intervention Divine est réussie lorsque le sort est lancé, le prêtre peut choisir le trait chaotique qu'il obtiendra. Ce sort est soumis au cycle de magie lunar.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Lunar

Annilla

Déesse mystique de la secrète Lune Bleue, une Ancienne Déesse

Cette déesse était puissante durant l'Age des Dieux, mais son empire et ses pouvoirs furent détruits. Elle dut trouver une cachette, d'où elle envoyait des forces invisibles pour harceler ses ennemis. Annilla est responsable des marées de Glorantha. Ses pouvoirs invisibles sont aussi à l'oeuvre lorsqu'un assassin frappe, quand un village disparaît sans laisser de trace, ou quand une relique inestimable s'évanouit de l'histoire.

Une fois par cycle des marées, elle plonge depuis le dôme céleste (via le passage de l'Etoile Polaire), à travers l'atmosphère dans le Trou de Magasta. C'est ainsi que les marées descendent de leur plus haut niveau à leur plus bas en un seul jour. A ce moment, elle peut parfois être vue par des

observateurs à la vue perçante et sachant où regarder et quels sorts utiliser. C'est à cause de ces observateurs qu'Annilla est appelée la Traîne Bleue dans plusieurs langages de par le monde.

Annilla est représentée par une orbe bleue chez ses descendants de Pamaltela ; comme une vieille femme aveugle vêtue de bleu, appuyée sur une canne et un bras derrière elle par les Lunasr ; et chez les trolls comme une troll de la race maîtresse à la peau lisse, tenant une pierre ronde dans une main et de l'eau dans l'autre.

La Déesse Lunaire

(voir Annilla, Déesse Rouge)

Deux déesses vivantes d'énergie lunaire sont connues, la Lune Bleue et la Déesse Rouge. Le règne de la première s'arrête là où commence celui de la seconde : à la naissance du Temps. Une troisième lune, la Lune Blanche, est prophétisée mais elle n'est pas adorée et est même peu reconnue par les cultes existants.

Hon-Eel la Danseuse

Seconde Inspiration du Fils de la Lune, déesse lunar de la renaissance

A ses débuts, l'empire lunar était ravagé par les attaques de hordes de barbares à cheval. Une fois les barbares vaincus, Hon-eel apparut et rebâtit l'empire. Elle restaura les provinces séparées de l'empire par les attaques barbares, conquit de nouvelles terres, chassa les derniers envahisseurs et découvrit une nouvelle plante, source de nourriture pour Péloria : le maïs. Hon-eel s'en alla, dansante, aux confins de l'univers et en revint, chargée de bénédictions de fertilité pour tous ceux qui étaient assez sages pour la vénérer.

Ses représentations montrent une femme séduisante et gracieuse en train de danser, en équilibre sur son pied droit, le pied gauche reposant sur le genou opposé. Dans ses bras, elle porte un ballot de maïs.

Hwarin Dalthippa

La Fille Conquérante, héroïne lunar

Hwarin Dalthippa est la déesse favorite des provinces lunar. Quand elle était encore mortelle, elle fonda la fameuse et belle cité Jilaro, conquiert les provinces barbares, les intégra dans l'empire et construisit les routes magiques qui, de nos jours, quadrillent la région. Elle est aussi adorée par les femmes comme une déesse domestique.

La plus fameuse image que l'on peut voir dans ses temples la représente debout, casquée, un troisième oeil bien visible sur le front, une lance à la main, un bouclier et une quenouille à ses pieds.

Le Créateur

Panthéons Lunar et Malkioni

Le Créateur est la première force qui mit l'univers en mouvement et ses forces naturelles en branle. On croit que le Créateur s'est aujourd'hui retiré après avoir accompli son travail. Il ne pourrait être atteint que par des intermédiaires (chamans ou saints). Il n'est jamais représenté.

Les Jeunes Élémentaires

Source de la magie primitive

Quand l'Aiguille explosa, laissant une déchirure dans ce monde, les forces de la création empruntèrent ce passage et se remirent au travail, comme au tout début. Cette nouvelle création s'étendit et

grandit, séparée du monde originel par la barrière infranchissable du Chaos. La première chose à apparaître dans ce mini-univers furent les ténèbres, puis vinrent l'eau, la terre et les cieux. Ces forces sont les Jeunes Élémentaires. L'air aurait du être créé par la suite, mais la Guerre de Dieux prit fin et la nouvelle création fut stoppée, emprisonnée hors du Temps.

Quand la Déesse Rouge apparut, elle libéra les Jeunes Élémentaires de leur prison. Leurs cultes sont généralement simples et plus mystiques que religieux. Ils sont communément nommés : Damaïsselle Ténèbres, Ecuyer Océan, Dame Terre et Vassal Lumière. Ces divinités sont habituellement représentées par quatre caryatides réunies (une noire, une bleue, une verte et une jaune). Parfois on les montre sous l'aspect de jeunes hommes et femmes, la peau de la couleur de leur élément respectif, servant la déesse Rouge.

Nysalor

L'éclatant, l'illuminateur, dieu de l'illumination.

A la fin des Ages de l'Aube, l'arrogance des mortels atteint son point culminant quand ils cherchèrent à créer un dieu parfait. A sa naissance, de terribles présages firent trembler le monde et

une grande lutte de près d'un siècle débuta.

Nysalor n'est pas adoré aujourd'hui parce qu'Arkat le Destructeur le tua puis le démembra et dispersa ses restes à travers le monde. L'histoire de Nysalor est bien connue et est souvent reprise comme un conte moral. La plupart des gens ne connaissent généralement que des morceaux de l'histoire complète.

Aucune image de ce dieu vivant est arrivé jusqu'à nous. Il est décrit dans les manuscrits de Péloria comme un homme nimbé de lumière, flottant au dessus du sol dans la position du lotus.

Yara Aranis

**La dévoreuse de cheval
déesse de la Lune Ascendante**

Cette déesse sauvage, fille de l'Empereur Rouge et de Gorgorma fut créée pour terroriser et abattre les cavaliers nomades qui dévastaient les provinces lunars. Son culte est surtout populaire dans le nord de l'empire lunar, mais une chapelle lui est consacrée dans tous les temples frontaliers.

Elle est représentée assise en tailleur, chacun de ses quatre bras tenant une arme ou détruisant un ennemi.





Les Leçons des Sages



Ce Que Dit Le Sorcier

D'où vient le monde ?

Le monde est le résultat de l'interaction des puissances impersonnelles de la nature entre elles. Il existe, dans la nature, beaucoup de ces forces qui coopèrent à l'intérieur de schémas extrêmement complexes. Nous nommons l'ensemble de ces forces le Dieu Invisible ou Le Créateur. Ces énergies ont toujours existé et existeront toujours, comme nous pouvons d'ailleurs le démontrer grâce à des expériences méthodiques.

D'où venons-nous ?

L'enfant que tu fus dans le ventre de ta mère n'est que le résultat d'un processus naturel de reproduction. Tout ce qui existe dans le monde possède une origine naturelle. Ce qui te distingue des objets inanimés est ton esprit, cette partie mesurable de toi qui te confère la vie.

Pourquoi mourons-nous ?

Tous les mécanismes naturels ont une fin. Même si nos corps peuvent vivre de longues années, toute chose et tout le monde finit par mourir, même si cela n'est dû qu'à un concours de circonstances.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Nos ancêtres ont découvert des moyens pour rendre identité et conscience à l'esprit d'un défunt. Voilà pourquoi nous prions le Dieu Invisible et nous suivons les préceptes de Malkion.

Pourquoi sommes nous ici ?

Ceci est une question sans intérêt. Chaque homme n'a qu'une seule vie et la responsabilité lui incombe de la vivre aussi bien qu'il le peut. Ce n'est qu'ainsi que nous pouvons apprécier l'oeuvre du Créateur et gagner le droit de notre accomplissement dans l'éternité.

Comment fais-je de la magie ?

La magie résulte de la manipulation des énergies naturelles par le savoir et la puissance de l'âme. Ceci exige de celui qui désire devenir un sorcier une aptitude naturelle à la magie et de nombreuses heures d'étude. Dans toute société qui se respecte, les services des sorciers professionnels sont accessibles à tous, pourvu qu'on y mette le prix.

Les cultures mineures tirent leur magie d'entités habitant d'autres plans d'existence comme les esprits ou les faux dieux. Cette autre source de magie impose des limites à ceux qui l'utilisent. Les prêtres et les chamanes sont les esclaves de leur magie tandis que nous maîtrisons la nôtre.

J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux-tu me dire la vérité sur ?

Durant la période de temps connue de nos jours comme les Grandes Ténèbres, les gens étaient perdus et effrayés. Dans leur effort pour comprendre le monde dans lequel ils vivaient, ils imaginèrent les dieux à leur propre image. En personnifiant leurs désirs so-



ciaux, les forces de la nature ou leurs besoins émotionnels, ils résistèrent au trouble engendré par les Ténèbres.

Ces divinités sont toujours soigneusement représentées comme des forces bienfaisantes, mais chacune d'entre elles possède un côté maléfique que l'on ne découvre que lorsqu'il est trop tard. La catastrophe de la création de Gbaji est le meilleur exemple récent de cette folie créatrice de divinités. Nous sommes libres de toute limitation que nous nous imposons et qui est induite par la personnification des forces de la nature. Nous tentons de comprendre la nature telle qu'elle est. Tous les autres dieux sont, au mieux, des entités mineures assujetties aux lois de la nature et les adorer n'est que folie, ignorance et blasphème.

...Aldrya ?

L'esprit des forêts est l'âme vivante des bois et des jungles. Les Elfes, esclaves du cycle végétal qui régit leur existence, sont ses enfants. Ils ne peuvent pas connaître le Dieu Invisible

...le Chaos ?

Les dieux vraiment mauvais sont appelés ainsi lorsqu'ils sont rassemblés. Ils leur proposent le produit du chaos originel à partir duquel Glorantha fut formée. Les adorateurs de ces divinités malfaisantes sont mauvais et ne méritent que la destruction.

...Kyger Litor ?

Les Trolls sont des créatures dangereuses et brutales qui ne comprennent que la force. Ils nourrissent l'esprit de Kyger Litor pour obtenir des sorts divins. Les Trolls connaissent Arkat et lui ont même dérobé le secret de la sorcellerie.

...La Déesse Lunar ?

Cette déesse est un exemple moderne de croyance déplacée dans une divinité artificielle. Comme la croyance en Gbaji, le culte de cette déesse manufacturée conduira ses adorateurs à la souffrance, la dégradation et la mort.

...Magasta ?

La profonde et sinistre mer recèle une histoire cent fois plus vieille que celle du monde habité par les humains. Les ignorants ont personnifié leurs peurs par de monstrueuses entités qu'ils ont nourrie de leurs émotions, leur conférant ainsi le pouvoir de rendre ces peurs réelles.

...Mostal ?

Les Nains ne se font pas de fausses idées sur la réalité de l'univers et ont découvert les mêmes lois naturelles que les nôtres. Néanmoins, il leur manque la connaissance du Réconfort qui nous attend après la vie et sont condamnés à une existence sans intérêt et à une mort dénuée de sens.

...Orlanth ?

Cette autre personnification de forces naturelles est, cette fois ci, d'essence aérienne. Les adorateurs de ce dieu sont comme le vent : ils soufflent d'abord fortement et chaudement puis ils faiblissent et finalement, ils disparaissent quand on a le plus besoin d'eux.

...Les Esprits Primitifs ?

L'ignorance des sauvages est proverbiale. L'étude des entités insignifiantes qu'ils adorent le montre clairement. Au mieux, ces créatures sont faibles, d'influence locale, ou sont si vagues et si distantes qu'elles ne confèrent qu'une magie ridicule.

...Yelm ?

Le globe rayonnant du soleil a été un objet d'adoration depuis qu'il s'est élevé dans le ciel. Les peuples primitifs reconnurent le soleil comme le signe le plus évident pour représenter le pouvoir régissant leur univers et lui donnèrent forme humaine.

Les Saints du Dieu Invisible

Arkat, le Fléau du Chaos

En 374 S.T., une conspiration excessivement dévoyée de souverains créa Gbaji le menteur pour stopper l'expansion du Malkionisme. Sans cet homme, ils auraient annihilé notre civilisation. La lutte épique entre Arkat et Gbaji dura 75 années. Durant cette guerre, il révéla la nature hautement maléfique de Gbaji et inversa le cours de son expansion.

Bien qu'il ait tué Gbaji, le fanatisme d'Arkat supplanta sa raison. Il souffrit et, pour échapper à cette souffrance, il se réfugia dans l'adoration des faux dieux. Voilà pourquoi, bien qu'ayant mené sa tâche à bien, on considère qu'il a échoué et il est condamné par tous. Son histoire tragique est un avertissement pour tous.

Le Créateur

Ceci est le titre que nous donnons au Dieu Invisible quand nous nous référons spécifiquement à son rôle de créateur de l'univers naturel.

Hrestol, Le Chevalier Initiateur

Hrestol est le second prophète du Dieu Invisible. Vers l'an 2 S.T., Hrestol découvrit les connaissances cruciales et les rituels permettant aux adorateurs du Dieu Invisible de se maintenir en contact avec lui au commencement et tout au long du Nouvel Age. Il enseigna la Joie du Coeur comme Malkion enseigna le Réconfort du Corps. Toutes les sectes malkioni modernes dérivent des enseignements de Hrestol.

Le Dieu Invisible, Le Créateur

Le Dieu Invisible est, était et sera. Il est la force de la nature, plus puissant que toutes les autres forces. Depuis la création du monde, deux hommes ont découvert les vérités secrètes du Dieu Invisible et tentèrent de montrer aux autres hommes la voie du bonheur.

Malkion, le Premier Prophète

Parfois, l'humanité s'est éloignée de son union avec le Dieu Invisible et de sa compréhension. Il envoya alors des prophètes pour nous visiter et nous enseigner à nouveau comment reconnaître le Dieu à travers le corps et le coeur. Malkion fut le premier prophète du Dieu Invisible.

Durant les Grandes Ténèbres, Malkion découvrit les voies du Créateur et enseigna son savoir aux autres hommes pour qu'ils puissent survivre au milieu des dangers de cette ère. Les preuves apportées par Malkion sont essentielles à toute action intelligente. Il montra aux hommes quelles étaient les bonnes classes d'une société et leur enseigna à vivre heureux en se contentant de ce qu'ils avaient. Il nous enseigna le Réconfort

Les Saints

Bien qu'il n'existe qu'un seul vrai dieu, il y a de nombreux individus qui découvrirent certains secrets des cycles physiques, leur permettant ainsi d'agir dans des affaires mondiales pour assurer le bien-être et les droits de ceux qui suivaient leurs voies. Nous appelons ces individus des Saints.

Il existe beaucoup de Saints. Arkat, Hrestol et Malkion sont les plus importants d'entre eux. Nous, les Malkioni, appartenons à différentes castes et sectes ; mais chacun d'entre nous reconnaît l'essence divine d'un saint, quelle que soit la secte grâce à laquelle il atteint sa sainteté. Il est intéressant de noter que les Brithini, qui n'enseignent pas le contact avec le Dieu Invisible, n'ont produit aucun saint.

Dormal, le marin, vint de loin pour briser la maléfique Closure, que le vindicatif Zzabur des Brithini avait créée sur les mers. Il nous enseigna la méthode que nous utilisons aujourd'hui pour faire naviguer nos bateaux à travers les océans.

Gerlant Flammépée est le camarade célèbre ainsi que le vassal du seigneur Arkat. Il fut forcé de faire un choix impossible entre son peuple et son meilleur ami et choisit sagement.

Paslac le Dirigeant est l'exemple de la conduite parfaite que tous les rois et les seigneurs se devraient d'imiter.

Talor le Guerrier Hilare nettoya ses terres natales du nord et Fronela, de la même façon qu'Arkat nettoya le sud. Mais quand il eut terminé, Talor ne laissa derrière lui que joie et lumière tandis que les erreurs d'Arkat ne produisirent que massacre et désolation.

Valkaro le Bon Sorcier était le père, le roi, le défenseur et le nourrisseur de son peuple mais il ne sortit jamais de sa propre sphère. Son pays de l'est lointain a survécu jusqu'à aujourd'hui.

Waertag, Père du Peuple de la Mer, est sacré pour la branche hybride de l'humanité qui se nomme elle-même les Waertagi. Ces gens vivent en pleine mer, à bord de leurs immenses navires et leur race fut presque exterminée par la grande malédiction de la Closure des Mers lancée par Zzabur. Les Waertagi au mieux étaient d'indifférents adorateurs du Dieu Invisible, et au pire des ennemis perfides.

Xemela, mère de Hrestol, sacrifia son âme pour sauver son peuple. Un des premiers actes de Hrestol pour prouver sa supériorité et sa vertu fut de libérer l'âme de sa mère de son emprisonnement, lui permettant ainsi d'atteindre la vraie sainteté grâce à laquelle elle peut bénir chacun d'entre nous.



Panthéon Malkioni



La mythologie occidentale débute avec la création du monde par le Dieu Invisible. Au début des temps, les gens vivaient auprès du créateur, mais les générations suivantes trouvèrent puissance et foi dans les tentations insidieuses des faux dieux. Malkion le Prophète revitalisa la religion durant l'Epoque des Dieux, et Hrestol l'Initiateur fit de même juste après l'Aube. D'autres saints eurent une importance historique, soit militairement, soit grâce à d'importantes découvertes.

L'occident n'adore que le Dieu Invisible. Néanmoins, autour de lui vivent des saints et d'autres personnalités, au service du Dieu Invisible ou influençant son histoire. Cette religion monothéiste est divisée en différentes factions, ou sectes, chacune dénonçant les autres comme hérésies à la vraie voie. Il n'y a pas eu de malkionisme unifié depuis l'époque de Malkion lui-même.

Tous les Malkioni sont humains. Leur société féodale est divisée en classes sociales, pour que chaque homme puisse connaître sa place dans la vie. La mobilité entre les classes dépend de la secte.

Cultes Malkioni : Dormal, le Dieu Invisible

R Δ ∞

Le Dieu Invisible

Le Créateur

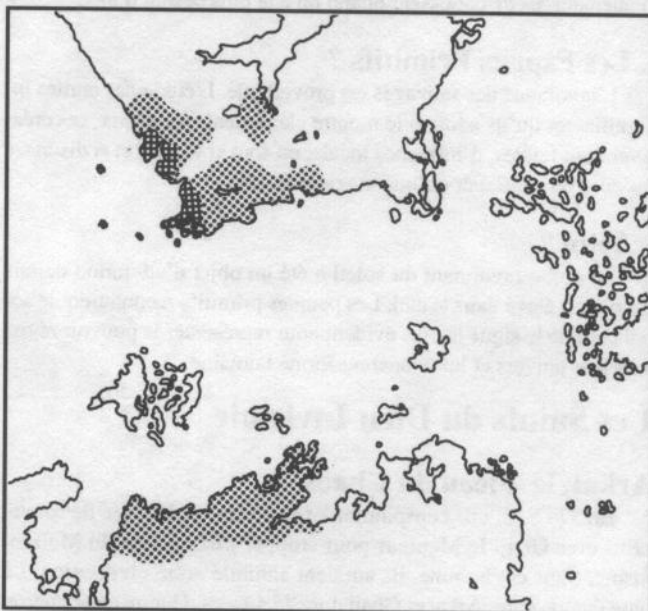
Le Dieu Invisible est, a toujours été et sera à jamais. Il est le Dieu par-delà les Dieux. Il procure le salut et la raison d'être à ses disciples. Il donne toujours et ne prend jamais. Il est le dieu suprême et unique des Malkioni.

Le Dieu Invisible est inaccessible et parfait. Puisque ces caractéristiques rendent difficile aux adorateurs de déterminer la façon correcte de le vénérer, il a envoyé à deux reprises des prophètes pour montrer sa présence. Malkion fut le premier en des temps anciens, et Hrestol fut le second plus récemment. Malgré leurs indications, de nombreuses hérésies et sectes rivales ont vu le jour au sein du Malkionisme.

Il n'est jamais représenté.

La magie malkioni correspond à de la sorcellerie et les prêtres sont également des sorciers. Les Malkioni ne peuvent vénérer aucun dieu autre que le Dieu Invisible et ne peuvent devenir chamanes. Ils n'ont pas de magie divine.

Le malkionisme met en place un système de classes. Chaque personne appartient à une classe (également appelée caste). La classe sociale d'un homme apprend qui il est, ce qu'on attend de lui et ce que son Dieu lui demande. Les castes sont celles de fer-



miers, chevaliers, sorciers et seigneurs.

La plupart des Malkioni sont fermiers. Cette couche sociale ne comprend pas que les fermiers, mais aussi les marchands, les artisans, les bergers et même la milice.

Les chevaliers sont soumis au commandement des sorciers et des seigneurs. Leur travail est de défendre les campagnes, d'administrer la justice et de protéger la population. Les seigneurs servent d'armée, de police, de gardes, d'éclaireurs et de collecteurs d'impôts.

Les sorciers sont des fonctionnaires religieux, des scribes, des nobles de petit rang et, bien sûr, des magiciens. Ils apprennent les arts de la sorcellerie.

Les seigneurs dirigent la société. Ils peuvent être de nature ecclésiastique, militaire ou noble. Ce sont des gouverneurs, des ducs, des rois, des comtes, des barons, des généraux, des évêques et des archevêques parmi les Malkioni.

Les Sectes

Il existe de nombreuses sectes malkioni en conflit, chacune se proclamant la meilleure approche du Dieu Invisible. La plupart s'accorde pour dire que le Vampirisme est un mal immoral.

Chaque secte du malkionisme possède son propre Collège de Magie. Tous ces Collèges enseignent les sorts standards de sorcellerie de RuneQuest, en plus de certains sorts propres à chacun. Chaque secte décrite ci-dessous est associée à un sort spécifique de sorcellerie. Enseigner un sort de sorcellerie spécifique à un membre d'un collège différent est considéré comme un acte de trahison et de reniement. Quiconque surpris



Les Brithini, fervents adorateurs du Dieu Invisible, ont acquis par un mode de vie strict, une éternelle jeunesse. Le moindre écart, véritable acte de trahison, provoque alors un vieillissement accru

en train de le faire sera frappé des plus puissantes malédictions dont dispose le collège offensé, et aucun membre de ce collège ne lui enseignera quoi que ce soit.

Toutes les sectes malkioni non-athées possèdent le sort de sorcellerie Adorer le Dieu Invisible.

Les Brithini

Les Brithini sont immortels tant qu'ils maintiennent leur antique structure, mais si un Brithini viole la loi des castes ou trahit son mode de vie, il devient mortel. L'utilisation de la magie est interdite à tous les Brithini n'appartenant pas à la caste des sorciers. Les Brithini pratiquent le Vampirisme à volonté.

De petites colonies de Brithini sont dispersées le long des côtes du sud et de l'ouest de Genertela et au nord ouest de Pamaltela.

Le sort spécifique du Collège de Magie Brithini est Décrépitude.

Les Boristes

Les Boristes pensent qu'il est permis de Vampiriser les créatures chaotiques. Il ne reste que quelques Boristes, vivant principalement au centre de Ralios.

Le sort spécifique du Collège de Magie Boriste est Neutraliser Poison.

Les Galvosti

Les Galvosti autorisent le Vampirisme sur les non-malkioni. Ils sont encore moins nombreux que les Boristes. Ils vivent pour la plupart au centre de Ralios.

Le sort spécifique du Collège de Magie Galvosti est Eclaircir l'Esprit.

Les Hrestoli (Idéalistes)

Les Hrestoli croient qu'un individu peut et doit s'élever dans

les quatre classes sociales. Chaque classe possède des conditions qui doivent être remplies avant que la suivante ne puisse être atteinte officiellement.

L'ordination formelle dans la caste des fermiers a lieu à 12 ans. Les fermiers peuvent apprendre des sorts de sorcellerie, mais aucune compétence magique, pas même Intensité.

Un candidat à la chevalerie doit être fermier. Il doit posséder 60 % en Connaissance des Plantes et dans un Artisanat au choix. Les chevaliers Hrestoli peuvent apprendre les compétences magiques Intensité et Cérémonie.

Un candidat sorcier doit posséder une attaque avec une arme de mêlée de 90 %, une parade d'arme de 90 % et une autre compétence militaire (comme Equitation, Se Cacher, Dissimuler, ou une arme de jet) à 90 %. Les sorciers peuvent apprendre tous les arts des arcanes.

Un candidat Hrestoli au statut de seigneur doit se qualifier pour le statut d'adepte en sorcellerie, mais il n'a pas besoin d'avoir un familier.

La secte Hrestoli domine Fronela et on la trouve dans le nord ouest de Pamaltela.

Le sort spécifique du Collège de Magie Hrestoli est Drainer l'Ame.

Les Rokari (Réalistes)

Les Rokari sont socialement similaires aux Hrestoli, mais il leur manque la mobilité inter-castes. Ils ont les mêmes classes sociales, mais chaque personne naît dans sa caste, vit dans sa caste, travaille dans sa caste et meurt dans sa caste. Il n'y a pas de restriction de compétences.

Toutes les castes rokari peuvent apprendre les sorts de sorcellerie et la compétence Intensité. Seuls leurs sorciers peuvent apprendre les autres arts des arcanes. Les fermiers et chevaliers sont limités à certains sorts.

La secte rokari domine le sud ouest de Genertela, et on la trouve aussi au nord ouest de Pamaltela.

Le sort spécifique du Collège de Magie Rokari est Neutraliser les Dégâts

L'Hérésie Stygienne

Les Stygiens mêlent la vénération des divinités ordinaires à celle du Dieu Invisible. L'importance exacte du Dieu Invisible varie beaucoup de place en place, chaque secte clamant détenir la vraie foi d'Arkat. La secte stygienne est principalement présente a Ralios.

Le sort spécifique du Collège de Magie Stygien est Voir la Magie Runique.

Sorcellerie Spéciale de Malkion

Eclaircir l'Esprit (Collège de Magie Galvosti)

A distance, passif, temporaire

Chaque Intensité de ce sort donne à la cible un point d'INT libre virtuelle uniquement pour se défendre contre le sort de Stupéfaction. Chaque Intensité ôte également un point à l'INT de l'utilisateur pour résister au sort spirituel de Confusion.

Note : contrairement à ce qui est indiqué en page 101 du livre des Règles de Runequest, une personne victime d'un sort de Confusion devra ECHOUER son jet d'INT x5 pour résister au sort de Confusion.

Décrépitude (Collège de Magie Brithini)

A distance, instantané

Ce sort d'attaque peut être lancé sur toute créature vivante, et doit vaincre les points de magie de la cible pour être efficace. Il accroît l'âge physique de la victime d'une année par point d'intensité. Si, par exemple, ce sort vieillit un homme au-delà de 35 ans, il peut avoir à faire un ou plusieurs jet(s) sur la table de Vieillesse page 81 du livre des règles de RuneQuest.

Les Brithini sont immortels, et donc insensibles aux effets de ce sort. Il n'a aucun effet sur les cibles physiquement immatures (âge inférieur à quinze ans pour les humains).

Drainer l'Ame (Collège de Magie Hrestoli)

A distance, instantané

Le lanceur de ce sort doit vaincre les points de magie de la cible. S'il réussit, elle perd immédiatement un nombre de points de magie dépendant de l'intensité du sort Drainer l'Ame. Une victime ne peut être drainée en dessous de 0 point de magie. Une intensité minimum de 3 doit être utilisée. Consultez la Table des Effets de Drainer l'Esprit pour déterminer le nombre de points de magie perdus par la victime.

Effets de Drainer l'Esprit

Intensité	Points de Magie Perdus
3	1D3
4	1D4
6	1D6
8	1D8
10	1D10
12	2D6
16	2D8
20	2D10

Neutraliser les Dégâts (Collège de Magie Rokari)

Toucher, instantané

Ce sort soigne des dégâts et n'affecte qu'une seule localisation par utilisation du sort. L'intensité du sort est comparée aux points de dégâts de la localisation blessée sur la Table de Rési-

stance. Si le sort surpasse les points de dégâts, la blessure est guérie. Sinon, aucun dégât n'est soigné.

Si la cible tente de résister au sort, le lanceur doit en plus vaincre ses points de magie. Le sort ne régénèrera pas les membres ou organes perdus, pour lesquels il faut utiliser Régénérer.

Neutraliser Poison (Collège de Magie Boriste)

Toucher, instantané

Ce sort permet d'annuler les effets du poison. Les points de ce sort sont comparés à la VIR du poison sur la Table de Résistance. Si le sort vainc le poison, celui-ci est éliminé du corps de la victime. Sinon, le poison demeure. Le sort doit être lancé avant que des dégâts ne soient endurés par la victime. Si celle-ci a été empoisonnée plusieurs fois, tous les niveaux de VIR doivent être éliminés en une seule fois.

Voir la Magie Runique (Collège de Magie Stygien)

Toucher, passif, temporaire

Pendant la durée de ce sort, le lanceur peut détecter si la cible possède de la magie divine. Avec un point d'intensité, seule la présence ou l'absence de magie divine sont détectées. Avec une intensité de 5, le nombre total de points de magie divine possédés est connu. Avec une intensité de 10, les sorts sont précisément connus.

Ce sort ne détecte pas la magie divine en action, seulement les sorts connus par la cible, qu'ils aient ou non été lancés. La magie défensive peut bloquer l'effet de ce sort.

Adorer le Dieu Invisible (Tous Collèges)

Rituel de Cérémonie

Ce sort permet à l'utilisateur de mener un service religieux dédié au Dieu Invisible ou à l'un de ses saints. Il ne permet à l'utilisateur aucun jet en vue d'un gain de POU, mais tous les participants reçoivent l'assurance que les points de magie qu'ils ont sacrifiés ont été acceptés par la divinité.

Autres Dieux du Panthéon Malkioni

Ehilm

Le Soleil, un Faux Dieu

Ehilm est le nom que les occidentaux emploient pour personnifier le soleil. Leurs légendes parlent d'un puissant sorcier qui aurait acquis le savoir nécessaire pour créer les pouvoirs solaires. Il refusa de partager ses secrets et les utilisa à des fins égoïstes ce qui lui valut d'être condamné à une vie sans Compassion.

Ehilm est parfois décrit dans les manuscrits de l'occident comme étant un chevalier en armure dorée frappée d'armoiries représentant un soleil jaune sur fond blanc.

Les Faux Dieux

Voir Ehilm, Humct, Worlath

Si l'on en croit l'histoire ancienne Malkioni, les sorciers mal-faisants apprirent à contrôler de grandes puissances naturelles et mêlèrent leurs âmes avec ces Forces de la Nature pour devenir des créatures vénérées de nos jours par des êtres inférieurs. Ces créatures sont appelées les Faux Dieux. Elles se sont séparées d'elles même et à jamais de la Compassion et de la Joie que Malkion et Hrestol avaient rendus accessibles au genre humain.

Gerlant Flammépée

Guerrier,

Saint Patron de l'Honneur et des Bonnes Actions

Gerlant Flammépée était un roi de Seshnela à l'époque de la plus grande des guerres livrées par les Malkioni. Vassal d'Arkat lors de la guerre contre Gbaji, il se servit de lui pour sauver son pays. Quand Arkat trahit ses principes, Gerlant se retourna contre lui. Cet épisode fut, plusieurs siècles durant, l'un des thèmes favoris des conteurs de légendes. Parfois, Gerlant est cité comme le fils d'Arkat. La bravoure et l'honneur de Gerlant devinrent si légendaires qu'un culte à sa sainteté fut créé bien avant sa mort.

Il est décrit dans les manuscrits comme un roi barbu aux cheveux bruns, armé de sa fabuleuse épée de feu. Ses armoiries représentent une épée rouge et flamboyante sur champ blanc. Une variante de ce blason devint le symbole haï des Erudits de l'Ambigu ou Apprentis des Dieux.

Hrestol

Héros des Hommes de l'Ouest,

Saint de la Véritable Chevalerie, l'Initiateur

Une année après l'Aube des Temps, le saint et angélique prophète Malkion apparut à Hrestol, qui, à l'époque, n'était qu'un simple guerrier de Seshnela. Hrestol apprit que la vieille philosophie Malkioni était dangereuse pour l'âme éternelle de l'homme et son bonheur. On lui enseigna comment gagner le salut éternel dans le paradis du Dieu Invisible. Toutes les sectes modernes des Malkioni sont issues de son contact originel avec le monde éternel.

Il est généralement décrit comme un homme blond, les mains jointes. Ses armoiries consistent en un bouclier divisé en quartiers alternativement colorés en blanc et en bleu et portant quatre couronnes d'or (une par quartier).

Humct

Faux Dieu

Humct était un sorcier de l'ouest qui recherchait plus de pouvoirs que sa redoutable magie ne pouvait lui apporter. Il tenta de percer et de maîtriser les secrets de la Mort. Ses nombreuses expériences firent des milliers de victimes et il fut finalement banni des terres de l'ouest. De nos jours, son nom est synonyme de l'inutilité d'une vie gâchée. Les prêtres soumettent les initiés par la peur en leur racontant que Humct les emportera dans la mort et l'oubli s'ils s'égarèrent de la voie tracée par les préceptes de Malkion. Humct n'est adoré que par des exclus ou des êtres mauvais.

Les illustrations le représentent comme un vieil homme décharné, sale, aux yeux vairs, une barbe pendant sur son ventre et habillé d'une robe en haillons. Des plaies ouvertes parsèment sa figure et ses mains.

Malkion

Premier Prophète du Dieu Invisible

Le credo des hommes des états de l'Ouest est : "Le Dieu Invisible est le seul dieu et Malkion est son prophète". Malkion apparut aux hommes dans les ténèbres et leur enseigna à vivre et à survivre dans un monde où le mal existe. L'essence de son enseignement est que l'univers n'est pas sans âme pour ceux qui pratiquent la sorcellerie et qu'ils pourront entrer dans le royaume de Compassion après leur mort. Tous les Malkioni considèrent ses principes comme essentiels pour qui veut agir convenablement. Malkion montra aux hommes quelles sont les bonnes classes sociales et comment être

heureux en occupant sa place dans la vie.

Les portraits faits de lui le montrent comme un homme majestueux, vêtu d'une robe à la dernière mode, barbu ou non, selon la tendance actuelle et avec la main droite levée dans le geste de Compassion.

Paslac

L'Empereur

Paslac est le dernier vrai souverain de l'Empire Sombre d'Arkat. Il combattit fermement l'hérésie des Erudits de l'Ambigu et, victime d'une trahison, devint finalement un martyr. Dans son royaume tous les hommes étaient traités équitablement et avec honneur.

Les manuscrits occidentaux le dépeignent comme un être monstrueux, peut-être un demi-troll. En revanche ceux de Ralios le décrivent comme un souverain austère, à la chevelure blonde et bouclée. Ses armes consistent en un lion d'or sur champ de dalmiers rouges et noirs.

Talor

Le Guerrier Hilare

Ce héros de Fronela gagna sa gloire et son pouvoir durant les Guerres du Chaos, lors d'une bataille contre Gbaji le menteur dont les adorateurs avaient infiltré sa terre natale d'Akem. Aidé d'une bande de héros d'autres horizons, Talor commanda aux armées, ourdit des complots cachés, pilla d'antiques secrets et abattit tous les adversaires qui osèrent le défier. D'un bout à l'autre de ses aventures, il garda un sens de l'humour macabre et tordu (certains disent même dément) qu'il perdit seulement par deux fois. Cet humour secret est l'âme du culte.

Ses armes consistent en une tête de chien noire sur fond or, avec une fine bande rouge horizontale derrière la tête du chien.

Valkaro

Le Bon Sorcier

Valkaro, troublé par la perfidie de l'Empire Jrusteli et des Erudits de l'Ambigu, quitta sa riche demeure et ses terres prospères pour se rendre dans les lointaines Isles Orientales. C'est là qu'il prêcha la Libération Malkioni et parvint à convertir tous les habitants d'une île à cette philosophie. Il défendit ses adeptes contre l'Empire des Mers Orientales dans une guerre célèbre déclenchée par les diplomates brithini.

On le représente comme un vieil homme vêtu d'une robe orientale.

Worlath

Faux Dieu

Worlath était un puissant sorcier qui s'emprisonna lui-même dans une tempête pour échapper à la vérité de Malkion. Depuis lors il a été maudit et ne peut plus se libérer. Il guerroya contre le monde parce qu'il est furieux et frustré de cet exil forcé. Seuls des barbares ignorants l'adorent.

Xemela

Mère de Hrestol

Quand un terrible fléau psychique et physique, la Boursoufflure Noire, frappa le bienveillant peuple de Xemela, elle donna sa vie, sa santé et sa propre âme pour sauver le pays.

Elle est habituellement représentée comme une splendide femme à la chevelure noire revêtue d'une robe blanche.

Zzabur

Le Premier Sorcier

Zzabur est le maître de la caste des sorciers Brithini. Sa magie détruit des pays entiers, ferma toutes les mers et changea la nature du monde par deux fois. Depuis le Second Age, lui et son île de Brithos ont disparu du monde matériel sans que personne ne le regrette.

Les images le représentant montrent un magicien nimbé d'une clarté magique.





Panthéon Hsunchen

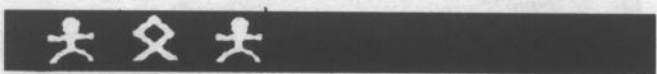


Il y a longtemps, il n'existait aucune différence entre les hommes et les animaux. Mais lorsque les temps ont changé et que le monde s'est dégradé, les hommes furent mis à part. Seuls les Hsunchen se souviennent de l'époque ancienne et meilleure où les hommes parlaient librement aux animaux et tous les êtres vivants étaient frères.

Les Hsunchen maintiennent leurs vieilles croyances dans quelques parties sauvages de Genertela et sur quelques côtes de Pamalte-la. Différentes tribus peuvent adorer différents esprits ancestraux locaux mais, elles conservent malgré tout des points communs, particulièrement en ce qui concerne leur origine et certaines pratiques les plus anciennes.

Les Hsunchen sont humains, même si des contes les décrivent comme des monstres ou des malformés partout où ils s'installent. Ils vivent en général dans des régions trop désertes ou trop denses pour les cultures voisines.

Cultes Hsunchen : Culte des Ancêtres, L'Homme Cornu, Dieux Chasseurs, Hykim et Mikyh, le Bouffon



Culte des Ancêtres

Honorez vos Pères Défunts

Le culte des ancêtres soutient la réalité de la mortalité humaine et tire des morts la force de survivre. Dans le même temps, il procure des barrières qui aident à protéger les faibles humains des puissances surnaturelles malignes. Les forces de la mortalité sont trop essentielles pour jamais être éradiquées, et le culte des ancêtres existera tant que les hommes procréeront et mourront.

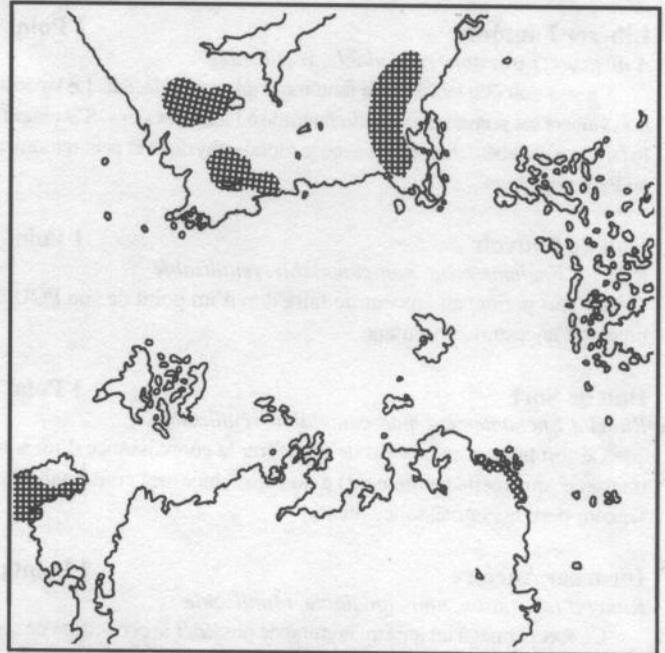
Tous les chamans adeptes du culte savent comment créer un Centre de Pouvoir (grâce au sort Axis Mundi) pour leurs cérémonies. Lors des services religieux, les esprits des morts amicaux participent de façon invisible. Leur présence permet aux plus petites familles de conserver un autel ou un temple mineur dédié à leurs ancêtres.

Les sanctuaires enseignent le sort Invoquer Ancêtre.

Les adorateurs des ancêtres respectent scrupuleusement le Temps Sacré. D'autres célébrations religieuses sont organisées lorsque les adorateurs le demandent.

Initiation

Restrictions : le candidat doit prouver l'existence de liens de



Influence majeure uniquement

2000 kilomètres

sang avec le chaman qui va l'accepter. Il ne doit pas être sorcier. Il doit réussir un jet inférieur ou égal à son POU x 5 sur 1D100. Il doit également offrir un présent au chaman, présent qui dépend de la coutume locale et de l'avidité du chaman, mais dont la valeur est d'au moins 100 guilders en biens. Il doit sacrifier un point de POU à ses ancêtres.

Note : les adorateurs des ancêtres doivent faire don de leur temps et de leurs revenus à leur chaman en fonction de ce que celui-ci exige. Ils ne peuvent obtenir d'Intervention Divine.

Chamans

Restrictions : Les Chamans de Daka Fal sont également des prêtres. Les initiés de ce dieu deviennent chamans selon les règles normales.

Note : les chamans de Daka Fal (Dieu des Ancêtres le plus vénéré) doivent honorer et respecter leurs ancêtres ; ils doivent faire don de POU ou d'un sort à un ancêtre amical au moins une fois par an (en utilisant le sort Don de Pouvoir ou Don de Sort). Ceci vient en plus de tout don de POU ou de sort effectué à l'occasion de services rendus.

Magie Divine Commune : Adorer Ancêtres

Magie Divine Spéciale : Axis Mundi, Libérer Fantôme, Don de Pouvoir, Don de Sort, Incarner Ancêtre, Résurrection, Gardien de l'Esprit, Fusion d'Esprit, Invoquer Ancêtre

Magie Divine Spéciale du Culte des Ancêtres

Axis Mundi

1 Point

Rituel d'invocation, non-cumulable, réutilisable

Ce rituel qui dure une heure crée un sanctuaire sacré de 10 mètres de rayon, qui active le passage des esprits ancestraux vers le plan physique. Ceux-ci peuvent alors apparaître à l'intérieur de l'Axis Mundi sans utiliser le sort de Visibilité. Les sorts de Don de Pouvoir, Don de Sort, Incarner Ancêtre et Invoquer Ancêtre peuvent aussi être lancés dans cette surface comme s'ils étaient de simples sorts de magie divine, sans passer par un long rituel. Axis Mundi peut être renforcé avec autant de points de magie que désiré. Chaque point donne une durée de une heure à l'Axis Mundi.

Le sort attire également les esprits ancestraux et leur permet de participer aux rituels des jours saints.

Libérer Fantôme

1 Point

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur le fantôme d'un mortel décédé. Le lanceur doit vaincre les points de magie du fantôme à l'aide des siens. S'il réussit, le fantôme est libéré de son lien avec le monde physique et peut retourner au Pays des Morts.

Don de Pouvoir

1 Point

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet au lanceur de faire don d'un point de son POU à un esprit ancestral consentant.

Don de Sort

1 Point

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet au lanceur de transférer la connaissance d'un sort de magie spirituelle (seulement) à un esprit ancestral consentant. Le lanceur perd la connaissance du sort.

Incarner Ancêtre

2 Points

Rituel d'Invocation, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à un ancêtre nommé de posséder le corps d'un de ses descendants consentants, qui peut être le lanceur du sort. L'esprit invoqué peut utiliser tous les sorts, connaissances et compétences qu'il possédait de son vivant. L'esprit n'a pas à quitter le corps de son hôte avant que bon lui semble ou qu'il soit exorcisé. Les esprits amicaux partent une fois la cérémonie achevée. Les esprits neutres doivent être incités à le faire grâce à Don de Sort ou Don de Pouvoir. Les ancêtres maléfiques ne partent pas volontairement.

Ce sort peut être lancé sans nommer un ancêtre particulier, auquel cas un ancêtre aléatoire arrive, ce qui peut être dangereux.

Esprit Gardien

1 Point

A distance, durée 1 jour, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un esprit ancestral amical. Il établit un lien mental entre l'ancêtre et le lanceur, identique au sort de Lien Mental.

Fusion d'Esprits

2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un esprit ancestral amical enveloppant le lanceur. Pour la durée du sort, les points de magie de l'esprit sont ajoutés à ceux du lanceur mais seulement pour résister en combat spirituel et contre des sorts. Si l'esprit quitte le lanceur, les effets du sort cessent.

Invoquer Ancêtre

1 Point

Rituel d'Invocation, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet d'invoquer un esprit ancestral du Pays des Morts. Si l'esprit est amical, il peut s'engager en combat spirituel ou lancer des sorts si l'utilisateur le désire.

Tous les ancêtres d'un personnage ne sont pas bons ou généreux. Les esprits malins peuvent attaquer le lanceur, ou au moins refuser de l'aider.

Si le lanceur nomme un ancêtre particulier lorsqu'il lance le sort, celui-ci arrive. Autrement, un esprit déterminé aléatoirement est invoqué et ses caractéristiques sont déterminées en utilisant la Table de Tirage Aléatoire des Ancêtres.

Table de Tirage Aléatoire des Sorts de Magie Spirituelle des Ancêtres

1D100	Sort
01	Enchantement d'Armure
02-04	Confusion
05-07	Enchantement de Lien
08	Vivélame
09	Laminer
10-15	Contrôle [Type d'Esprit]
16	Coordination
17-19	Contre Magie
20	Mur de Ténèbres
21-23	Démoralisation
24	Détecter Ennemi
25	Détecter Magie
26-28	Détecter [Substance]
29-31	Dissipation de la Magie
32-34	Disruption
35	Mortelame
37	Extinction
38	Fanatisme
39	Longue Vue
40	Flèche de Feu
41	Lame de Feu
42	Séduction
43	Glu
44	Soins
45	Ignition
46	Main de Fer
47	Lumière
48	Mur de Lumière
49-51	Enchantement des points de magie d'une matrice
52-54	Communication Mentale
55	Mobilité
56	Multimissile
57	Protection
58	Réparation
59	Seconde Vue
60	Miroir
61	Ralentissement
62	Dardard
63-65	Enchantement d'une Matrice de Sort
66-75	Ecran Spirituel
76	Force
77	Enchantement de Vie
78-83	Invocation [Espèce]
84	Vigueur
85-90	Visibilité
91-00	Autre (au choix du maître de jeu ou retirez)

Esprits Ancestraux

Les esprits ancestraux se comportent en général comme des fantômes. Ils sont normalement incapables de fournir leur INT ou leurs points de magie aux autres, mais peuvent lancer des sorts ou combattre spirituellement. Seuls les esprits ancestraux mauvais possèdent une personne de façon permanente après la fin d'un combat spirituel.

Table Aléatoire d'Ancêtres

1D100	Type	POU	Sorts Spirituels	Sorts Divins
01	Amical	5D6+6	4D3	3D6
02-04	Amical	4D6+6	3D3	2D6
05-09	Amical	3D6+6	2D3	1D6
10-16	Amical	2D6+6	1D3	0
17-25	Amical	1D6+6	1	0
26-28	Neutre	5D6+6	3D3	2D6
29-34	Neutre	4D6+6	2D3	1D6
35-43	Neutre	3D6+6	1D3	0
44-55	Neutre	2D6+6	1	0
56-70	Neutre	1D6+6	0	0
71-80	Mauvais	1D6+6	0	0
81-88	Mauvais	2D6+6	0	0
89-94	Mauvais	3D6+6	1	0
95-98	Mauvais	4D6+6	1D3	0
99-00	Mauvais	5D6+6	2D3	1D6

Tous les esprits ancestraux ont la même INT que celle de l'espèce à laquelle ils appartenaient lors de leur vivant. Les esprits humains lancent 2D6+6. Dans tous les cas, un esprit n'a jamais en mémoire plus de sorts que son INT. Si un esprit a 10 d'INT, mais que vous avez tiré 12 points de sort, abaissez son nombre de sorts connus à 10.

Amical : l'esprit exécutera les ordres de l'invocateur.

Neutre : l'esprit n'exécutera les ordres de l'invocateur que si celui-ci lui donne un point de magie par point de POU de l'esprit. Ils doivent être donnés immédiatement et s'ils augmentent les points de magie de l'esprit, ils ne sont pas utilisés pour aider l'invocateur.

Mauvais : ces esprits tentent toujours d'attaquer l'invocateur pour le posséder.

Magie Spirituelle : ceci indique le nombre de sorts de magie spirituelle que connaît un esprit donné. Pour déterminer précisément ces sorts, tirer sur la Table de Tirage Aléatoire des Sorts de Magie Spirituelle des Ancêtres. Les esprits connaissent 2D6-5 points d'un sort variable (minimum 1 point, et si un 12 est tiré, retirez en ajoutant 6). Effectuez un jet pour chaque sort connu. Retirez si un même sort est obtenu à nouveau.

Magie Divine : ceci indique le nombre de sorts de magie divine que connaît l'esprit. Tirer sur la Table de Tirage Aléatoire des Sorts de Magie Divine des Ancêtres pour déterminer précisément les sorts connus.

Table de Tirage Aléatoire des Sorts de Magie Divine des Ancêtres

D20	Sort Divin
01-02	Axis Mundi
03	Libérer Fantôme
04-05	Don de Pouvoir
06-07	Don de Sort
08	Incarner Ancêtre
09	Résurrection
10-11	Esprit Gardien
12-13	Fusion d'Esprits
14-17	Invoyer Ancêtre
18-20	Adorer Ancêtres



Chez les tribus primitives, la Mort n'a rien d'affligeant. Les vivants puisent en elle la force de surmonter leurs propres problèmes.

VARIABLE

Hykim et Mikyh

Parents des Bêtes

Hykim et Mikyh sont les ancêtres de tous les animaux et les fondateurs du Culte des Bêtes. On les considère parfois comme les enfants de la terre et d'un dragon. Ils eurent de nombreux enfants pour peupler les éléments et s'accouplèrent même ensemble. Le Livre Bleu de Zzabur présente une classification taxonomique de leur progéniture comme une généalogie.

Les Hsunchens, peuple vénérant les animaux, croient qu'en des temps anciens eut lieu une différenciation entre les hommes et les animaux, et que leur propre tribu descend d'un ancêtre animal. Ainsi, les Hsunchens Teltori croient qu'ils sont des loups bipèdes, descendants des loups.

La religion et la société hsunchens entières sont liées à leurs animaux totémiques. Avec les progrès de la civilisation, ces croyances primitives ne persistent plus que dans les contrées isolées. D'ailleurs, certaines tribus anciennes, comme le Peuple Taureau, n'existent plus.

On représente Hykim sous la forme d'une créature draconique, souvent avec différents éléments empruntés à des animaux de la faune locale. Mikyh est rarement dépeint.

Chaque clan possède son propre temple, habituellement mineur. Lorsque plusieurs clans se rencontrent, un grand temple ou un temple majeur peut voir le jour.

Les sanctuaires enseignent le sort Transformer Tête.

Initiation

Restrictions : quiconque est né de parents Hsunchens est automatiquement membre de la religion de ceux-ci. Ceux qui ne sont pas nés au

sein du culte doivent réussir un jet inférieur ou égal à leur POU x 3 sur 1D100 et avoir une Connaissance des Animaux supérieure à 50 %.

Note : les devoirs et taxes dus par un initié sont déterminés par le chamman de la tribu. C'est en général 10 % de son temps et de ses revenus.

Magie Spirituelle : tout sort disponible auprès des chamans des tribus.

Acolytes

Restrictions : le candidat doit posséder au moins 50 % dans les compétences Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Premiers Soins et Cérémonie et réussir un jet inférieur ou égal à son POU x 1 sur 1D100.

Note : les acolytes hsunchens peuvent sacrifier du POU pour obtenir de la magie divine comme s'ils étaient des prêtres. Leurs devoirs et taxes sont fixés par les chamans des tribus, et sont normalement de 50 % de leurs revenus et de 10 % de leur temps.

Chamans

Restrictions : le candidat doit remplir les conditions normales et se soumettre aux rites habituels.

Note : les chamans hsunchens sont également des prêtres.

Magie Divine Commune : Sanctification, Adorer [Dieu des Bêtes]

Magie Divine Spéciale : Transformer Corps, Transformer Tête, Transformer Membres

Exemples de Religions Hsunchens

Voici trois exemples typiques de cultures/religions hsunchens, chacune basée sur un type d'animal différent. Utilisez-les comme modèles pour construire de nouveaux cultes hsunchens.

Les Fils du Loup (Telmori)

Les Fils du Loup forment une tribu nomade qui vénère Telmor, le Père des Loups. Chaque Fils du Loup possède son propre loup, qui est son compagnon. Loups et hommes combattent toujours aux côtés l'un de l'autre. Il naît souvent des loups-garous au sein de familles telmori. Ils se sont alliés à Gbaji durant les Guerres du Chaos, et furent ainsi maudits. Leurs sorts de transformation changent avec la phase de la lune.

Ils vivent dans Ralios, ainsi qu'à l'ouest et au sud de Péloria. Les sorts enseignés par les telmori sont Tête de Loup, Peau de Loup et Course de Loup.

Les Berserkers Basmoli

Les berserkers basmoli vivent dans la Désolation et dans les plaines de Pamaltela. Leur dieu lion fut vaincu par les habitants de la Désolation, et les basmoli y louent encore leur services de mercenaires, toujours contents de pouvoir combattre le peuple qui a vaincu leur dieu. A Pamaltela, tout ce que savent les Basmoli est que leur dieu est parti vers le nord avec une armée de fidèles, et ils attendent toujours son retour triomphant.

Les Basmoli enseignent les sorts Tête de Lion, Force de Basmol et Griffes Tranchantes.

Les Sofal (Peuple Tortue)

Les Sofal mènent leur existence sur les côtes de Dinal et du nord de Sozganjio. Les oeufs de tortues marines constituent la plus grande partie de leur alimentation, bien qu'ils protègent et gardent les adultes, et ne mangent jamais tous les oeufs d'une couvée. Ils sont pacifiques et sont souvent la cible des attaques des hommes sauvages des marais.

Les Sofal enseignent les sorts Tête de Tortue, Plastron et Créer Nageoires.

Magie Divine Spéciale d'Hykim et Mikyh

Ces sorts génériques sont applicables à tous les cultes hsunchens.

A la suite de ces descriptions, on trouvera des exemples spécifiques aux Telmori, Basmoli et aux Sofal.

Transformer Corps

2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort, qui porte un nom différent selon les cultes hsunchens, transforme une partie ou l'intégralité du corps de la cible en celui de l'animal totémique. Il ne peut être lancé que sur un initié du culte hsunchen approprié.

Transformer Tête

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort, qui porte un nom différent selon les cultes hsunchens, transforme la tête de la cible en celle de l'animal totémique. Il ne peut être lancé que sur un initié du culte hsunchen approprié.

Transformer Membres

3 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort, qui porte un nom différent selon les cultes hsunchens, transforme un ou plusieurs membres de la cible en ceux de l'animal totémique. Il ne peut être lancé que sur un initié du culte hsunchen approprié.

Versions Telmori des Sorts

Tête de Loup (Transformer Tête)

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme la tête de la cible en celle d'un loup. Elle obtient une attaque supplémentaire par Morsure, dont le pourcentage est égal à 50 % plus son bonus d'attaque. Les dégâts infligés sont de 1D8 points plus son bonus aux dommages. Cette attaque peut être utilisée en plus des attaques et parades normales, mais 3 Rangs d'Action avant ou après toute autre attaque. La chance de toucher peut être augmentée par expérience. Ce sort peut être lancé à tout instant.

Peau de Loup (Transformer Corps)

2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort couvre la peau de la cible d'une fourrure de loup, lui fait pousser une queue, et le protège en partie des dégâts. Seuls la magie, le feu, le fer ou le métal pur (runique) peuvent lui infliger des dégâts. Si une épée normale avec un Vivelame 3 est utilisée sur la personne transformée, seul le Vivelame 3 infligera des dommages. Si la lame complète est enchantée (comme avec Epée de Vérité ou Lame de Feu), l'ensemble des dégâts tirés (sauf le bonus aux dommages) sera infligé. Le poison agit toujours, s'il pénètre la peau. La cible a toujours besoin d'oxygène et peut être asphyxiée ou noyée. Ce sort ne peut être lancé durant le Jour de l'Eau ou le Jour de l'Argile (respectivement les jours de lune mourante et nouvelle lune du cycle lunaire).

Course de Loup (Transformer Membres)

3 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme les membres de la cible en ceux d'un loup et lui permet de courir sur quatre pattes. Ses pourcentages en Dérobée et Agilité (y compris l'Esquive) sont doublés. Sa vitesse de course est maintenant de 7. Elle perd ses mains et ne peut plus utiliser de compétences de Manipulation. Ce sort ne peut être lancé durant le Jour de l'Eau, le Jour de l'Argile, le Jour du Gel ou le Jour du Vent (respectivement au dernier croissant, lune mourante, nouvelle lune et premier croissant du cycle lunaire).

Versions Basmoli des Sorts

Tête de Lion (Transformer Tête)

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme la tête de la cible en celle d'un lion. Elle acquiert une attaque par Morsure à 50 % plus son bonus d'attaque et infligea 1D10 points plus son bonus de dégâts. Cette attaque peut être utilisée en plus des

attaques et parades normales, mais 3 Rangs d'Action avant ou après toute autre attaque. La chance de toucher peut être augmentée par expérience.

Force de Basmol (Transformer Corps) 2 Points

Toucher, durée jusqu'à épuisement, non-cumulable, réutilisable

Ce sort développe les muscles et les tendons de la cible. Sa FOR actuelle est multipliée par 3 et elle perd 1D6 points de fatigue par round pour la durée du sort. Lorsque sa CON x 5 est réduite à 0 par la perte des points de fatigue, le sort cesse et le berserker s'effondre.

Ce sort ne triple pas les effets d'autres sorts agissant sur la FOR.

Griffe Tranchante (Transformer Membres) 3 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Les deux mains de la cible deviennent des pattes de lion. Les griffes infligent 1D8 points de dégâts plus le bonus aux dommages. Les chances de toucher avec les griffes sont égales à celles de toucher avec une attaque normale aux poings. La cible peut attaquer avec les deux pattes, à 3 RA d'intervalle. Les pattes ne sont pas préhensiles et ne peuvent manier d'armes ou d'outils.

Versions Sofal des Sorts

Tête de Tortue (Transformer Tête) 1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort donne à la cible une tête de tortue géante. Les principaux avantages sont de lui permettre de retenir sa respiration durant 15 minutes et d'obtenir une peau de cuir de 3 points d'armure. L'utilisateur perd l'usage de la parole.

Plastron (Transformer Corps) 2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort procure au corps de la cible une carapace sur sa poitrine et son abdomen. Ce sort doit être renforcé de points de magie. La carapace possède un point d'armure par point de magie placé dans le sort.

Créer Nageoires (Transformer Membres) 3 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme les bras et les jambes de la cible en nageoires écailleuses, incapables d'utiliser les compétences de manipulation. Sa compétence Nager triple. Sa vitesse de Natation devient égale à 3 et sa vitesse sur terre égale à 1. Sa peau se couvre entièrement de cuir, lui conférant une protection de 3 points d'armure sur tout le corps (cette protection est ajoutée à toute autre conférée par les sorts de Plastron ou Tête de Tortue).

Le Grand Chamane



L'Homme Cornu

L'Homme Cornu est le Père des Chamans. Durant les Grandes Ténèbres, il chanta de grandes runes, utilisant son esprit, son talent et sa puissance de mort, pour tromper le Chaos et l'obliger à le laisser partir. Il rend parfois visite aux jeunes enfants dans leur sommeil. S'ils ne se mettent pas à pleurer, c'est qu'ils sont destinés à une carrière de chamane. Les plus grands chamans peuvent se servir de sa puissance pour créer des Vents de l'Âme magiques, qui dévastent des armées entières. Il est la source directe ou indirecte de tout chamanisme.

On le représente comme un humain vêtu d'une peau de bête, souvent tatoué de runes, toujours affublé de colliers, bracelets et ceintures de foci de sorts, et avec des bois similaires à ceux d'un cerf.

En tant que dieu, il défie la vision normale de l'adoration. Aucun initié ne lui sacrifie de POU, ni ne le nourrit de points de magie. Au-

cun temple ou sanctuaire ne lui est dédié. Aucun sort divin ne peut être appris en se rassemblant pour le vénérer.

Chamans

Restrictions : les règles de chamanisme de RuneQuest décrivent les pratiques habituelles des chamans de Glorantha.

Note : quelques cultes, comme Aldrya ou Kyger Litor ont des chamans, qui ne s'occupent que des esprits de cultes. Quelques cultes chamaniques particuliers, comme le Culte des Ancêtres ou Hykim sont décrits dans ce livre. Ceux-ci procurent aux chamans des capacités particulières, en leur permettant l'accès à tous les types d'esprits. La plupart des chamans de Glorantha appartiennent à de tels cultes.

Cultes d'Esprits

Les cultes d'esprits ne sont pas un phénomène rare. La plupart des religions ne désapprouvent pas l'appartenance provisoire à un culte des esprits.

Le chamane doit d'abord contacter l'esprit. Chaque esprit possède un lieu sacré spécial où on peut le contacter avec un sort d'Invocation spécifique à chaque dieu (comme Invoquer Femme Grenouille ou Invoquer Mangeur de Serpents, etc.).

Une fois l'esprit contacté, il se manifeste à cet endroit, où le chamane doit avoir rassemblé ses disciples. Tous ceux qui sont présents sacrifient alors un point de POU à l'esprit. Ceci n'augmente pas son POU, mais crée un lien entre lui et ses nouveaux adorateurs. Certains esprits imposent d'autres restrictions particulières à leurs adorateurs.

Au moins une fois par saison, un service religieux doit avoir lieu, au cours duquel tous les fidèles de l'esprit lui sacrifient tous leurs points de magie sauf un. Lancez alors 1D100 ; si le résultat est inférieur ou égal au nombre de participants, la cérémonie réussit. Sinon, le lien avec l'esprit est rompu, et le processus d'invocation doit être entièrement recommencé. L'esprit ne peut accorder aucune faveur à ses adorateurs tant qu'un service religieux n'a pas été tenu avec succès.

Tant que l'esprit est invoqué une fois par saison, le chamane peut sacrifier du POU pour obtenir l'unique sort de magie divine réutilisable que possède l'esprit. Les autres adorateurs de l'esprit peuvent sacrifier du POU sur la base d'une utilisation unique. Une fois que l'esprit n'est plus activement vénéré, le sort appris devient également à utilisation unique pour le chamane. Le sort enseigné varie avec l'esprit.

Exemples de Cultes d'Esprits

Au sens strict, le culte des ancêtres, les dieux des rivières, voleurs, citadins et le Bouffon sont des types spécialisés de cultes d'esprits. Néanmoins, le terme "culte d'esprit" fait habituellement référence à des organisations comme celles décrites ci-dessous.

Doigt Noir : c'est un esprit troll de Guhan, à l'ouest de Ralios. Il est également vénéré par quelques humains. Il enseigne le sort Commander Ombre.

La Femme Grenouille : on ne la trouve que dans la Désolation. C'est un esprit bienveillant, un témoignage des jours plus heureux. Elle exige de ses adorateurs qu'ils utilisent le sort de Sacrifice de Paix (voir le culte ou des Dieux Chasseurs pour la description) lorsqu'ils tuent des grenouilles ou autres amphibiens. Elle n'enseigne pas ce sort elle-même.

La Femme Grenouille permet d'apprendre le sort Bondir. Ce sort étant à utilisation unique, seul le Chamane peut l'obtenir, pas ses fidèles.

Le Fou du Cratère Céleste : cet esprit ne peut être contacté que dans le Cratère Céleste, une dépression circulaire aux parois abruptes au nord ouest de Tarien. S'il est correctement vénéré, cet esprit peut enseigner le sort Fureur du Cratère Céleste.

L'Arbre de Rubis : on ne trouve cet esprit qu'aux frontières des jungles du nord est de Pamaltela, entre Laskal et Dinal. Seuls les elfes et



Arrivés à l'âge de l'adolescence, les jeunes primitifs subissent sous l'égide du Chamane de la tribu, l'initiation du chasseur, les préparant au statut d'adulte.

les humains peuvent le contacter. Il enseigne le sort de Sauvegarde. Néanmoins, ce sort de Sauvegarde a une durée limitée. Il prend fin dès que le chamane et ses fidèles cessent d'adorer l'Arbre de Rubis.

Le Mangeur de Serpents : il ne peut être contacté qu'à la fameuse Tour Roulante de Kimos, qui voyage à travers les terres. Le petit groupe d'adorateurs permanents qui s'y trouve exige une taxe de 1000 guilders de chaque chamane qui désire contacter le Mangeur de Serpents. En contrepartie, ils lui enseigneront le sort Invoquer Rejeton du Mangeur de Serpent.

Magie Divine Spéciale de l'Homme Cornu

Bondir (La Femme Grenouille)

1 Point

Personnel, durée un jour, cumulable, une utilisation

Ce sort permet au chamane de parcourir de 40 kilomètres dans la direction qu'il désire grâce à un gigantesque bond. Pour chaque point cumulé de ce sort, il peut porter un de ses fidèles et son ENC en équipement. Le lieu d'atterrissage doit être connu du chamane. Le voyage dure un jour complet.

Furie du Cratère Céleste

1 Point

Personnel, durée 6 heures, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à l'utilisateur de multiplier sa compétence d'attaque avec n'importe quelle arme par 1,5 (arrondir au chiffre supérieur). Ainsi, un homme avec une compétence de 80% à l'épée aura 120% à l'épée après avoir utilisé ce sort. Il ne pourra cependant pas parer ni utiliser de magie autre que des sorts d'attaque (Disruption, Suffocation, Attaque Mentale, etc.). Ce sort divisera également sa compétence d'Esquive par 2.

Invoquer Rejeton du Mangeur de Serpents

2 Points

Rituel d'Invocation, non-cumulable, réutilisable

Ce sort invoque un esprit avec une INT de 3D6 et un POU de 6D6. De tels esprits connaissent toujours l'équivalent de leur INT en magie spirituelle, et ont une particularité. En effet, en combat spirituel, ils opposent leurs points de magie aux points de vie de leur adversaire. Si l'esprit réussit son attaque, il doit immédiatement dépenser un ou plusieurs points de magie. Son adversaire est alors infecté par un poison de VIR égale à 1D6 par point de magie dépensé. Même si ces esprits peuvent s'engager en combat spirituel, ils ne possèdent jamais leur adversaire.

Ces esprits ont la tête d'une femme et des sacs informes recouverts de merveilleuses écailles en guise de corps.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Hsunchen

Le Créateur de la Terre

Panthéons Hsunchen et Praxien, le Grand Esprit

Cette entité omnipotente et omniprésente vit au-delà du royaume des esprits normaux et des dieux. Il créa le monde et tout ce qu'il porte. On ne peut l'atteindre que grâce à des efforts assidus et à la magie de l'Homme Cornu.

L'image du Créateur de la Terre n'est jamais représentée.

Grand Mère Terre

Mère de la Vie

Le corps de Grand Mère Terre est le monde lui-même. Les philosophes orlanthi supposent que sous ce nom se cacheraient Gata ou Ernaldà.

Quand on la représente, elle est gravée dans la pierre, l'os ou le bois, sous la forme stylisée d'une femme enceinte. L'idole est vidée puis remplie de terre et finalement couverte de diverses runes.

Les Quatres Premiers Compagnons

Anciens Dieux, Amis du Grand Esprit

Beaucoup de sociétés primitives croient en l'existence des Quatre Premiers Compagnons, qui assistèrent le Créateur de la Terre dans la création du monde. Ils surveillent les quatre directions cardinales et sont toujours représentés sous la forme d'animaux aquatiques. Les formes attribuées aux Quatre Premiers Compagnons dans les légendes les plus répandues sont celles d'une tortue, d'une mouette, d'une loutre et d'un aigle des mers.

Le Roi d'Au Dessous

l'Étreinte

Cet être vit en-dessous des terres émergées et est la contrepartie du Roi d'Au Dessus. Il régit les esprits des ténèbres, les morts et les monstres. Il est décrit sous l'aspect d'un homme imberbe aux yeux vides, le visage d'une furie sur sa poitrine et un crâne sur son abdomen, sa main squelettique tendue devant lui.

Le Roi d'Au Dessus

Chef des étoiles

Cette divinité dirige le Monde Céleste. Les chamans ne peuvent l'atteindre mais des entités de vent, de pluie de lumière solaire ou stellaire peuvent être appelées sans difficulté. Les peintures sur sable le montrent sous l'aspect d'un homme barbu auréolé par une étoile. Un soleil est représenté sur sa poitrine et un nuage sur son abdomen. Il porte les objets locaux utilisés dans l'invocation de la magie du ciel.

La Sorcière de la Terre

Panthéons Elfe et Hsunchen

Grand Mère Terre, une Ancienne Déesse

Cette très vieille déesse apporte aux dieux ce qu'une vieille femme vivant juste en dehors de la ville apporte à ses habitants. Elle fabrique des potions, bénit des objets, envoie des esprits et préserve l'ancien savoir pour ceux qui en ont besoin. Elle porte parfois d'autres noms.

Elle est représentée comme une vieille femme de la race locale, parée d'un collier et d'une ceinture de charmes et présentant un pot, une gourde ou un autre type de récipient.

Le Vieil Homme

La Première Personne

Dans les temps préhistoriques, Le Vieil Homme fut un des compagnons du Bouffon et un ami du monde entier. Tout ce qu'il fit alors, les hommes sont obligés aujourd'hui de le refaire.

Il est habituellement représenté comme un homme d'âge mur sans armes ni outil.





Panthéon Universel



C'est dans ce chapitre que l'on a regroupé différents dieux qui ont pour trait commun d'appartenir à tous les panthéons, hormis celui du Chaos. Certains, comme Arachné Solara ou le Temps, sont davantage des concepts et de ce fait ne possèdent aucun culte. Si ces forces sont reconnues, elles restent terriblement mystérieuses et impersonnelles. Leur vénération n'apporte rien et on se contente de constater leur existence à défaut de l'expliquer véritablement. D'autres véritables divinités cette fois ont été regroupées sous des termes génériques comme Dieux Voleurs ou Déeses du Grain. En fait, il s'agit d'un ensemble de dieux mineurs qui sont vénérés dans des lieux ou cultures extrêmement précis. Par exemple, le dieu Pavis n'est adoré que dans la cité de Prax. On retrouve de tels dieux mineurs dans chaque civilisation ou contrée. Cette classification très souple permettra donc au Maître de Jeu de créer lui-même les dieux de certaines cités ou emplacements.

Arachné Solara

**Déesse de la Nature ;
la Plus Grande des Plus Grandes Divinités**

Certains philosophes émettent des théories à propos de dieux au-delà des dieux. Parfois ces spéculations sont considérées comme de puissantes forces impersonnelles, à l'image du Temps. Parfois, elles demeurent mystérieuses et impénétrables, comme Arachné Solara. Les mystiques et les philosophes disent que la toile d'Arachné Solara est ce qui lie l'univers ; la source universelle qui unit toutes les parties du monde.

Son origine est inconnue, bien que les légendes soient nombreuses. Elle n'avait que peu d'importance avant la réunion des dieux au Pays de la Mort, dans l'attente de l'anéantissement final par les dieux du Chaos. Comme s'ils n'étaient que des marionnettes reliées à un seul jeu de fils, tous les dieux coopérèrent et aidèrent Arachné Solara à combattre l'entropie. Le Chaos se métamorphosa, le Temps apparut et les dieux retournèrent à leurs anciennes occupations. Depuis lors, Arachné Solara a redressé par deux fois les torts du monde. La première fois lors de la création du dieu du Chaos Gbaji ; la seconde lorsque les Justeli dépassèrent les limites de la magie. Dans les deux occasions, les dieux eux-mêmes changèrent. Les fidèles et les justes échappèrent à son courroux tandis que les mauvais et les cruels furent détruits.

Peu d'êtres vénèrent Arachné Solara de manière active, car ses sorts dépassent l'entendement des mortels et elle ne répond ni aux prières, ni aux supplications. Elle apparaît quand et où elle le désire. Sa présence est parfois bienveillante et généreuse, parfois cruelle et

terrifiante, mais le plus souvent neutre et naturelle. Elle dévore tout ce qu'elle attrape dans sa toile. Elle est habituellement dépeinte comme une araignée noire bouffie, ou comme une femme jusqu'aux hanches, montée sur un abdomen et un thorax d'araignée.

VARIABLE

Le Bouffon

Amuseur et Bouc Emissaire

Le Bouffon possède de nombreux noms et de nombreuses formes. C'est un menteur, un farceur, un meurtrier, une victime innocente, un glouton affamé, en général insatiablement égoïste mais parfois si généreux qu'il en est touchant. Il est un paradoxe et un mystère, trop superficiel pour être vrai. Si un homme pouvait connaître tous les secrets du Bouffon, ce serait le plus sage ou le plus fou de tous. Ses adeptes, les Bouffons, sont sans-gênes, insatiables et égoïstes dans toutes leurs actions. Ce sont des vagabonds, des soufflards, des fous, des exclus et des voleurs.

Chaque culte du Bouffon est différent de tous les autres, chacun ayant ses propres sorts divins. Ses temples ne sont souvent que des sanctuaires. Paradoxalement, tous ces sanctuaires travaillent en harmonie officieuse, car un adepte peut obtenir des sorts runiques auprès de tous. Néanmoins, la grande distance qui les sépare ne permet qu'aux bouffons qui voyagent beaucoup de connaître une grande variété de sorts. Le culte du Bouffon le plus connu est celui d'Eurmial.

Les sorts enseignés varient d'un sanctuaire à l'autre.

Initiation

Restrictions : le candidat doit volontairement devenir un hors-la-loi et passer d'autres tests à la demande du prêtre bouffon local, qui est toujours excentrique et parfois cruel. Il peut l'obliger à chercher une petite perle dissimulée dans un tas de fumier encore fumant ou voler une brindille d'un nid de Vouivre.

Note : les bouffons sont, par définition, hors de la loi. Elle ne punit pas leurs crimes, mais en contrepartie il n'existe aucune sanction contre ceux qui blessent les bouffons.

Tous les bouffons sont également des acolytes, ayant accès à la magie divine réutilisable. Un bouffon s'occupe de l'entretien du sanctuaire local. En retour, il obtient le titre de "prêtre" et un point de POU par an, s'il conduit les cérémonies religieuses.

Magie Divine Spéciale : différente pour chaque sanctuaire

Aspects du Bouffon

Chaque aspect du Bouffon possède au moins un type de sanctuaire qui lui est dédié. Souvent, ce sanctuaire ne porte aucun nom

particulier ou il ressemble à quelque chose comme Le Rire du Bouffon ou Les Ongles de Pied du Bouffon.

De tels sanctuaires "génériques" procurent en général le sort Réflexion et tous les sorts d'Illusion du livre des règles de RuneQuest, bien qu'un adepte doive souvent parcourir de grandes distances pour les obtenir tous.

De nombreux sanctuaires enseignent des versions combinées mais limitées des sorts d'Illusion pour en créer une nouvelle. En voici quelques unes : Créer Vin (1 point), Or en Foin (1 point), Créer Festin (4 points), Changer la Couleur d'une Vache (1 point), Fabriquer de Beaux Vêtements (2 points).

Autres Formes du Bouffon

On peut trouver de nombreuses autres formes du Bouffon dans leurs propres sanctuaires. Certains aspects importants du Bouffon sont une combinaison de deux ou plusieurs aspects décrits ci-dessous.

Magie Spirituelle du Bouffon

Piedchaud (Aspect Lutin)

1 Point

A distance, instantané

Note : les sanctuaires dédiés au lutin procurent le sort Enseigner un Sort, qui ne permet d'enseigner à ses utilisateurs que le sort spirituel Piedchaud.

Si les points de magie de la cible sont vaincus, elle ressent une violente douleur dans un pied (choisi par le lanceur), et ne peut se tenir sur ce pied durant le reste du round. Si la victime réussit un jet inférieur à DEX x 5 sur 1D100, elle peut se tenir à cloche pied sur l'autre, jusqu'à ce que la chaleur se dissipe. Autrement, elle tombe.

Magie Divine Spéciale du Bouffon

Devenir [Autre Forme] (Aspect Polymorphe) 3 Points

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Il existe de nombreuses variantes de ce sort. Il transforme la forme de l'utilisateur en celle spécifiée par le sort. L'utilisateur garde toutes ses caractéristiques et ses compétences, exceptée la TAI, qu'il choisit. Sa nouvelle TAI ne peut être supérieure à l'ancienne, mais peut être inférieure. Il gagne toutes les capacités (ou absence de capacités) de la nouvelle forme. Chaque sanctuaire ne possède qu'une seule forme dans laquelle l'utilisateur peut se changer. Ces formes sont extrêmement variables. Le sort transforme souvent l'utilisateur en animal, mais certains le transforment en une espèce d'arbre, une pierre, ou même (à Naskorion, une cité de Ralios) en chemise sale ou encore (dans Pent) en tas de fumier.

Charisme (Aspect Séducteur)

1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort double l'APP de la cible. Quoi que devienne son APP, la cible reste reconnaissable.

Dissimulation (Aspect Voleur)

3 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort rend son utilisateur invisible en attirant l'attention de ses ennemis sur un endroit différent de celui où il se trouve. Il reste invisible, à moins qu'il ne désire attirer l'attention sur lui ou qu'il ne soit détecté magiquement. S'il fait du bruit, son adversaire peut tenter de le frapper en s'aidant du son, mais déduira 50 % à son Attaque.

Si le personnage protégé par le sort attaque avec une arme de jet, une arme de mêlée ou la magie, il devient visible au premier Rang d'Action du round durant lequel il attaque. Il disparaît à nouveau à la fin du dernier RA, à moins d'être engagé en mêlée. A chaque fois qu'il se désengage de la mêlée, il disparaît à la fin du round de désengagement.

Casser (Aspect Destructeur)

2 Points

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un objet inanimé non magique, y compris une pièce d'armure ou une arme. L'objet visé se casse immédiatement en morceaux. Un sort de Réparation peut reconstituer l'objet.

Rire Général (Aspect Amuseur)

1 Point

Rayon de 10 mètres autour du lanceur, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort permet à toute personne à portée de saisir la subtilité de toute histoire drôle, et même de s'amuser de blagues faites à ses propres dépens. Même les vieilles histoires que tout le monde connaît sembleront drôles aux personnes affectées par le sort. Les points de sort supplémentaires permettent d'accroître le rayon de 10 mètres.

On ne peut résister aux effets de ce sort. Le lanceur peut le renforcer de points de magie pour l'aider à pénétrer un Contre Magie ou un sort défensif similaire.

Cacher un Feu (Aspect Pyromane)

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un récipient de tout type et taille, y compris une main humaine, un balluchon ou un seau. Il permet au récipient de contenir un feu de la taille correspondante, sans se consumer ni le propager. Ainsi, un homme pourra prendre la flamme d'une bougie et la tenir dans sa main pour la durée du sort. Il pourra également fermer sa main et cacher la flamme puis la rouvrir en y trouvant encore le feu.

Mentir (Aspect menteur)

2 Points

Personnel, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort est lancé sans être détecté au moment où l'adepte proclame un mensonge. Toute personne entendant le mensonge le croit automatiquement vrai, quelle qu'en soit l'incohérence. Elle continuera à le croire jusqu'à ce qu'elle soit en présence de la preuve indiscutable du mensonge, ou au moins durant un round de mêlée quoi qu'il arrive. Par exemple, si un bouffon utilise le sort pour faire croire à un de ses amis que le soleil ne se lèvera pas le lendemain, celui-ci aura un long moment de panique jusqu'au matin suivant ou jusqu'à ce qu'un prêtre de Yelm exécute une Divination et demande au dieu ce qui s'est passé.

Ceux qui entendent le mensonge par l'intermédiaire d'une tierce personne ne sont pas forcés de le croire et peuvent convaincre les victimes du mensonge de leur erreur.

Panique (Aspect Epouvantail)

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Si l'utilisateur vainc les points de magie de la cible avec les siens, celle-ci est saisie d'une terreur insurmontable. Elle ne peut lancer aucun sort ni attaquer en mêlée, mais peut parer et esquiver normalement. En général, elle s'enfuit en courant.

Retirer [Partie du Corps] (Aspect Démembré) 2 Points

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à l'utilisateur de se retirer l'organe ou le membre spécifié sans dégât ni douleur. La partie détachée peut être bougée par l'utilisateur, et il reçoit des sensations normales de ce membre. En utilisant Retirer Main, il pourra retirer sa main de son bras et l'envoyer ramper à terre. Même s'il ne peut voir son membre, l'utilisateur peut encore le contrôler et ressentir ce qu'il ressent. Toutefois, il ne pourra pas toujours dire où se trouve le membre et la distance qui l'en sépare.

Si le membre séparé est endommagé, les règles normales s'appliquent exactement comme s'il était attaché. Son propriétaire peut être incapacité, endurer des dégâts généraux ou même être empoisonné. L'utilisateur ne peut faire pousser un nouveau membre avec Régéné-

rer un Membre ou Régénération avant que l'ancien ne soit détruit.

L'utilisateur peut récupérer son membre s'il le ramène à lui avant l'expiration du sort. S'il reste séparé après la fin du sort, il ne peut être réattaché avant que l'utilisateur n'ait relancé le sort.

Halluciner (Aspect Farceur) **1 Point** *Personnel seulement, temporaire, cumulable, réutilisable*

Chaque point de ce sort agit comme 12 points de toute Illusion ou combinaison d'Illusions y compris de Mouvement, Auditive, Gustative, Olfactive, Visuelle et Tactile. L'hallucination n'est perçue que par l'utilisateur du sort (et ceux en Lien Mental avec lui) et est indétectable pour toute autre personne. Un sort de Seconde Vue permet de savoir que l'effet n'atteint que le lanceur.

Coup (Aspect Meurtrier) **1 Point** *Toucher, temporaire jusqu'à utilisation, non-cumulable, réutilisable*

Ce sort doit être lancé sur une arme. Le prochain coup de cette arme ignorera toute armure hormis celle de l'arme de parade.

Avaler (Aspect Glouton) **1 Point** *Personnel, instantané, cumulable, réutilisable*

Chaque point de ce sort permet à l'utilisateur d'avalier un point entier de TAI de toute substance. Ainsi, un sort de 4 points permettra à quelqu'un d'avalier un chien de taille moyenne en entier. Le lanceur s'en sort toujours indemne, même s'il avale une substance active dangereuse, comme le poison, le feu ou l'acide. Tout être vivant avalé par le lanceur meurt.



Déeses du Grain

Reines des Terres

Chaque région de Glorantha possède sa propre déesse, appelée déesse des terres ou déesse du grain. Elle est vénérée par ceux qui sont proches de la terre. Dans quelques endroits, elle est adorée comme sous-culte de la Mère de la Terre.

Bien qu'il y ait de nombreuses déesses du grain, leurs cultes sont identiques. Ils partagent tous les mêmes sorts de magie runique et les mêmes rites d'initiation. En effet, si les peuples qui les vénèrent parlent des langages différents, la difficile vie d'un fermier est sensiblement la même partout et tous ont en commun les mêmes croyances. Un initié ou acolyte d'une déesse du grain est accepté dans les sanctuaires de toutes les autres, et il peut y renouveler ses sorts et en apprendre de nouveaux comme bon lui semble.

Les autels de la déesse du grain sont répartis sur les terres de ses adorateurs. Les temples de grande taille sont rares. Ses sanctuaires enseignent le sort Bénir les Récoltes.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Artisanat [Toute Substance Naturelle], Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Chercher

Note : les initiés ne sont tenus de verser que 5 % de leurs revenus au culte.

Magie Spirituelle : Soins, Seconde Vue, Miroir, Vigueur

Prêtrise

Restrictions : habituelles, mais la candidate doit être une femme.

Note : les prêtresses ne donnent que 50 % de leurs revenus et de leur temps au culte.

Magie Divine Commune : Commander Esprit du Culte, Divina-

tion, Excommunication, Extension, Lien Mental, Sanctification, Vision de l'Ame, Enseigner un Sort, Adorer [Déesse du Grain]

Magie Divine Spéciale : Bénir les Récoltes, Commander Gnome, Régénérer un Membre

Culte Associé

Flamal : procure Fructifier

Les Déeses du Grain

Chaque territoire a sa propre déesse du grain. La coutume de Gener-tela est de la nommer d'après le territoire lui-même. Chaque déesse est associée à une céréale ou un légume particulier. Lorsque le sort Bénir les Récoltes est lancé sur un champ de céréale de la déesse, la récolte est 10 % meilleure que si le sort avait été lancé sur un autre champ.

Il existe d'autres déesses étroitement liées au grain. Par exemple, Hon-Eel la Danseuse est la déesse du maïs, et la Mère du Riz est une déesse différente de Krala. Ces déesses ont chacune leur magie particulière.

Quelques Déeses Bien Connues

Territoire	Déesse	Céréale principale
Fonrit	Ernamola	Millet
Fronela	Frona	Orge
Jolar	Nomiamama	Fève Sanguine(*)
Kothar	Sedaia	Lagniappe(*)
Kralorela	Krala	Riz
Maniria	Esrola	Avoine
Péloria	Pélora	Maïs
Raios	Ralia	Blé
Seshnela	Seshna	Seigle
Tarien	Curu	Squaa(*)
Vralos	Vrala	Pois
Zamokil	Mwara	Douceherbe(*)

(*) les plantes marquées d'une astérisque sont spécifiques à Glorantha.



Dieux Chasseurs

Pourvoyeurs de la Nourriture

A travers le monde, les peuples survivent en chassant. Chaque tribu vénère son propre dieu de la chasse et suit ses propres rites, mais tous savent que derrière les cieux réside Premier Chasseur, qui a envoyé ses nombreux enfants vers l'homme. Chacun de ses enfants est devenu le dieu d'une seule région ou d'un seul peuple, mais tous sont frères.

Les nombreux cultes de la chasse de Glorantha enseignent aux chasseurs tribaux la façon d'obtenir le trésor que constitue le gibier. Les meilleurs chasseurs appartiennent généralement à un culte de chasseurs, qui donne l'occasion à ses membres de se rencontrer.

Les sites de vénération d'un Dieu de la Chasse ne sont souvent pas plus que de simples autels ou des temples mineurs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Trait Mortel

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Attaque Missile, Inventer, Ecouter, Pister.

Note : les initiés du Chasseur doivent chasser et tuer au moins un prédateur par saison et en faire don à leur peuple. Ils doivent toujours utiliser

le Sacrifice de Paix sur les animaux qu'ils ont tués avant de les manger.

Magie Spirituelle : Disruption, Mobilité, Sacrifice de Paix, Ralementissement, Daredard

Maîtres Chasseurs

Restrictions : chaque année se déroule une Grande Chasse, à laquelle seuls les maîtres chasseurs prennent normalement part. Les participants ne peuvent porter d'armure, et doivent chasser en solitaire.

S'il existe une place de maître chasseur vacante au sein de la tribu, les initiés ayant la compétence Boucherie à 90% ou plus peuvent prendre part à la chasse, s'ils le désirent. Chaque participant tente de ramener le gibier le plus impressionnant. Il doit le capturer et le tuer seul et sans armure. Les animaux capturés et gardés vivants sont plus impressionnants que ceux qui ont été abattus. La qualité des différents animaux ramenés est jugée par les anciens de la tribu.

Si c'est un initié qui ramène l'animal le plus impressionnant, il est ordonné maître chasseur. Un seul nouveau maître chasseur peut être nommé chaque année. Si deux hommes ou plus sont à égalité à la première place, on ne nomme aucun maître chasseur.

Note : les maîtres chasseurs sont également des prêtres. Il doit faire don de 50 % de leur temps et de leurs revenus au culte.

Magie Divine Commune : Commander Esprit du Culte, Divination, Excommunication, Guérir Blessure, Sanctification, Vision de l'Âme, Enseigner un Sort, Adorer [Aspect du Chasseur]

Magie Divine Spéciale : Attirer Animal, Trait Mortel

Les Dieux Chasseurs

Les adorateurs d'une région ne vénèrent en général qu'un seul dieu chasseur. Les différents sous-cultes sont en fait différentes religions, bien qu'ils partagent les mêmes croyances et les mêmes actions. Chacun d'entre eux enseigne un sort de Commandement différent, adapté à un animal. Quatre dieux chasseurs sont décrits ci-dessous :

Enfant Trouvé : quand l'Enfant trouvé fut découvert, il n'était qu'un nourrisson braillard, perdu dans l'immensité glacée du Grand Hiver. Une femme charitable le recueillit et l'éleva jusqu'à sa maturité. Il enseigna à un groupe de fidèles désorganisés comment utiliser les armes réservées à la guerre (arcs, lances et pierres) afin d'entretenir la vie en tuant des animaux pour se nourrir.

C'est le dieu chasseur de Pent et de la Désolation. On le représente souvent sous l'aspect d'un homme armé d'un arc ou d'une lance brillant de mille feux et portant une tête d'animal attachée à sa ceinture.

Il procure des sorts de Commandement pour les Grands Lamas, Bisons, Lézards Bolo, Hommes Troupeaux, Impalas, Rhinos, Antilopes Sables et Zèbres, ainsi que pour d'autres races aujourd'hui disparues.

Odayla le Chasseur : Odayla est le fils d'Orlanth. Les histoires sur son compte sont semblables à celles racontées sur les autres chasseurs. Son compagnon est toujours un Chat de l'Ombre et les chasseurs d'Odayla n'ont pas le droit d'abattre ces animaux, excepté en toute dernière extrémité.

Il est habituellement figuré comme un jeune homme, vêtu de peaux et portant un arc.

C'est le dieu chasseur favori des orlanthi. Il enseigne les sorts de Commandement pour toutes les espèces de bétail sauvage (y compris les aurochs), les cerfs, les chèvres sauvages, les lapins, les cochons sauvages, les moutons sauvages (y compris les mouflons) et les poules d'eau.

Rasout : Rasout est le dieu de la chasse des plaines de Pamaltela. Chacun de ses adorateurs, au moins une fois dans sa vie, aperçoit

la Filante, la proie qui ne pourra jamais être capturée.

Ses images gravées sont celles d'un jeune homme à la poitrine et aux bras ornés de runes. Comme arme, il porte un arc ou une lance.

C'est le dieu chasseur le plus répandu, adoré dans toutes les plaines de Pamaltela, de Tarien à Zamokil. Il enseigne les sorts de Commandement pour tous les mammifères quadrupèdes herbivores locaux vivant dans les plaines, et pour tous les reptiles herbivores des plaines hormis les tortues.

Zong : dieu de la chasse des trolls, il est vénéré par les trolls un peu partout. Il est capable de capturer toute sorte de proies, du plus petit moustique au plus gigantesque des dinosaures. Il enseigne des sorts de Commandement pour tous les rongeurs et insectes herbivores.

Magie Spirituelle Spéciale des Chasseurs

Sacrifice De Paix

1 Point

Rituel de Cérémonie

C'est le rituel particulier qu'accomplissent les chasseurs pour s'assurer que l'âme de l'animal tué retourne auprès de sa mère, pour renaître de façon correcte. Il comprend une courte prière et une offrande rituelle.

Le sort doit être utilisé en conjonction avec la compétence Boucherie. L'utilisateur effectue un seul jet, en tentant de faire moins que sa compétence Boucherie et que sa compétence Cérémonie.

Magie Divine Spéciale des Chasseurs

Attirer Animal

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort actif n'a d'effet que sur les animaux issus du plan physique et qui possèdent une INT fixe. Si ses points de magie sont vaincus, l'animal doit venir vers le lanceur au pas. Le lanceur peut stopper ce mouvement, arrêtant la bête dans ses traces, et la faire repartir pendant la durée du sort. Pour chaque point de sort, un animal peut être affecté.

VARIABLE

Dieux Citadins

Protecteurs du Citoyen

Les villes de Glorantha possèdent pour la plupart leur propre esprit, dont le nom est souvent lié à celui de la cité. La prospérité de cet esprit et celle de la ville sont étroitement liées, et les citoyens sages adorent le dieu de leur cité. Tous les initiés de ce culte sont citoyens, et la réciproque est souvent vraie.

Le Dieu de la Cité est généralement représenté par une idole ressemblant à un riche habitant typique de la région. Si celle-ci comprend plusieurs ethnies, l'idole ressemble à un membre de la classe dominante actuelle.

En général, un dieu d'une cité ne possède qu'un temple au monde, celui de sa ville. Ce temple est toujours au moins mineur, plus généralement majeur et parfois il s'agit même un grand temple, en fonction de la taille de la ville.

Initiation

Restrictions : le candidat doit être citoyen de la ville et sacrifier un point de POU. Les conditions nécessaires à l'accession à la citoyenneté varient d'une cité à l'autre, mais dans presque toutes les cités les enfants de citoyens sont aussi citoyens.

Note : un initié d'un dieu citadin ne donne que 1 % de ses reve-

nus et 5 % de son temps au culte. La magie divine du dieu et l'Intervention Divine ne peuvent être utilisées qu'à l'intérieur de la cité. Un initié peut être chaman, sorcier, ou même prêtre d'un autre culte.

Magie Spirituelle : en général aucune n'est enseignée par le culte.

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit être citoyen et fils de citoyen. Il doit savoir lire et parler la langue de la ville à 90 %. Une place de prêtre vacante doit exister, et une grande part de diplomatie politique est nécessaire à l'obtention de ce poste.

Note : les prêtres d'un dieu citadin ont une influence civique et politique considérable. Leurs sorts de magie divine ne peuvent être utilisés que dans les limites de la ville. A l'inverse d'un initié, les prêtres peuvent utiliser l'Intervention Divine en-dehors de ces limites.

Magie Divine Commune : Excommunication, Lien Mental, Sanctification, Sauvegarde, Adorer [Divinité de la Cité]

Magie Divine Spéciale : Harmonie de la Cité

Cultes Associés

Variables, en fonction de l'environnement de la cité.

Magie Divine Spéciale des Dieux Citadins

Harmonie de la Cité

1 Point

Personnel, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort prend effet sur toute personne à moins de 3 mètres du lanceur, en l'empêchant de devenir violente ou de s'énerver. Il contrarie les effets des sorts affectant les émotions (comme Démoralisation et Fanatisme) plus faibles que lui-même. Le sort Harmonie de la Cité peut être renforcé avec des points de magie pour faire effet sur des sorts plus puissants et pour vaincre Contre Magie et autres sorts défensifs.

Pour que le sort soit efficace, le lanceur doit effectuer un jet sur la table de résistance en prenant comme caractéristique active ses propres points de magie. Tous ceux dont les points de magie sont vaincus sont touchés. Par exemple, si un prêtre avec 12 points de magie obtient 52 à son jet, toutes les cibles potentielles possédant 11 points de magie ou moins sont touchées.

VARIABLE

Dieux des Rivières

Esprits des Eaux en Mouvement

Chaque rivière importante est habitée par un esprit puissant qui règne sur elle, de sa source à son embouchure. Les divinités qui habitent ses affluents sont souvent les enfants du Dieu de la Rivière.

Les Dieux des Rivières sont vénérés par ceux qui vivent près des cours d'eau.

Les principales rivières de Glorantha se trouvent sur le continent de Genertela. Ce sont le Janube dans Fronela, l'Oslir dans Péloria et le Tanier dans Ralios et Arolanit.

La plupart de ces cultes ont un temple majeur ou mineur à l'embouchure du fleuve de la divinité qu'ils vénèrent et plusieurs autels le long de son cours.

Les sanctuaires dédiés aux Dieux des Rivières enseignent le sort Flotter.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Canoter, Inventer, Nager, Connaissance du Monde

Magie Spirituelle : Glu, Yeux de la Rivière

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Note : certains cultes enseignent d'autres sorts Runiques que ceux cités ci-dessous.

Magie Divine Commune : Commander Esprit du Culte, Divination, Trouver [Substance], Sanctification, Enseigner un Sort, Invoquer Naïade, Invoquer Ondine, Adorer [Dieu de la Rivière]

Magie Divine Spéciale : Flotter

Cultes Associés

Un initié d'un Dieu de Rivière est habituellement considéré comme étant initié de tous les autres dieux des rivières lorsqu'il voyage.

Magie Spirituelle Spéciale des Dieux des Rivières

Yeux de la Rivière

1 Point

A distance, temporaire, actif

Ce sort permet à son utilisateur de voir au travers de l'eau comme au travers de l'air (ou vice-versa pour les habitants des fleuves). Il élimine avec précision toute réflexion et réfraction. Si l'eau est trouble ou l'air embrumé, le sort ne les rendra pas transparents.

VARIABLE

Dieux Voleurs

Parasites de la Civilisation

Les voleurs et autres rebuts de la société minent toutes les communautés civilisées. De nombreux dieux populaires et répandus sont des voleurs sous certains aspects. Les voleurs d'Orlanth suivent la tradition aventurière de leur dieu et se risquent souvent dans des méfaits osés. Les adeptes du Bouffon savent que c'est leur dieu qui a commis le premier larcin, et ce sont souvent des voleurs. De nombreux voleurs ne vénèrent aucun dieu et leur liberté ne dépend que de leur talent. De nombreuses régions possèdent leur propre dieu voleur, illégal et durable, au nom étrange et exotique. Même s'il y a de nombreux dieux voleurs, il se peut que tous ne soit qu'un seul dieu aux multiples déguisements, le Roi des Voleurs.

Aucun dieu voleur n'est très répandu et aucun ne possède de culte important. Les sanctuaires sont généralement les plus grands temples existants.

On y enseigne un sort divin spécifique au dieu.

Initiation

Restrictions : le candidat doit être parrainé par un voleur déjà initié. Les autres tests sont habituels, mais Cérémonie est remplacé par Passe-Passe dans le test de compétences. Compétences - Grimper, Inventer, Se Cacher, Passe-Passe, Déplacement Silencieux.

Magie Spirituelle : habituellement aucune, mais les membres sont encouragés à apprendre des sorts utiles auprès de sorciers ou d'autres cultes.

Prêtrise

Restrictions : habituelles. Chaque prêtre dirige son propre cercle, et chaque nouveau prêtre forme son groupe de voleurs. Les luttes intestines sont fréquentes.

Magie Divine Commune : Adorer [Dieu Voleur]

Exemples de Cultes Voleurs

La Confrérie du Croc Noir

La Confrérie du Croc Noir est une organisation de voleurs et d'assassins établie dans les ruines de la cité de Pavis. Ses membres

vénèrent Croc Noir, l'esprit d'un bandit cruel. Les prêtres de la confrérie sont également chamans. On enseigne aux initiés à faire du poison ; ils doivent bien connaître l'usage de la dague et de la sarbacane. La confrérie enseigne le sort divin spécial Eclatement.

On dit que la représentation du dieu dans les temples est un stylet enveloppé d'un capuchon noir.

Le Lamsabi

Lamsabi n'est pas le nom d'un dieu, mais plutôt celui d'un réseau étendu de voleurs et de cambrioleurs couvrant la plupart des cités côtières de l'est de Pamaltela, particulièrement autour de la mer de Maslo. Le nom du dieu du Lamsabi est inconnu, sauf à quelques initiés du culte. Le Lamsabi est particulièrement remarquable en ce sens que ses membres ne tuent jamais lors de la perpétration de leurs crimes. Le secret est le maître mot du réseau. Il tue ses propres membres mais jamais les étrangers, pour des questions de sécurité.

Le seul signe que l'on connaisse de leur dieu est une étrange Rune, faite d'argent ou de laiton, qui sert à le représenter dans ses sanctuaires cachés, et qui est tatoué de façon invisible sur la main gauche de ses adeptes.

Le Lamsabi enseigne le sort divin spécial Bouche Cousue.

Selarn

Selarn est le dieu des voleurs d'Afadjann, un grand état de Fonrit. Ses voleurs possèdent d'anciennes traditions, héritées des Grandes Ténèbres. Cette société secrète obéit à des règles très strictes, viole largement les lois établies et entretient une hostilité calculée à l'égard de toute autorité à la tête d'Afadjann. Ils ont survécu au gouvernement brutal et à sa police secrète durant des siècles.

Selarn lui-même est représenté sous la forme d'un homme fin, agrippant un grand cylindre coloré.

Ils enseignent le sort divin spécial Bloquer la Divination.

Magie Divine Spéciale des Dieux Voleurs

Bloquer la Divination (Selarn)

3 Points

Rituel d'Enchantement, cumulable, réutilisable

Ce sort enchante un objet matériel unique et défini. Il est nécessaire d'investir du POU dans ce sort. Chaque point de POU utilisé empêche la Divination ou tout sort de connaissance (comme ceux connus par les sages de Lhankor Mhy) de déterminer l'histoire de l'objet en question. On devra spécifier la période concernée et le sort s'appliquera jusqu'à une durée de 24 heures dans le passé. L'exis-

tence du Blocage de Divination peut être détectée. Chaque point supplémentaire de POU accroît la période effacée de 24 heures.

Ce rituel peut être effectué pour une période future. Durant la période où le Blocage est en action, ni Détection, ni Trouver ni les autres sorts sensitifs ne pourront détecter l'objet.

Comme pour tous les enchantements, celui-ci ne peut être Dispersé, Dissipé ou Neutralisé. A l'inverse des enchantements, il reste effectif une fois l'objet brisé.

Bouche Cousue (Lamsabi)

4 Points

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, réutilisable

Ce rituel de quatre heures doit être accompli sur un volontaire, qui doit sacrifier 2 points de son propre POU durant le processus. Il lui permet d'utiliser directement ses points de magie pour résister à toute personne qui tente de l'interroger à l'aide d'un sort de détection ou de vérité de toute nature. S'il résiste, le sort n'a aucun effet sur lui. S'il ne parvient pas à résister, il meurt.

L'utilisation de ce sort est connu par les officiels des cités côtières, qui ont abandonné l'usage des sort de détection de vérité sur les membres du Lamsabi capturés. Ce rituel est indispensable à la progression dans la société et tous les membres du Lamsabi au courant de secrets importants l'ont reçu.

Eclatement (Croc Noir)

1 Point

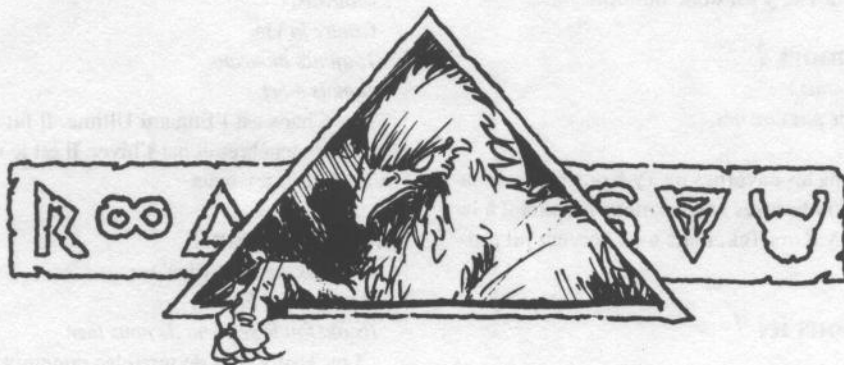
A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Le lanceur doit vaincre les points de magie de sa cible pour que le sort agisse. Celui-ci inflige 2D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire à sa victime. L'armure protège normalement contre ces dégâts.

Temps

Le Mesureur et la Mesure

Même si le Temps n'est nulle part adoré comme une divinité, tous reconnaissent son omnipotence. Avant l'avènement du Temps, les dieux étaient libres de toutes contraintes et agissaient selon leur bon vouloir. Leurs actions détruisirent le monde. Celui-ci fut sauvé par Arachné Solara qui aménagea le Grand Compromis, dévora le Chaos et donna naissance au Temps. La Déesse Rouge, dont la renaissance fait partie de l'histoire récente, prétend parfois posséder certains des pouvoirs du Temps mais de telles vantardises n'ont jamais été corroborées par des faits.





Sagesse de l'Épouse de la Forêt



A l'intention des Jeunes Elfes

L'origine du monde

Au début vécut Ga,

La terre informe et stérile.

Elle engendra les Quatre Coins du Monde.

Gata, la terre au vaste sein, est le premier coin.

L'Impératrice Terre, gardienne des forces de la vie, est le second.

Grand Mère Sorcière, celle qui connaît les puissances des ténèbres, est le troisième coin.

Le Roi Terre, le Premier Père, est le quatrième.

Là est l'origine du monde.

D'où venons nous ?

Notre vie débute par une graine fertile

Dans les champs riches de nos mères,

Comme furent nos mères,

Comme furent nos grands-mères,

Comme furent tous nos ancêtres.

Il n'y a ni début ni fin à l'existence. Depuis Aldrya, les plantes sont issues de leur espèce, et les elfes sont issus de notre espèce. Et cela sera ainsi pour l'éternité.

Pourquoi mourons nous ?

La mort nourrit la vie.

La vie se termine par la mort.

Chacune est la moitié de la même puissance.

Dans la forêt, à chaque instant, on peut voir des rondins de bois et des feuilles mortes. Mais on peut aussi y voir des plantes vivantes. La mort, comme la vie, y est donc omniprésente.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Ty Kora Tek prend soin de nous.

Nous devons apprendre à ne pas être nés,

Puis à renaître.

Nos âmes se rendent dans les cavernes de Ty Kora Tek sous la terre. Nous y resterons de nombreuses années, nous préparant à la réincarnation. Terrible est Ty Kora Tek, mais tous doivent lui rendre visite.

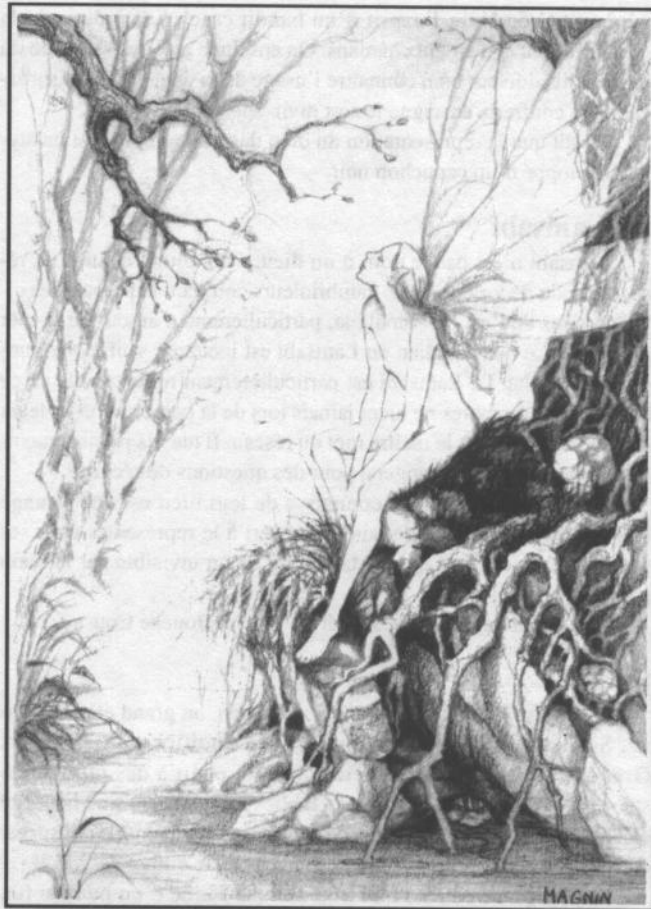
Pourquoi sommes nous ici ?

L'esprit ne peut sonder

Les secrets du coeur.

Servez Aldrya.

Sans obéissance à l'esprit de la forêt, nos âmes et nos vies se fanent. Nous ne pouvons l'expliquer aux étrangers, les non-enfants d'Aldrya. Mais nous devons aider Aldrya. Cette nécessité coule en nous comme la sève dans l'arbre.



Comment faisons nous de la magie ?

Ecoutez la prêtresse

Pour découvrir les fruits de votre vie.

Les gardiens de la connaissance,

Vos amis,

Insufflent la vraie sagesse dans votre esprit, La nuit venue.

Les esprits secrets des plantes peuvent nous enseigner la magie, et Aldrya elle-même nous fait don de son pouvoir. C'est ainsi que nos Chamans et Seigneurs des Forêts peuvent obliger les plantes à les écouter et à se plier à leur volonté.

Quelle est la vérité sur...

...Le Chaos ?

Mauvais,

Contre la Vie,

Toujours mourant,

Jamais mort.

Le Chaos est l'Ennemi Ultime. Il fut amené contre nous par les forces des ténèbres et par l'hiver. Il est le seul ennemi capable de détruire Aldrya à jamais.

...Kyger Litor ?

Ennemis dans les Ténèbres,

Nés dans les Enfers,

Ils ont fait le serment de nous tuer.

Les Trolls sont de terribles ennemis. Ils nous chassent l'hiver et envoient des armées contre nous l'été. Ils dévorent nos arbres et empoisonnent nos esprits à l'aide de leur magie noire. Ils ne sont pas naturels. Ils n'appartiennent pas à la verte surface du monde. Nous, Peuple des Arbres, utilisons nos ressources pour les tuer lorsque c'est possible, en les renvoyant à leurs sombres enfers.

...La Déesse Rouge ?

*Une abomination qui nous tue,
Gratuitement,
Sans respect,
Sans raison.*

Nous ne devons jamais oublier Rist et Erigia.

Le peuple Lunar parle d'amitié, d'un temps où toutes les créatures de l'univers pourraient vivre dans le bonheur, comme durant l'Age Vert. Mais leurs méfaits parlent pour eux, et durable est notre mémoire. Rappelez-vous nos forêts ravagées par le feu. Rappelez-vous de Rist et d'Erigia. Les Lunars pourraient un jour oublier la haine qui nous sépare. Ce jour là, ils périront tous.

...Magasta ?

*Un vieil ami,
Moitié vivant,
Moitié mort.*

Sees enfants se rappellent de notre amitié.

Les eaux du monde sont nécessaires à la survie des forêts. Il existe des forêts sous-marines, comme il existe des jungles sur la terre ferme. Et il y a des elfes dans les océans et les lacs. Nous sommes leurs semblables, et nous nous connaissons.

...Les Monothéistes ?

*Dupés à jamais.
Condamnés.*

Les sorciers de l'ouest ne sont que des humains. Mais ils sont souvent respectueux du Peuple des Arbres. Ils n'ont pas connaissance d'Aldrya ni de l'esprit de la forêt, mais ils ne recherchent pas une telle connaissance.

...Mostal ?

*Un dieu mort dont les adeptes
N'ont jamais compris qu'il avait disparu.
Ils jalourent Aldrya.*

Les nains continuent inlassablement leur guerre contre les forêts. Leurs usines empoisonnent l'air et les rivières. Leurs fonderies brûlent les cadavres des arbres. S'ils disparaissaient tous, le monde serait meilleur et se rapprocherait de l'Age Vert.

...Orlanth ?

Les violents amènent la violence.

Le peuple d'Orlanth est brutal et s'entre tue. Il n'a pas d'Arbre Mère pour l'organiser. Lorsqu'ils sont vos ennemis, évitez les. Lorsqu'ils sont vos amis, ne leur accordez aucune confiance.

...Pamalt ?

*Le Brûleur est notre ennemi.
Celui qui amène la guerre,
Le Destructeur de la jungle.*

Dans les temps immémoriaux, ce dieu monstre et son peuple mirent fin à l'Age Vert de Pamaltela. Durant le Second Age, il arrêta l'expansion de l'empire elfe d'Errinoru, et son peuple se réjouit de notre perte. Il n'envoie pas d'armée contre nous, mais nous ne pourrions jamais être ses alliés.

...Les Esprits Primitifs ?

*Des âmes sans défense,
Qui se sont perdues,
Ne connaissant jamais leur destin.
Ils sont peut-être
Nos ancêtres.*

Ces esprits peuvent être nos ennemis ou nos amis, mais ils sont toujours utiles. Nos chamans les utilisent, particulièrement les Frères Plantes, qui nous reconnaissent comme leurs semblables.

...Yelm ?

*Lointain Gardien de l'Ordre Cosmique.
Son peuple est notre peuple.
Amis durant les Ténèbres.*

Le Dieu Soleil est Celui qui Amène les Fleurs. Il est strict et pur. Il est un bon dieu pour les humains, et leur enseigne l'humilité et l'harmonie. Son fils Yelmalo est notre allié.

Divinités des Elfes

Aldrya

*Mère de toute vie, La plus Resplendissante.
Elle règne sur les bois,
Et tout ce qu'ils contiennent.*

Sans Aldrya, nos vies deviendraient vides et dépourvues de sens. Nous ne serions pas meilleurs que les humains, qui ignorent leur destinée. Nous ne serions pas meilleurs que les trolls ou les nains, dont la vie est emplie de haine. Mais nous avons Aldrya, et nos âmes ont une utilité.

Babeester Gor

*Elle n'agit pas, Sauf si la terre
Hurle de douleur.
Alors, elle est violente.*

Parfois naissent des elfes qui ne peuvent être heureux. Babeester Gor les prend sous son châle et fournit un exutoire à leur fureur. Honorez-les, car leur vie est courte et terne, et les services qu'ils rendent à Aldrya sont grands.

Sorcière Terre

*Une Ancienne,
Grand Mère de la Sagesse.
Elle peut offrir beaucoup,
Mais elle exige énormément.*

La Sorcière Terre connaît tous les secrets de la terre. De nombreuses vérités sont terribles. Elle les connaît toutes et les soigne pour Aldrya.

Impératrice Terre

*Majestueuse Reine,
Porteuse de la vie.
Elle est l'esprit de Ga.*

Impératrice Terre redresse les torts de la terre avec ses présents, et elle règne sur elle d'une main douce. Sa sagesse donne sa générosité au monde.

Flamal

*Père de tous,
Dont la mort causa
Le Sommeil.
Notre Roi nous sauva.*

Parfois naît un elfe qui ne peut ni combattre, ni lutter. Ces elfes peuvent trouver un sens à leur vie en servant Flamal. Honorez les, car Flamal est le Plus Aimé d'Aldrya et de la terre entière.

Gata

*Magnifique Mère,
La source,
Fertile et généreuse.
Tous l'aiment,
Même les trolls.*

Gata est les Six Terres. Elle s'est enfuie et a trouvé refuge loin sous la terre. Seuls les elfes peuvent l'atteindre en l'adorant. Mais sa générosité s'étend à la terre et à la mer entières. Elle donne à tous sans distinction, aux elfes, aux humains, aux arbres et aux nains voleurs.

Genert

L'époux de Gata.

Sage et Fort.

Nous pleurons sa mort.

Genert est le père de toutes les déesses de la terre avec sa femme Gata. Il est mort aujourd'hui, tué par le Chaos. Sa patrie est détruite, fuie de toutes les Races Anciennes. Aldrya a désormais prit sa place et dirige les déesses de la terre.

Haut Roi Elfe

Gardien

De la forêt.

Il est le défenseur, qui mena un groupe de survivants en piteux état à travers le Grand Hiver. Nous sommes honorés de pouvoir l'aider aujourd'hui en défendant les bois contre les insectes, le feu, la maladie et les trolls.

Déesses de la Terre

Princesses sous Aldrya,

Mères de la Générosité.

Filles de Gata.

Ces déesses bénissent les régions qu'elles dirigent et les Grands Arbres connaissent le nom de leur Princesse.

Ty Kora Tek

Celle qui s'occupe des morts.

Celle qui détruit ceux qui sont en mauvaise santé.

Toutes les âmes vont à Ty Kora Tek lorsque nous mourons. Elle prend soin des esprit morts dans ses cavernes sombres. Elle est effrayante, mais nécessaire. Chacun de nous lui a rendu visite de nombreuses fois, et lui rendra encore souvent visite. Seuls nos ennemis doivent la craindre.

Voria

Jeune vierge du printemps,

Gardiennne de la Jeunesse

Et de la nouvelle vie.

Nous qui dormons tout l'hiver, sommes éveillés par le doux toucher de Voria. Les jeunes enfants dansent et chantent pour elle chaque printemps. Elle la plus innocente et inoffensive de toutes les divinités. Elle n'a aucun mal en elle.

Yelmalio

Lumière éternelle dans les Ténèbres.

Il nous protège

En hiver.

Yelmalio et ses Frères de Lumière sont nos amis. Durant les Ténèbres, Yelmalio se tint aux côtés du Haut Roi Elfe et fit de nos ennemis ses ennemis. Ses guerriers gardent les jardins où nous dormons en hiver.





Panthéon

Elfe



La mythologie elfe concerne principalement l'Age Vert, lorsque Aldrya parcourait le monde et en recouvrait la surface de ses enfants. Durant l'Age d'Or de Yelm, la civilisation elfe atteint son apogée et fut détruite par les Jeunes Dieux, qui apportèrent au monde son Premier Hiver. Quelques survivants, emmenés par le Haut Roi Elfe, restèrent éveillés pour préserver la vie.

Tous les elfes naissent à l'intérieur de cette religion et y demeurent habituellement jusqu'à leur mort. D'autres créatures se joignent à ces cultes, mais elles doivent être issues des profondeurs des bois et posséder une longue histoire d'amitié et de loyauté envers les elfes. Ces derniers dominent leurs forêts et sont intransigeants avec les intrus. Toutes les tractations avec les elfes, particulièrement en ce qui concerne les choses secrètes de la religion doivent s'effectuer en leurs termes.

Les elfes ont le souvenir d'une nation unifiée durant l'Age d'Or, pacifique et bienheureux. Ils sont désormais divisés en royaumes forestiers dont les habitants se sont adaptés aux conditions locales. Toute forme de vie végétale est admise au sein de la communauté elfe, y compris les algues marines, les champignons et les moisissures, et chacune est associée à une race.

Dieux Elfes : Aldrya, Babeester Gor, Flamal, Déesses du Grain, l'Homme Cornu, Voria, Yelmalio



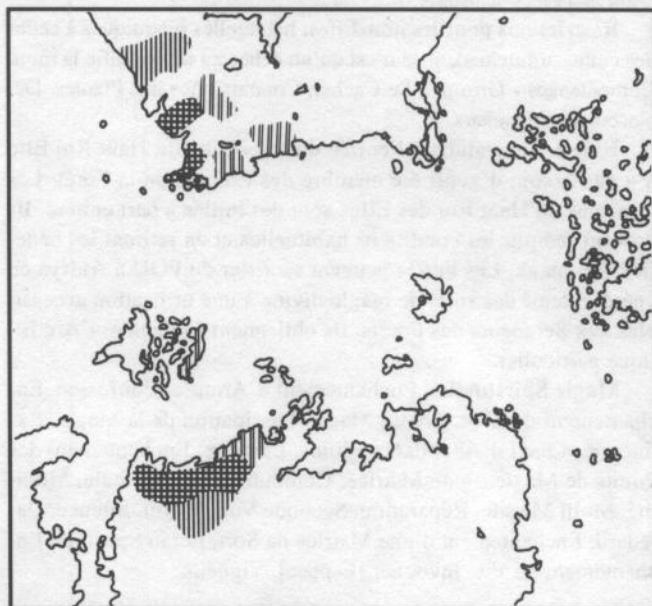
Aldrya

Déesse des Forêts

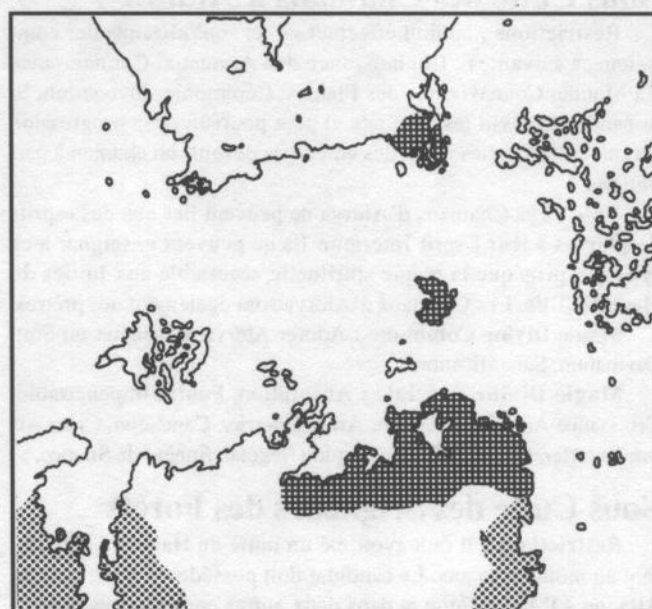
Aldrya est la déesse des forêts originelles et des elfes. Si Aldrya n'était pas vénérée, les forêts et les bois dépériraient et mourraient. Elle est la déesse ancestrale de tous les elfes qui participent presque tous à son culte. La plupart des forêts elfiques possèdent au moins un grand temple dédié à Aldrya. Elle a autorité sur tout ce qui vit dans les forêts ; y compris les plantes, les animaux, les puits et les sources, les clairières lumineuses, les vallons pommelés, le vide et les ombres, les fantômes et les esprits terrifiants.

C'est également la mère des elfes et des dryades, qui sont ses serveurs dans les forêts. En un temps très ancien, l'Age Vert, Aldrya et les elfes régnaient sur le monde. Aujourd'hui, son amertume est grande après la perte de sa prédominance, ce qui explique pourquoi les bois sont naturellement inquiétants pour les hommes.

Elle est généralement décrite comme un arbre portant de nombreuses feuilles et fruits différents, ou comme une magnifique dryade.



Vert
Brun
Vert/Brun mélangé



Jaune
Rouge

2000 kilomètres

Ses sanctuaires enseignent le sort Croissance Accélérée.

Le culte d'Aldrya est divisé en plusieurs sous-cultes. Un membre ne peut appartenir qu'à un seul sous-culte à la fois. L'adoption d'un nouveau signifie l'abandon du précédent.

Sous Culte des Enfants de la Forêt

Restrictions pour les Elfes : Ils peuvent entrer automatiquement dans le culte. Aucun sacrifice POU n'est nécessaire.

Restrictions pour les non-Elfes : ils doivent réussir un jet inférieur ou égal à leur POU sur 1D100. On rajoute 1 % par 10 guilders en biens donnés au culte. Aucun de sacrifice de POU n'est nécessaire.

Note : Les Enfants de la Forêt ne peuvent pas sacrifier de POU pour acquérir de la magie divine, et ils n'ont pas accès à l'Intervention Divine. Ils doivent se plier aux restrictions imposées aux initiés, y compris le versement d'une partie de leurs revenus. Ils n'obtiennent aucune augmentation de POU.

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

Sous Culte du Haut Roi Elfe (Initiés)

Restrictions pour les Elfes : Ils peuvent automatiquement en devenir membres une fois leur maturité acquise et en sacrifiant un point de POU à Aldrya.

Restrictions pour les non-Elfes : habituelles (identiques à celles des cultes ordinaires), si ce n'est qu'un échec au test signifie la mort. Compétences - Grimper, Se Cacher, Connaissance des Plantes, Déplacement Silencieux.

Note : un candidat à l'entrée du sous-culte du Haut Roi Elfe n'a pas besoin d'avoir été membre des Enfants de la Forêt. Les membres du Haut Roi des Elfes sont des initiés à part entière. Ils doivent remplir les conditions habituelles et en retirent les bénéfices normaux. Les initiés peuvent sacrifier du POU à Aldrya en vue d'obtenir des sorts de magie divine à une utilisation accessibles aux Seigneurs des Forêts. Ils obtiennent également l'Arc Elfique particulier.

Magie Spirituelle : Enchantement d'Armure, Confusion, Enchantement de Lien, Contre Magie, Dissipation de la Magie, Extinction, Chant d'Abondance, Soins, Lumière, Enchantement des Points de Magie d'une Matrice, Communication Mentale, Mobilité, Multi Missile, Réparation, Seconde Vue, Miroir, Silence, Daredard, Enchantement d'une Matrice de Sort, Ecran Spirituel, Enchantement de Vie, Invoquer [Espèce], Vigueur.

Sous Culte des Chamans d'Aldrya

Restrictions : on doit effectuer un jet sous chacune des compétences suivantes : Connaissance des Animaux, Connaissance du Monde, Connaissance des Plantes, Cérémonie, Invocation. Si le candidat réussit les cinq jets, il peut poursuivre sa progression en suivant les règles normales en vue de devenir un chaman à part entière.

Note : Les Chamans d'Aldrya ne peuvent lier que des esprits de plantes à leur Esprit Intérieur. Ils ne peuvent enseigner à ce type d'esprits que la magie spirituelle accessible aux Initiés du Haut Roi Elfe. Les Chamans d'Aldrya sont également des prêtres.

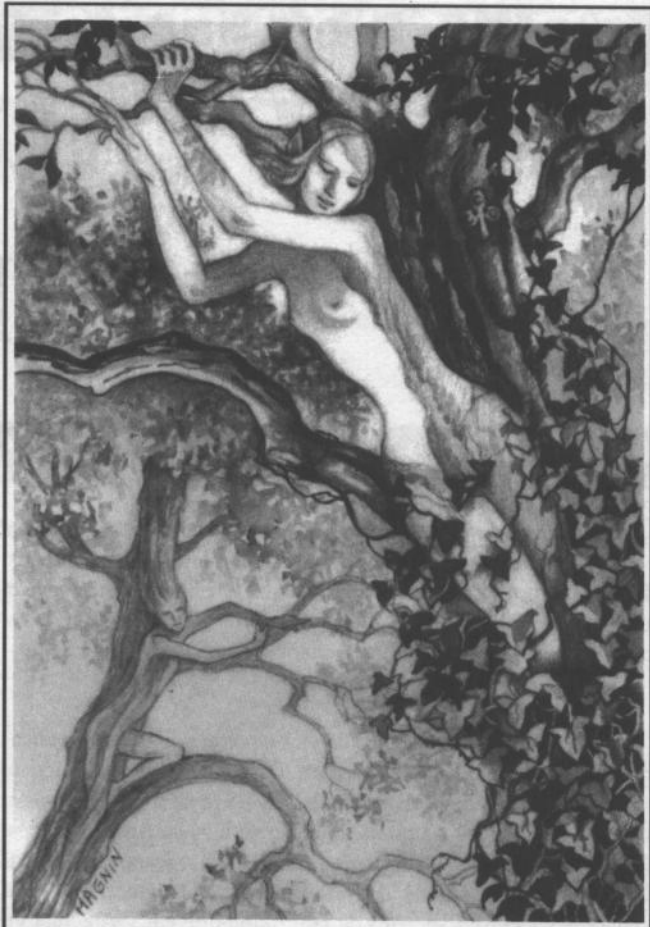
Magie Divine Commune : Adorer Aldrya, Enseigner un Sort, Divination, Sanctification

Magie Divine Spéciale : Absorption, Fourré Impénétrable, Croissance Accélérée, Animer Arbre Guerrier, Caméléon, Créer Arbre Guerrier, Guérison Totale, Espion Végétal, Sphère de Silence.

Sous Culte des Seigneurs des Forêts

Restrictions : Il faut avoir été un initié du Haut Roi Elfe durant au moins cinq ans. Le candidat doit posséder 90% ou plus en Attaque à l'Arc Elfique et dans deux autres compétences parmi : toute Arme à Main, Dissimuler, Se Cacher, Chercher et Scruter. Il doit également connaître Extinction, Soins 2, et Multi Missile. Il doit enfin passer le Test de Sainteté (POU x3 ou moins sur 1D100).

Note : Les Seigneurs des Forêts sont également des prêtres. Leurs compétences ne sont soumis à aucune limitation. Ils doivent faire don de 90% de leur temps et de leurs revenus au culte.



La majorité des Elfes adorant la Déesse des Forêts et lui sont entièrement dévoués. Ils vivent en symbiose avec les arbres et par le biais de celui qui leur est propre ; Aldrya donne souffle et vie à chacun d'entre eux.

Magie Divine Commune : Adorer Aldrya, Divination

Magie Divine Spéciale : Bouclier, Caméléon, Croissance Accélérée, Guérison Totale, Réflexion, Sphère de Silence, Transe de la Flèche

Sous Culte du Jardinier

Restrictions : Le candidat doit avoir été Chaman d'Aldrya ou Seigneur des Forêts durant au moins vingt ans. Il doit réussir un jet inférieur ou égal à son POU + le nombre d'années passées comme Chaman (ou Seigneur) sur 1D100 pour être accepté.

Note : Lorsqu'il tente une intervention divine, un Jardinier lance 1D10 et non 1D100. Il obtient les sorts divins ci-dessous comme s'il était prêtre.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Absorption, Animer Arbre Guerrier, Bouclier, Caméléon, Créer Arbre Guerrier, Croissance Accélérée, Espion Végétal, Fourré Impénétrable, Guérison Totale, Réflexion, Résurrection, Sphère de Silence, Transe de la Flèche

Cultes Associés

Chalana Arroy : procure Régénérer un Membre aux Jardiniers.

Eiritha : procure Parler aux Troupeaux aux Seigneurs des Forêts, Jardiniers et Chamans d'Aldrya.

Ernalda : procure Commander Gnome aux Seigneurs des Forêts, Jardiniers et Chamans d'Aldrya.

Flamal : procure Fructifier aux Jardiniers.

Yelm : procure Maturation Solaire aux Chamans d'Aldrya et aux Jardiniers.

Yelmalio : procure Oeil de Chat aux Seigneurs des Forêts et aux Jardiniers.

L'Arc Elfique

Un elfe initié reçoit une Graine d'Arc, qui est plantée le jour de son initiation. Un an de croissance et un an de finition sont nécessaires pour en faire un des fameux Arcs Elfiques. Sous la tutelle d'un Jardinier, l'initié doit lui consacrer une semaine par saison pour s'en occuper durant cette période de deux ans. Cet arc est vivant et on le remet en état avec Soins et non Réparation. Son POU est de 2D6 + 2, et ses points de magie sont accessibles à son utilisateur pour lancer des sorts. Il n'a aucune INT. Seul celui qui l'a fait pousser peut l'utiliser. Si un non-Aldryami le prend dans ses mains, il devient cassant et meurt. Il n'est qu'un arc normal pour les autres elfes.

Magie Spirituelle Spéciale d'Aldrya

Chant d'Abondance

1 Point

Toucher, instantané

Ce sort permet au chanteur de cueillir toute plante dont il a besoin, que ce soit pour s'en nourrir (et tous les Aldryami sont des carnivores végétariens), s'abriter, s'armer et ainsi de suite. La plante ainsi utilisée ne sera alors ni offensée ni blessée et, si elle est tuée, elle retournera dans le giron d'Aldrya.

Magie Divine Spéciale d'Aldrya

Croissance Accélérée

1 Point

A distance, spéciale, cumulable, réutilisable

Ce sort actif fait mûrir une plante d'une année en quinze minutes. Sa croissance, sa force et sa production ne seront pas supérieures à ce que lui permet son potentiel naturel. L'effet du sort est permanent. Chaque point affecte une plante ou une aire de 3 mètres carrés de sol ou de végétation.

Animer Arbre Guerrier

1 Point

A distance, durée 6 heures, non-cumulable, réutilisable

Un Arbre Guerrier est un type d'arbre particulier. Ce sort n'a d'effet que sur un Arbre Guerrier qui a déjà été enchanté grâce au rituel Créer Arbre Guerrier.

Arbre Guerrier

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	4D6+12	26
TAI	2D10+30	41
INT	6	6
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Localisations

	D20	Points
Tronc	01-10	5D6
Branches(*)	11-20	3D6 chacune

(*) diviser les 11-20 entre les 1D6 + 4 branches de l'arbre.

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Branche	6	45-60	1D6+3D6

Ce sort permet à un Arbre Guerrier de s'éveiller, de se mouvoir et de combattre.

L'arbre peut attaquer à l'aide de ses grosses branches avec une compétence égale à sa DEX x 5 %, en infligeant des dégâts égaux à 1D6 + le bonus aux dégâts. Il ne peut ni parer, ni esquiver. Il ne peut utiliser qu'une seule branche à la fois, mais en possède 1D6 + 4 si l'une d'entre elles venait à casser. L'Arbre Guerrier possède des points d'armure (comme pour les armes normales) à la place de points de vie. Chaque branche possède 3D6 points d'armure et le

tronc 5D6. L'Arbre Guerrier est inflammable. Il meurt si son tronc est sectionné. Entre deux activations, l'arbre prend racines. Si le sort se termine alors que l'arbre est sur une surface impropre (comme de l'eau ou de la pierre), il commence à mourir.

Transe de la Flèche

1 Point

Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet au lanceur d'unir sa conscience à celle de son arc, doublant son attaque avec cette arme. L'utilisateur entre dans une transe dans laquelle seuls son arc et sa cible existent. Il ne se déplace que pour obtenir un meilleur angle de tir ou pour trouver une autre cible. Il ne peut utiliser aucune autre arme et est incapable d'esquiver, de parer ou d'utiliser l'arc comme massue. Même s'il est engagé en mêlée, il tirera une flèche sur son adversaire. Une fois en transe, le personnage ne peut lancer que des sorts relatifs à l'arc (Multi Missile, Daredard, etc.) à l'exclusion de toute autre magie, y compris Soins (il peut néanmoins soigner son arc elfique s'il est endommagé). Si le combat se termine avant que le sort n'expire, le personnage restera au repos et attendra de nouvelles cibles. Ce n'est pas un sort de Berserk et l'utilisateur du sort reconnaît ses amis de ses ennemis.

Caméléon

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

L'utilisateur de ce sort peut se fondre à son environnement, lui permettant d'utiliser son compétence normale en Se Cacher, même lorsqu'il est en mouvement. S'il reste immobile, sa compétence Se Cacher est automatiquement de 100%, même à découvert. S'il s'engage contre un adversaire en mêlée, celui-ci doit réussir un jet en Scruter tous les rounds pour toucher, parer ou esquiver l'utilisateur ou son arme.

Créer Arbre Guerrier

1 Point

Rituel d'Enchantement, une utilisation

Ce rituel éveille un esprit à l'intérieur d'un type d'arbre particulier, que l'on a fait pousser à cet effet. L'arbre peut alors être affecté par un sort d'Animer Arbre Guerrier lancé par le créateur.

Espion Végétal

1 Point

Sans limite de distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Une plante spécialement choisie peut être utilisée comme espion, en transformant ses feuilles en organes de transmission du son et du toucher, sans altérer leur apparence. Plusieurs sorts peuvent être utilisés pour plusieurs plantes. Les plantes coupées ou déracinées meurent et cessent de transmettre des informations.

L'utilisateur du sort ne peut recevoir les informations que d'un seul espion végétal à la fois, même s'il peut en posséder plusieurs.

Sphère de Silence

1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort crée une barrière contre le bruit, de trois mètres de rayon autour de la cible. Aucun son ne peut franchir cette barrière. Les personnages à l'intérieur de la sphère peuvent s'entendre les uns les autres, mais ne peuvent percevoir aucun son de l'extérieur, et vice-versa. L'utilisation habituelle de ce sort permet de se glisser sans bruit dans la forêt et d'éviter d'être entendu par les gardes ennemis. Si le sort est centré sur une cible non-consentante ou n'en étant pas informée, ses points de magie doivent être vaincus.

Fourré Impénétrable

1 Point

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Des plantes spéciales fournissent les graines indispensables à ce sort. Ces graines sont si rares que seules 1D6 d'entre elles sont habituellement disponibles à un chaman ou Jardinier donné. Les graines se conservent indéfiniment. Chaque graine donne naissance à un fourré impénétrable de trois mètres cubes lorsqu'elle est posée sur un

sol arable et que ce sort est jeté sur elle.

Le fourré met 15 minutes pour atteindre sa maturité. Brûler ces trois mètres cubes donne naissance à une sphère de six mètres de rayon, emplie de gaz empoisonné de VIR égale à 2D6. Chaque portion de un mètre cube de fourré possède dix points d'armure. Couper le fourré endommage l'arme qui le coupe à raison de 1D3 points par round (les armes contondantes utilisées pour endommager un fourré endurent 1D3 points de dégâts par round et effectuent toujours le minimum de dommages possibles).

Le fourré meurt en une journée à moins de le maintenir en vie grâce à un point de magie par graine et par jour.



Flamal

Père des Graines

Une légende dit que Flamal est né d'un morceau d'ambre vivant poussant sur les rives entourant l'Aiguille. Il fut tué et dévoré par Zorak Zoran. C'est pourquoi la mère de la terre retira tout son appui au monde et l'affaiblit avant la guerre contre le Chaos. Lorsque le Temps commença, Flamal revint également à la vie, apportant joie et fécondité à tous les habitants du monde, qu'ils le vénèrent ou non. Avec diverses épouses, il conçut les nombreuses déesses des plantes et des champs qui peuplent l'univers.

Flamal est le dieu des graines et des plantes. Il est le père de toute vie végétale dans le monde, depuis la plus petite mousse verte à la surface d'une mare, jusqu'aux plus nobles séquoias des Montagnes des Forêts de Pierre. La plupart des personnes qui s'intéressent à la vie végétale et aux cultures ne vénèrent pas Flamal, mais un dieu plus utile et accessible. Il a néanmoins quelques adorateurs, principalement parmi les elfes.

Il est représenté comme un vieux sage, homme ou elfe, avec des pousses de tout type sortant de son corps. Son image est habituellement gravée dans de l'ambre.

Les temples de Flamal sont de grands autels. Un temple plus important est parfois présent dans les forêts elfes.

Ses sanctuaires enseignent le sort Fructifier.

Initiation

Restrictions pour les Elfes : ils peuvent rejoindre le culte automatiquement en sacrifiant un point de POU.

Restrictions pour les Non Elfes : ils doivent posséder 50 % ou plus en Connaissance des Plantes, et réussir un jet inférieur ou égal à leur POU x 5 sur 1D100. Ils doivent également sacrifier un point de POU à Flamal.

Magie Spirituelle : aucune n'est enseignée. La plupart des initiés adorent un second dieu auprès duquel ils peuvent l'obtenir.

Prêtrise

Restrictions : ils doivent posséder 90 % dans les compétences en Connaissance des Plantes et en Cérémonie et se soumettre au Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Note : les prêtres de Flamal peuvent également être chamans. D'ailleurs, le culte les y encourage.

Magie Divine Spéciale : Fructifier, Germer, Adorer Flamal

Cultes Associés

Aldrya : procure Croissance Accélérée

Déesses du Grain : procure Régénérer un Membre

Magie Divine Spéciale de Flamal

Fructifier

Rituel de Cérémonie

Ce sort permet à un arbre unique ou à une surface de 3 mètres

1 Point

carrés de buissons de donner des fruits, quelle que soit la saison. Une cérémonie d'une journée est nécessaire à l'activation du sort et à l'apaisement de l'esprit de la plante. Ce sort peut tuer la plante s'il est lancé au mauvais moment. Les chances de la tuer sont déterminées en fonction de la saison : 30 % au printemps, 15 % en été, 10 % à l'automne, 70 % en hiver et 50 % à la saison des tempêtes. La plante survit toujours durant le Temps Sacré.

Germer

Rituel de Cérémonie

2 Points

Ce sort permet à une graine de croître immédiatement et de s'enraciner. En 15 minutes, la jeune pousse se développe et croît jusqu'à ce que ses petites branches voient naître de vraies feuilles. Puis les effets du sort cessent. Ce sort affecte n'importe quelle graine. Si plus de la moitié de la graine est détruite, qu'elle ait été dévorée par les insectes, rongée par les champignons, cuisinée, fendue ou empoisonnée, le sort n'a aucun effet.



Voria

La Vierge du Printemps

Voria est la Vierge du Printemps, déesse du renouveau, de la jeunesse et de l'innocence. C'est la fille d'Ernalda et de Yelm, conçue dans les joies du monde souterrain après l'arrivée des Porteurs de Lumière. Son apparition prévient les déesses des champs de leur réveil au début d'une nouvelle année. Les personnes qui cherchent un



Les innocents, les enfants, et les faibles peuvent mander aide et réconfort aux prêtresses de Voria. Celles-ci leur apportent amour et protection.

début fructueux à une aventure risquée la vénèrent. Les enfants sont ses principaux adeptes.

Voria est toujours représentée sous la forme d'une très jeune femme humaine ou elfe aux pieds nus et n'ayant pas encore atteint la puberté ou adolescence.

Elle a un autel dans tous les grands temples des cultes de la terre. A l'inverse des autres religions, ses sanctuaires enseignent tous les sorts de magie divine du culte.

Initiation

Restrictions : aucune. Toute personne en âge de parler qui n'a jamais appartenu à un autre culte ni n'est entrée dans l'adolescence peut s'initier. Aucun sacrifice de POU n'est nécessaire. Ce culte doit être abandonné lorsque l'initié(e) rejoint un autre.

Note : les initiés de Voria ne peuvent pas sacrifier en vue de l'obtention de magie divine. Ils n'obtiennent ni augmentation de POU, ni Intervention Divine.

Magie Spirituelle : aucune

Prêtrise

Restrictions : la candidate doit être une femme adulte vierge qui n'a jamais appartenu à aucun autre culte.

Note : une prêtresse peut volontairement abandonner son culte dès qu'elle le désire, auquel cas ses sorts runiques de Voria deviennent à une utilisation.

Magie Divine Commune : Adorer Voria

Magie Divine Spéciale : Fleurs, Revigorer, Parler aux Petits Animaux

Cultes Associés

Voria est associée à Asrélia, Babeester Gor, Ernalda, Maran Gor et Ty Kora Tek. Elle ne reçoit aucun sort Runique de ses associées, mais son culte est protégé et nourri par elles.

Magie Divine Spéciale de Voria

Fleurs

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à l'utilisatrice de créer des fleurs. Lorsqu'elle touche une surface en dépensant un point de magie, une belle fleur ou un feuillage apparaît à l'endroit touché. Si le site est propice au développement de la plante, elle prend racine et continue à pousser. Dans le cas contraire (comme derrière l'oreille de quelqu'un ou sur une dalle de sol), seule la fleur ou les feuilles apparaissent avec un petit morceau de tige, non rattaché à la surface. L'utilisatrice peut ainsi continuer à créer des fleurs en marchant jusqu'à n'avoir plus aucun point de magie ou jusqu'à la fin du sort.

Revigorer

1 point

Toucher, instantané, non cumulable, réutilisable

Ce sort restaure les points de fatigue de la cible jusqu'à son niveau de CON + FOR moins l'ENC. Les points de fatigue antérieurs de la cible peuvent avoir été positifs ou négatifs.

Parler avec de Petits Animaux

2 points

Toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort permet à la personne sur qui il est lancé de parler avec n'importe quel petit animal inoffensif pendant toute la durée du sort. L'animal ne peut pas répondre mais comprend ce qu'il lui est dit. Le sort ne permet pas à la créature de devenir intelligente et elle ne peut comprendre son interlocuteur qu'à l'aide de ses capacités naturelles.

Les initiés du Haut Roi Elfe sont les descendant des fiers guerriers qui ont sauvé la race lors du premier hiver. Gardiens irréductibles des forêts et des bois, ils sont intraitables envers leurs ennemis.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Elfe

Les Frères des Plantes

Fils de la Terre

Ces êtres sont la personnification de régions entières comme les prairies, les forêts ou les marécages. Ils apparaissent lorsque les temps sont particulièrement bénéfiques ou néfastes. Ils peuvent être contactés par les Chamans.

Lorsqu'ils sont représentés, chacun d'eux est figuré comme une personne couverte de feuilles de la plante propre à la région.

Gata

La Terre Primitive

Derrière les grandioses mythologies et les pouvoirs de nombreuses divinités transparait une entité informe et oubliée de tous : Gata, la terre primitive. Les légendes nous enseignent que les vieilles déesses l'invoquaient dans leurs prières. Aucun être humain n'est aujourd'hui à même d'atteindre cette entité. Elle porte parfois le nom des Trois, Six, Neuf ou Cent Vingt Quatre Terres.

Elle est rarement représentée bien qu'une simple motte de terre, quelquefois teintée de sang, soit utilisée comme effigie pendant les cérémonies.

Le Haut Roi Elfe

Le Défenseur



Quand l'univers tout entier était gelé ou mort, le Haut Roi Elfe sauva les forêts du monde. Lui et sa petite troupe de compagnons défendirent leurs bois stériles sans trêve ni répit, avec abnégation, jusqu'à ce qu'arrive enfin l'Aube. Alors, leurs efforts furent récompensés par le réveil de leur déesse.

Il est décrit comme un roi elfe en armure de cuivre.

Le Semeur

Panthéons Nain et Elfe - un Dieu Ainé

Le Semeur, concept primitif des elfes, est parfois confondu avec Aldrya par les humains. Le Semeur prit la matière brute dont était fait

le monde et l'anima, lui insufflant ainsi le pouvoir de vivre et de croître. Ainsi, le Créateur et le Semeur créèrent le monde.

Le Semeur est parfois décrit comme une femme de taille titanessque des mains de laquelle se déverse toute vie dans l'univers.

Slor

Dieu des marais et des Elfes rouges

Slor est l'ancêtre de toutes les fougères et des plantes associées ainsi que des elfes rouges. Il est de sexe changeant.

Slor est représenté par ses adorateurs sous la forme de leur plante favorite, primordiale ou ancestrale.





Instructions aux Nouveaux Travailleurs



Les Paroles du Contremaître

D'où vient le monde ?

Nous avons fabriqué le monde. Nous et la Machine du Monde. Les elfes, les trolls, Umath le Destructeur ont détruit la Machine. Ce fut la fin du monde et la Guerre des Dieux. Nous devons travailler jusqu'à ce que la Machine soit réparée. Alors l'ancien monde sera restauré.

D'où venons nous ?

Nous avons été fabriqués comme d'autres outils. Comme la Machine du Monde elle-même. Toute véritable vie est ainsi faite.

Pourquoi mourons nous ?

Il n'est pas obligatoire de mourir. Seuls les mauvais nains meurent. Tant que vous et moi remplirons les tâches qui nous ont été assignées, nous vivrons.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Les non-nains et les mauvais nains meurent. Leurs corps sont recyclés dans les courants cosmiques de la Machine du Monde. Leurs personnalités se désintègrent. La force de leur âme se dissout dans les champs d'énergie de Ty Kora Tek.

Pourquoi sommes nous ici ?

Nous réparons la Machine du Monde. Toutes nos tâches, tous nos sorts, tous nos outils sont utilisés pour ce faire.

Comment faisons nous de la magie ?

L'ancien monde fut bien conçu. Les lois étaient forgées pour le faire fonctionner. Nous connaissons le monde et ses mécanismes. Nous utilisons cette sagesse pour créer la sorcellerie. Tous les nains apprennent la sorcellerie dont ils ont besoin. Vous devez apprendre la sorcellerie dont vous avez besoin.

Quelle est la vérité sur...

...Aldrya ?

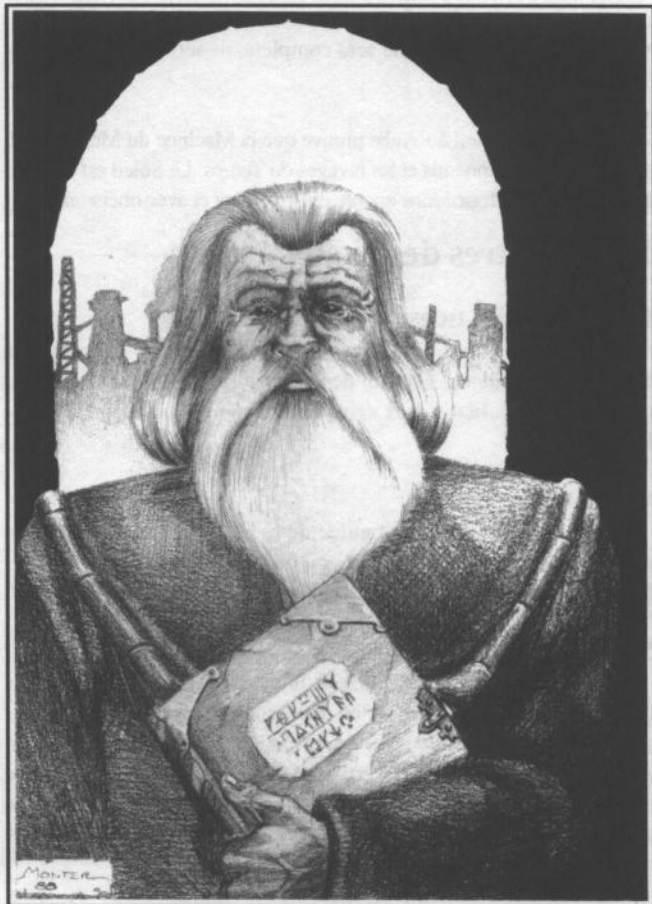
Les elfes sont les instruments du principe maléfique de la Croissance. Ils ne pourront avoir une place au sein de la Machine que lorsqu'elle sera réparée. Jusque là ils doivent être contrôlés. Ou ils doivent être exterminés.

...Le Chaos ?

Le Chaos est une force de destruction cosmique. Il vient de l'extérieur de la Machine. Nous devons donc nous défendre contre lui, sans essayer de le réparer.

...Kyger Litor ?

Ces ignobles monstres viennent de l'Enfer. Ils tuent nos travailleurs.



Ils renversent des cuves entières de potions. Ils brisent nos Machines. Ils détruisent ce qu'il a fallu des siècles pour fabriquer. Un jour la Machine sera réparée. Alors les trolls devront être emprisonnés aux Enfers ou exterminés.

...La Déesse Rouge ?

Le lever de la Lune Rouge fut prophétisé il y a longtemps. Il prouve que la Machine est réparée dans les délais.

...Magasta ?

Le dieu des eaux profondes n'a que peu affaire avec nous. Son peuple ne nous aide pas. Ils ne sont pas non plus importants. L'utilité de leur dieu est de maintenir les courants du grand océan de la Machine. Il le fait admirablement.

...Les Monothéistes ?

Ces humains examinent scientifiquement l'univers. Ils connaissent une partie de notre magie. Mais ils s'illusionnent avec des mensonges à propos d'une vie après la mort. Comme tous les êtres, ils trouvent l'oubli éternel après la mort.

...Orlanth ?

Cette créature brutale et ses fidèles ont mené l'attaque contre la Machine du Monde. Ils l'ont cassée une fois. Ils pourraient la casser à nouveau. Nous ne devons jamais leur donner cette chance. Lorsque la Machine sera terminée, Orlanth devra être sévèrement contrôlé.

...Pamalt ?

C'est un dieu humain comme les autres. Il ne se mêle pas de nos affaires. Nous pouvons donc l'ignorer, lui et ses adeptes.

...Les Esprits Primitifs ?

Il existe encore de nombreux fragments de l'ancien monde. La plupart sont des pièces brisées de la Machine du Monde, tentant de

remplir leur tâche mécaniquement, sans réfléchir. Il vaut mieux les ignorer. Lorsque la Machine sera complète, ils seront recyclés.

...Yelm ?

Le lever du Soleil à l'Aube prouve que la Machine du Monde se répare, malgré nos ennemis et les ravages du Temps. Le Soleil est une partie du monde qui fonctionne encore correctement et avec obéissance.

Les Ancêtres des Nains

Les Mostali Ancestraux

Les Mostali furent fabriqués pour aider à la construction et à l'entretien du monde. Chacun des huit Mostali originaux avait des capacités particulières. Les nains de Diamant les contactent sur le Plan des Dieux.

Glorantha

Glorantha tenait l'esprit guide de la Machine du Monde avant qu'elle ne soit brisée. Aujourd'hui, on abuse de son nom en l'utilisant pour désigner la structure même du monde.

Semeur

Dans l'ancien monde, Semeur fournissait les matériaux bruts que Créateur raffinait. Mais les descendants pervers de Semeur ont oublié leur véritable rôle. Désormais la Culture est le Mal. Un plateau de victuailles s'en trouverait-il amélioré si quelque chose poussait dessus ? Lorsque la Machine du Monde sera réparée, le principe aujourd'hui cancéreux de la Culture sera rendu à son but initial.

Individualisme

Certains nains disent que chacun doit chercher son propre salut, son propre chemin. Ils ont tort. Un marteau serait-il utile s'il se changeait lui-même, s'il lui poussait un cerveau vivant ? Ces hérétiques détruisent leur propre utilité. C'est ainsi qu'ils altèrent le Plan.

Créateur

Créateur est le nom des lois de l'ancien univers qui formèrent la Machine du Monde. Une fois celle-ci achevée, Créateur fut relayé par son fonctionnement.

Mostal

Mostal est la Machine du Monde, aujourd'hui mort. Un jour il vivra à nouveau. Les étrangers ignorants personnalisent Mostal et l'égalent à leurs propres religions simplistes. Il est bon que nos ennemis ne nous comprennent pas.

Octamonisme

Certains conservateurs croient que l'invention des nains de Fer et de Diamant fut une mauvaise chose. Ils dénigrent leur propre création. Ils tentent d'arrêter nos progrès sur la Machine du Monde.

Libéralisme

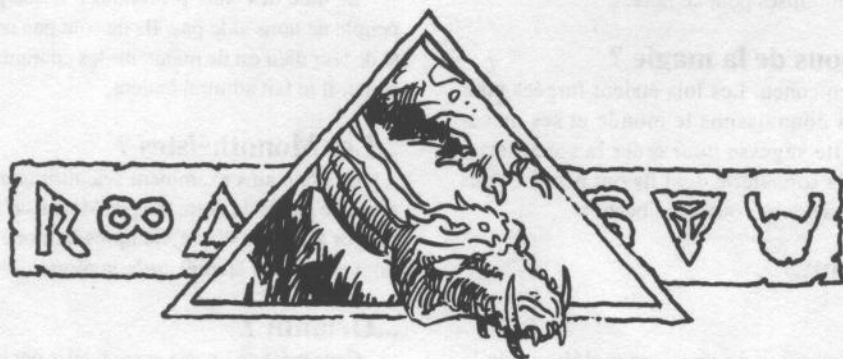
Cette hérésie est l'une des plus dangereuses. Ces nains pensent que les étrangers peuvent avoir accès à nos trésors. Ils disent que le bénéfice de tels échanges est plus grand que le risque encouru. Ce sont des fous. Que peut offrir le monde de la surface qui surpasse nos secrets ?

Pierre

Pierre est le frère de Mostal. Il est la matière dans laquelle est faite la Machine du Monde. Dans l'ancien monde, toute pierre était vivante et magique. Les elfes traîtres ont tué Pierre et l'ont rendu froid à jamais. Seules les rares Pierres de Vérité rappellent ce qu'était Pierre. Lorsque la Machine sera réparée, la pierre reviendra à la vie.

Végétarisme

Cette croyance n'existe que sur Pamaltela. Ces nains sont infectés du principe cancéreux de la Culture. Ils produisent de la nourriture en faisant pousser des plantes. Cette vile hérésie porte sa propre destruction en elle.





Panthéon

Nain



La mythologie naine débute avec Mostal et Pierre, les premiers frères. Mostal fabriquait des images grossières de lui-même, formant ainsi les Mostali de Pierre, qui permirent de faire de meilleures images vivantes. Ce furent les Mostali de Plomb, qui aidèrent à faire de plus belles créations, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'Octamonie des Anciens Métaux soit formée. Les huit races Mostali formèrent ensemble la Machine du Monde. Lorsque l'insouciance des autres dieux détruisit la machine, les Mostali d'Argile, ou nains, furent créés pour la surveiller et la réparer. La plus grande partie de l'ancienne race divine des Mostali fut détruite par le Chaos. Depuis des temps immémoriaux, les nains ont travaillé pour reconstruire la machine, et possèdent des preuves du succès de leur tâche.

Les nains sont monothéistes, voire athées, mais leurs croyances comprennent l'équivalent de divinités inférieures, particulièrement parce que les nains adorent leurs ancêtres Mostali. La foi de Mostal est également divisée par différentes philosophies telle celle du Libéralisme.

Les adorateurs de Mostal sont de deux genres : nains et esclaves. Les nains savent à travers une expérience millénaire que tant qu'ils ne changeront pas leur mode de vie, ils seront immortels. Chaque nouveau nain entre dans une caste particulière et on lui apprend les talents de sa caste. Atteindre la perfection dans un de ses talents peut conduire au statut de Nain de Diamant.

Dieu Nain : Mostal



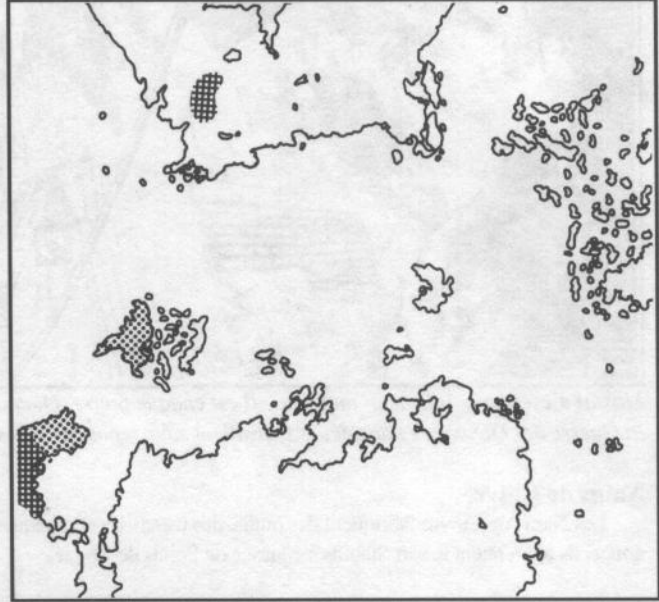
Mostal

Le Créateur

Les titres de Mostal sont le Dieu Machine, Gardien du Moulin du Monde et Maître de la Pierre. On dit que Mostal est le fils de la terre et du valeureux Acos, dieu de la Loi de la Cour Céleste. De son père il hérita le pouvoir sur la pierre, appelée parfois l'élément de la loi. Il est adroit pour tout ce qui concerne la fabrication et la construction, et possède une méfiance et un manque de compréhension innés à l'égard d'Aldrya, celle qui cultive. Durant l'Epoque des Dieux, lui et son frère Pierre furent tués par les elfes. Aujourd'hui les nains travaillent avec acharnement pour réparer la machine de Mostal, afin que le monde fonctionne correctement à nouveau.

Mostal définit l'univers des nains. Il leur donne l'immortalité individuelle aux dépens d'une liberté illusoire. Les nains qui se consacrent aux tâches ancestrales, accomplissant ce pour quoi ils sont faits, vivent éternellement ; c'est un stimulant puissant pour continuer à mener cette vie.

Tous les nains, sauf quelques sectes isolées, suivent cette philosophie. Mostal n'est pas un "culte", mais un complexe socio-écono-



dominant
influence majeure sur le monde

2000 kilomètres

mique complet. Chaque nain a une place attribuée dans la hiérarchie depuis sa naissance.

Le culte de Mostal n'autorise ni magie spirituelle, ni magie divine. La magie des nains est la sorcellerie. Chaque nain apprend les sorts les plus adaptés à la meilleure réalisation de son travail. Les nains n'enseignent jamais leurs sorts aux étrangers, et chaque caste a ses propres sorts. Seuls les nains d'argent apprennent tous les sorts.

Un sort de sorcellerie propre à chaque caste suit la description de ces castes.

La Décamonie

Il existe neuf castes ou types de travail, chacune nommée d'après un minéral différent.

Nains de Pierre

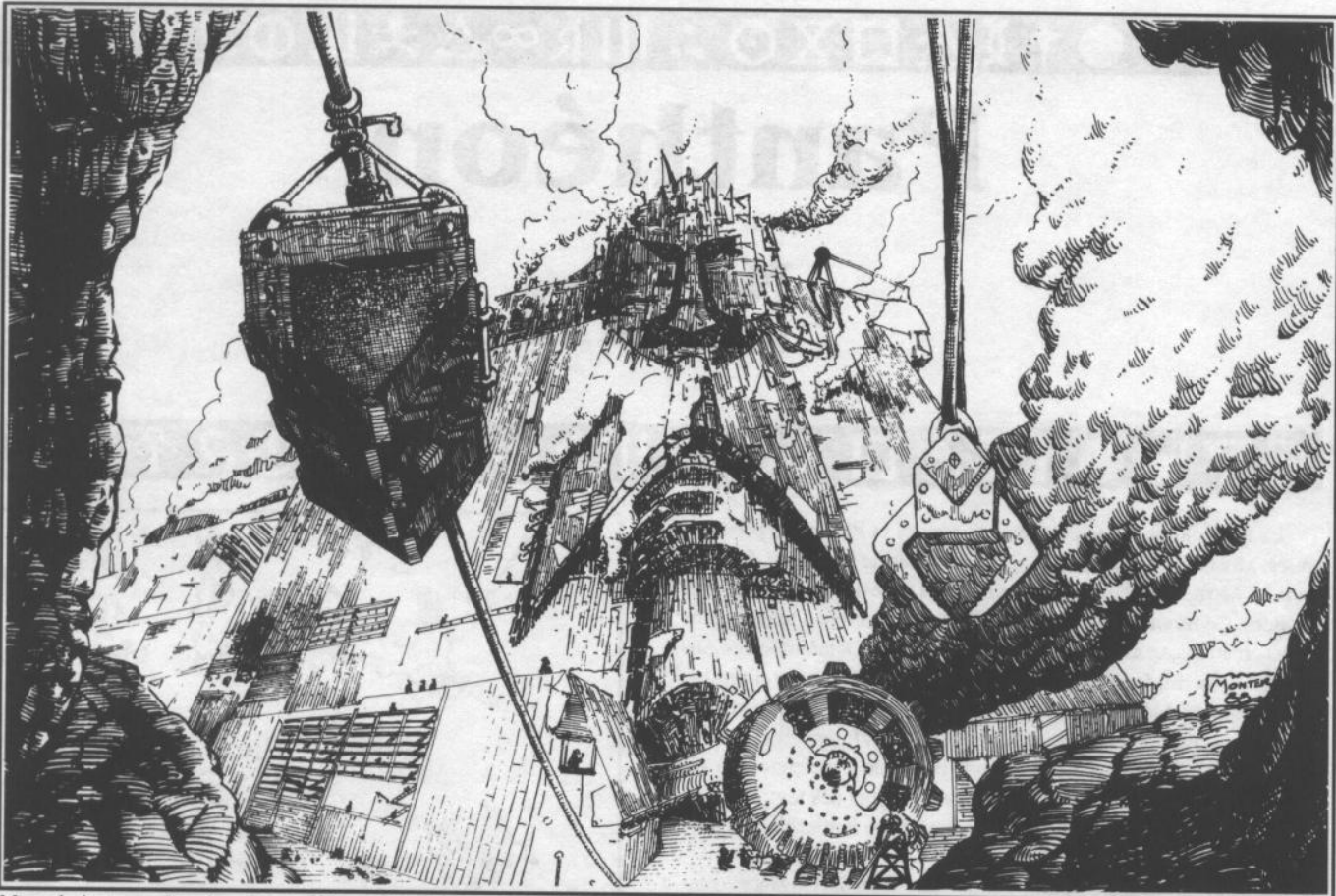
Les Nains de Pierre extraient, creusent, s'habillent et construisent avec la pierre. Ce sont les architectes et sculpteurs de la société des nains. Ils apprennent le sort Stabiliser Maçonnerie.

Nains de Plomb

Les Nains de Plomb ont inventé la plomberie, et développèrent plus tard le soufflage du verre et sa fabrication. Les nains de Plomb apprennent le sort Stabiliser le Verre.

Nains de Mercure

Les Nains de Mercure connaissent l'art de la transmutation et la science de l'alchimie. Ils apprennent le sort Stabiliser Potion.



Mostal n'est pas simplement un Dieu. Il est chaque pierre, chaque gouffre, chaque montagne. Les cités naines sont son coeur. Blessé lors de la Guerre des Dieux, ses adorateurs travaillent sans repos dans l'espoir de le sauver.

Nains de Cuivre

Les Nains de Cuivre fabriquent des outils, des ustensiles et quelques armes. Ils apprennent le sort Stabiliser Matrice de Points de Magie.

Nains d'Étain

Les Nains d'Étain invoquent et contrôlent ces créatures utiles que sont les gnomes. Ils fabriquent également des constructions semi-vivantes, comme les jolanti ou les nilmergs, qui effectuent une partie du travail pénible des nains. Ils apprennent le sort Stabiliser la Vie.

Nains de Laiton

Les Nains de Laiton sont des fabricants d'alliages et des métallurgistes. Ils créent de nouveaux métaux en combinant les anciens. Ils sont également chargés des forges. Ils apprennent le sort Stabiliser la Chaleur.

Nains d'Argent

Les Nains d'Argent sont des enchanteurs et des sorciers. Tous les nains apprennent la sorcellerie propre à leur caste, mais ceux-ci se spécialisent dans la fabrication d'objets magiques et le travail des pouvoirs magiques. Les Nains d'Argent apprennent le sort Stabiliser la Magie.

Nains d'Or

Les Nains d'Or sont les enseignants et représentent l'esprit de Mostal. Ils maintiennent la continuité de la société naine par une éducation et un endoctrinement corrects. Ils apprennent le sort Stabiliser l'Esprit.

Nains de Fer

Les Nains de Fer, les armuriers, sont spécialisés dans la science de la guerre. Ils forgent les armes et les armures, et apprennent comment se servir des outils de la bataille. Ils apprennent le sort Stabiliser Arme.

Nains de Diamant

Les Nains de Diamant ne forment pas une caste, mais sont tous ceux qui ont atteint la perfection dans leur art. Ils sont l'élite de la société naine. Chaque caste a ses propres Nains de Diamant. Il existe donc des Nains de Diamant de Pierre, des Nains de Diamant d'Or et ainsi de suite. Atteindre le statut de Nain de Diamant demande des siècles de bons et loyaux services. Ils sont extrêmement rares, et de nombreuses citadelles naines n'en abritent pas.

Hérésies des Nains

La voie de Mostal est stricte, mais il existe de la place pour des variations sur ce système formel. Ces variations, lorsqu'elles deviennent trop divergentes ou menaçantes, sont officiellement condamnées par la Décamonie dirigeante, et sont nommées hérésies.

Même les plus strictes des usines naines peuvent contenir des sujets appartenant à une hérésie ou l'autre.

Individualisme

L'Individualisme fut fondé durant le Second Age par un nain connu plus tard sous le nom de Chark le Libérateur, en réponse aux résultats désastreux du Libéralisme, qui culminèrent dans les Guerres de Gbaji et la guerre civile naine. Ces guerres bouleversèrent tellement Chark qu'il chercha la consolation dans la religion et entreprit une Quête Héroïque. Il en revint avec le secret de son hérésie.

On dit de lui qu'il était particulièrement petit, imberbe et si pieux que ses os se transformèrent en pierre.

Les individualistes croient qu'un individu nain possède des valeurs intrinsèques en dehors de sa communauté. Ils vont plus loin, et clament que chaque nain a, ou peut avoir, une âme individuelle qui garde une identité après sa mort et ne devient pas une simple étincelle d'énergie. Cette hérésie fait parfois en sorte que des nains autrefois dociles cherchent leur propre destinée et créativité, parfois même sur le monde de la surface.

Libéralisme

Le "libéralisme" se réfère à la pratique d'échanges libres avec les humains ou les autres races. Les libéralistes croient que les non-nains peuvent et doivent les aider à reconstruire le cosmos. Ils échangent des secrets et des biens nains contre les richesses ou les services du monde extérieur. Cette "générosité" n'est que relative, et même les libéralistes demandent une récompense en échange de cadeaux. Ils se mêlent parfois à la politique locale ou achètent des esclaves, mais il leur arrive de commercer en paix avec leurs voisins humains. Les libéralistes contribuèrent à précipiter le monde dans les Guerres de Gbaji, en partageant leurs secrets avec les humains.

Il n'existe pas de symbole universel pour le Libéralisme.



Le déclin des Mostali au 3ème âge a provoqué de nombreuses scissions et hérésies dans la société naine. Les nains libéraux, sont condamnés à mort par leurs frères fidèles au dogme.

Octamonisme

Durant le Second Age, de nombreux nains réalisèrent que leurs propres folies et hérésies avaient donné naissance aux catastrophiques Guerres de Gbaji. Les octamonistes savent qu'ils ne peuvent survivre ou réparer le monde en se mesurant aux races plus jeunes. L'octamonisme prêche l'isolement total du monde extérieur, même en cas de guerre. La sauvegarde des nains passe par des tunnels toujours plus profonds sous terre, jusqu'à ce qu'ils soient oubliés du monde extérieur. Ils désirent retourner à l'ancienne Octamonie des Huit Minéraux et rejettent le concept des Nains de Fer et de Diamant. Ce sont des conservateurs achamés. Leur philosophie ne menace jamais la société naine, mais il en existe des membres dans toutes les citadelles naines.

Les octamonistes utilisent souvent l'octogone comme symbole de leur foi. Chaque côté de l'octogone est fait d'un des huit anciens minéraux nains. L'argile, le fer et le diamant brillent par leur absence.

Végétarisme (Hérésie de la Croissance)

Cette hérésie est limitée à quelques citadelles éparpillées dans les chaînes de montagnes de Pamaltela. Les Nains adhérant à cette hérésie

croient que les processus de croissance naturelle du monde font partie de la Machine du Monde et devraient être incorporés à ses rouages. De ce fait, ils ont des fermes de cultures desquelles ils tirent la nourriture et le combustible pour leurs travailleurs et leurs machines.

Malgré ce nom, les Nains végétariens mangent parfois aussi bien de la viande. Le terme se réfère à l'acceptation d'un concept universel de croissance basé sur celui des plantes et non d'une quelconque restriction alimentaire. Il n'existe pas de symbole commun pour le Végétarisme.

Sorcellerie Spéciale de Mostal

Stabiliser le Verre (Nains de Plomb)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur un objet de verre. Chaque point d'intensité lui permet d'affecter un point d'ENC de verre, de n'importe quelle forme. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, le verre enchanté possède 6 points d'armure, et peut résister plus facilement à une chute ou un autre mauvais traitement.

Stabiliser la Chaleur (Nains de Laiton)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur un feu. Chaque point d'intensité affecte soit 1D6 points d'intensité de chaleur, soit 1 mètre cube de volume de feu. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, le feu enchanté reste chaud, ne meurt pas de lui-même et n'est jamais à court de combustible. Il peut toujours être éteint.

Stabiliser la Vie (Nains d'Étain)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur un être vivant. Chaque point d'intensité lui permet d'affecter un point de TAI. Tous les points de TAI d'une cible déterminée doivent être affectés pour que ce sort puisse agir (on considère que les élémentaires ont une TAI égale à leurs points de vie). Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, la créature affectée obéira strictement à tous les ordres que lui donnera le lanceur.

Stabiliser la Magie (Nains d'Argent)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur un sort actif. Chaque point d'intensité affecte un point de sort. Deux points affectent un point de magie divine. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, le sort affecté ne peut être annulé, pas plus qu'un enchantement ne peut être annulé.

Stabiliser Matrice de Points de Magie (Nains de Cuivre)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Ce sort doit être lancé sur un enchantement d'une matrice de points de magie. Chaque point d'intensité affecte un point de magie contenu dans la matrice. Toute la matrice doit être enchantée pour que le sort soit efficace. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, la matrice enchantée est considérée comme ayant un POU égal à sa capacité de stockage de points de magie, et régénère ses points de magie à la vitesse correspondante à son POU. Ce sort est inefficace si sa durée n'ont pas augmentée pour permettre la régénération des points de magie.

Stabiliser Maçonnerie (Nains de Pierre)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur une section de pierre travaillée. Chaque point de sort permet d'affecter un mètre cube de maçonnerie, quelle qu'en soit la forme. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, la maçonnerie enchantée tient en place, qu'elle soit surchargée ou en déséquilibre.

Stabiliser l'Esprit (Nains d'Or)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur une personne. Chaque point d'intensité affecte un point d'INT. L'INT complète de la cible doit être enchantée. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, la personne enchantée n'a besoin que de la moitié du temps pour s'instruire en faisant des recherches ou un entraînement, ou pour apprendre de nouveaux sorts de sorcellerie.

Stabiliser Potion (Nains de Mercure)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur une potion alchimique. Chaque point d'intensité permet d'affecter un litre de potion. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, la potion reste fraîche et pure, quels que soient la composition de l'atmosphère, la température ou le temps.

Stabiliser Arme (Nains de Fer)

Rituel d'Enchantement, temporaire

Cet enchantement doit être lancé sur une arme. Chaque point d'intensité permet d'affecter un point d'armure de l'arme. Tous les points d'armure de l'arme doivent être enchantés. Lorsque le sort expire, l'enchantement prend fin. Chaque fois que le rituel est exécuté, l'utilisateur dépense un point de POU en plus des points de magie qu'il utilise.

Pour la durée du sort, l'arme enchantée est insensible aux dégâts. Les dégâts en excès des points d'armure de l'arme sont normalement endurés par le porteur, mais les points d'armure de l'arme ne baissent pas.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Nain

Créateur

Un Dieu Ainé

Créateur est un concept primitif des Nains. Avec Semeur, Créateur aida à former l'univers. Il prit les matières premières de l'univers et les arrangea entre elles de manière réfléchie. Il posa les lois naturelles du monde et construisit l'Aiguille. Les races non naines le confondent parfois avec Mostal ou la Machine du Monde.

Le Créateur est parfois représenté comme un homme immense vêtu d'un tablier d'ouvrier.

Les Dieux Aînés

Panthéons des Nains, des Elfes et de Yelm voir Glorantha, le Semeur, le Créateur

"Dieux Aînés" est un terme générique pour décrire un groupe d'anciennes déités, qui ne sont que vaguement comprises par les habitants du monde moderne. Chacune de ces déités possède un pouvoir sans égal.

Glorantha

Panthéons des Nains, des Elfes et de Yelm

Déesse de la Vie Mère de la Cour Céleste, une Divinité Aînée

Glorantha naquit de l'union du Créateur et du Semeur et fut la première vie à apparaître dans le monde. Les érudits considèrent qu'elle est à l'origine des pouvoirs et des éléments de la Cour Céleste. Glorantha ne peut être atteinte par l'adoration. Beaucoup de savants s'accordent à dire qu'elle périt avec le reste de la Cour Céleste. D'autres prétendent qu'elle ne fit que changer de forme. Quelques-uns croient qu'elle fut la Première Femme ou qu'elle pourrait être encore vivante, voyageant de part le monde.





Le Savoir Intime des Dieux de la Mer



Le prêtre des mers parle

D'où vient le monde ?

Le monde entier était sombre et vide. Aucun poisson n'y nageait, aucun corail n'y poussait, aucun krill ne hantait ses profondeurs.

C'est en ce lieu que naquit le Mystère, la Source des Eaux, le Liquide sombre et vide d'où s'écoule toute vie. Les étrangers l'appellent Styx, mais seuls les initiés peuvent entendre son véritable nom.

C'est à partir de ce Pouvoir Secret que Zaramaka se créa. Grand Aîné, Gardien de la Source, Père et Mère des Trois Aînés, ces Trois se réunirent et se mêlèrent, tout comme les eaux d'une rivière se mêlent à celle de la mer. Quelquefois, l'eau de la rivière est salée loin de son embouchure, d'autres fois l'eau de la mer est emplie de boue brune et sombre jusqu'au large. Dans ce mouvement, cette agitation, dans ce flux et reflux incessant, les dieux qui créèrent le monde que nous connaissons, grandirent et habitèrent cette ère fluide.

Triolina est la petite fille de Zaramaka. Elle est la Mère de la Vie, et c'est d'elle dont descendent toutes les créatures aquatiques. Elle eut cinq époux ou peut être plus. Deux de ses enfants s'unirent pour fonder notre race. Mirintha, Douce Mère des Nymphes, et Phargon, Fils de l'Homme, furent les parents des sept fondateurs tribaux qui eurent chacun des compagnons différents.

La Dernière Croissance est la phase la plus merveilleuse de la vie, après que Sramak est reçu les doux présents de Gata la Donatrice et que des hordes de vies nouvelles se soient épanouies sur le Monde de la Surface.

D'où venons nous ?

De la Mère et du Père, naquirent les Tritons, dieux et déesses terribles vivant dans les profondeurs. Leurs enfants sont les Niiades, une race de magiciens. Chacun d'entre eux était un enchanteur ou un polymorphe.

Parmi les Niiades, certains cherchèrent les profondeurs de la mer, à la recherche de la sagesse par l'harmonie et l'expérimentation. Certains d'entre eux, dont les ancêtres des sept tribus, sont célèbres pour leurs actions.

Les Ancêtres étaient des dieux qui s'unirent à des dieux animaux, créant ainsi les races munies de queues qui peuplent les mers. Ce sont des êtres mortels dont les enfants engendrèrent nos ancêtres.

Pourquoi mourons nous ?

Depuis l'Ennemi, toutes les eaux de Glorantha doivent mourir. Les marées de l'éternité balaient nos rangs à tout jamais. La grâce et la sagesse de Magasta nous maintient dans le monde. Avant la Mort, tout croissait jusqu'à ce que le monde stagne.



Même les profondeurs se remplirent d'algues épaisses. Magasta le Bouillonnant fut celui qui nous libéra pour nous relâcher dans les merveilles de la Vie et nous y voler notre liberté et notre amour.

Toute effrayante que soit la Mort, c'est le seul choix que nous ayons contre le néant de la stagnation.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Après la mort, notre âme disparaît dans les profondeurs de Magasta, attirée dans l'âme universelle et inconnue des eaux. Certains êtres, à qui leur descendance s'accroche toujours, restent après leur mort et deviennent des fantômes usés qui finissent toujours par s'éteindre et disparaître.

Pourquoi sommes nous ici ?

Magasta nous a formés pour le Courant de Vie. Nous sommes comme les rivières qui creusent les profondeurs des mers, sans cesse changeant et bougeant et pourtant toujours présentes. Les courants les plus forts couvrent une longue distance. Mais même eux ont un début et une fin. Tout comme nous, les plus grands océans et les dieux les plus puissants proviennent du néant et lorsque le flux s'interrompt, eux mêmes aboutissent dans le néant. Pendant que nous sommes ici, notre tâche est de créer notre propre courant, de modeler le flux de notre vie afin de servir la communauté et le monde.

Comment faisons nous de la magie ?

Le monde entier n'est qu'un flux et reflux d'énergie et de matière. Certaines forces sont plus apparentes que d'autres. Nous pouvons nous entraîner afin d'atteindre une harmonie avec celles se trouvant autour de nous. On peut les connaître, les appeler et se les attacher comme un affluent.

J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux tu me dire la vérité sur...

... Les Dieux du Ciel

Ces entités stériles du Lieu Lointain sont l'exemple même d'un mode de vie détestable. Ils furent autrefois des forces douces et bienveillantes en fournissant lumière et chaleur à la Vie. Mais ils devinrent fiers et arrogants, jaloux de leurs dons qu'ils emportèrent dans le Lieu Lointain. Leur fierté les tua, ils durent subir de terribles destins. Depuis que la Vie s'est renouvelée, les pires d'entre eux sont condamnés pour toujours à une existence dépourvue d'eau. Toutefois, ils ont été domptés et ils nous donnent à nouveau leurs agréables présents comme autrefois.

... Les Dieux des Tempêtes

Ces ennemis nous apportèrent la Mort. Bien que Magasta ait dérobé à cette dernière ses secrets afin de sauver le monde, les Dieux des Tempêtes en ont fait mauvais usage et apportèrent souffrances et troubles à tous les êtres aquatiques. Ces dieux monstrueux réduisirent les mers en esclavage et emprisonnèrent des légions de vie dans la glace. Ils enlevèrent nos dieux et en firent des esclaves. Magasta et Orlanth ont toujours été rivaux. Seuls, Brastalos et certains fondateurs des tribus sont dignes de respect.

... Les Déeses de la Terre

Ces douces déesses sont des généreuses amies de la mer. Ga, la Terre, est l'enfant magique de Zaramaka, servante et ouvrière de Sramak, le plus petit des Trois Aïnés. Elle lui procure une alimentation riche ainsi qu'à tous les corps de la Dernière Croissance qui ont besoin d'être nourris sur le plan physique.

... Les Dieux des Ténèbres

Les pouvoirs effrayants de la mer, les ténèbres, sont anciens et menaçants. Ils hantent mystérieusement toute chose, prêts à

jaillir ou à s'écouler. Ces pouvoirs sont tapis dans chaque personne et dans chaque dieu. Ils éclatent quelquefois si rien ne les en empêche. Beaucoup d'entre eux peuvent être contenus et contrôlés par les prières et l'intercession de Magasta. Nous ne les reverrons pas, nous ne leur donnons aucun Pouvoir mais nous les connaissons.

... Les Dieux Lunar

De secrets pouvoirs font mouvoir l'univers et les pouvoirs cycliques du monde Lunar furent nôtres jusqu'à ce qu'ils soient révélés par la déesse arriviste appelée la Lune Rouge. Non seulement cette déesse nous a volés et fit connaître notre ancien savoir, mais elle souille également ce pouvoir en s'en servant pour contrôler le Chaos. Elle favorise le retour à la stagnation chaotique, ce qui pourrait détruire le monde.

... Les Esprits Primitifs

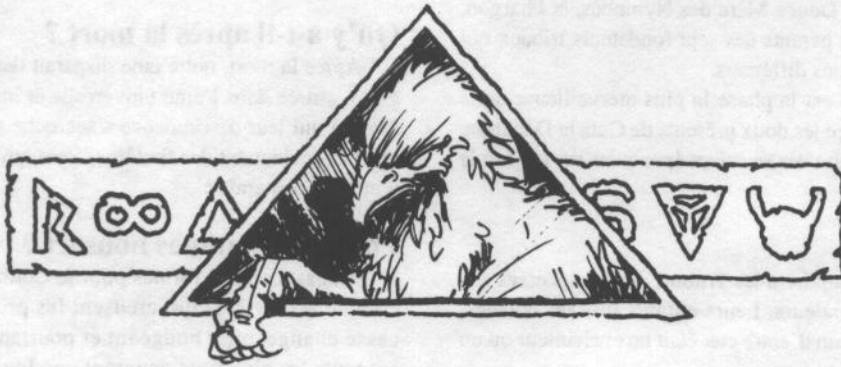
Le monde est rempli d'esprits perdus et dénués de sens qui ne connaissent pas leur place dans l'ordre des océans spirituels. Tant que tous ne seront pas purifiés par Magasta et que le flux des profondeurs n'aura pas atteint tous les recoins malades du monde, ce dernier possèdera ces entités solitaires et indifférentes, s'agrippant stupidement à des modes de vie perdus.

... Les Dieux du Chaos

Les dieux du mal, sous quelque forme qu'ils soient, ne doivent pas être tolérés, et certainement pas les errements mentaux et spirituels insidieux accomplis par des personnes éloignées de leur propre être intérieur.

... Les Monothéistes

Ces personnes arrogantes revendiquent un savoir similaire à celui de Magasta mais qui est basé sur des affirmations sans fondement.





Panthéon

Triton



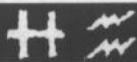
Les philosophes tritons enseignent que le monde fut un jour un courant unique s'écoulant dans le cosmos. Pour certaines raisons (les différents peuples de la mer avancent diverses explications), le courant se divisa en eaux douces et salées, puis froides et chaudes puis diversement pour former finalement les générations présentes de divinités de par le monde.

La foi austère des Tritons est basée sur un destin inexorable. Leurs divinités sont les serviteurs de ce destin, et leurs mythes sont emplis de maux jamais guéris, de batailles désespérées contre une horrible malédiction et de dominations par de puissantes entités inhumaines. La religion Tehri prône la lutte de la vie contre les ténèbres, mais accepte une unité finale avec les courants mystiques du monde.

La plupart des adorateurs appartiennent aux races marines et sous-marines. On en connaît neuf espèces différentes, dont la majorité respire l'air et possède un torse humain et une queue de poisson ou de cétacé. Certaines races sont amicales ou neutres vis-à-vis des humaines, alors que d'autres sont hostiles. Les Waertagi, presque disparus, sont une race hybride entre hommes et tritons. Ils ont une apparence humaine, mais possèdent des doigts palmés, une peau verte ou bleue et ne vivent que sur la mer dans de grands navires enchantés, faits à partir de dragons marins.

Les hommes vivant sur les côtes sont souvent soumis à l'influence de la mer, et certains dieux tritons sont suffisamment humains pour être adorés par ceux-ci. Quelques dieux marins, tel Dormal, sont même populaires parmi les humains.

Cultes Tritons : Dormal, Magasta, Triolina, Wachaza



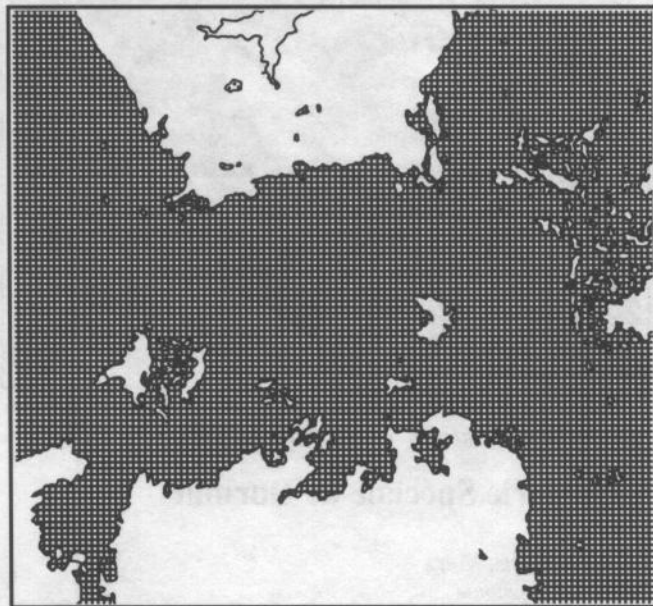
Dormal le Marin

Artisan, Marin et Explorateur

Dormal, un humble artisan de la cité de Nochet, reçut l'inspiration du dieu Magasta et l'instruction de Hunlarni le Sage. Galaaz le Modeleur charpentait les navires, en utilisant les vieux plans qu'il avait trouvés dans son grenier. Dormal fit ses prières, leva ses voiles et partit pour la haute mer pour le premier voyage sur les eaux marines depuis 400 ans. Les rites et cérémonies de Dormal sont aujourd'hui utilisés par tous les capitaines du monde, mais d'autres styles de bateaux ont été redécouverts et réinventés.

Dormal est le dieu des marins et de la navigation. Chaque marin vivant aujourd'hui connaît Dormal et la façon dont il mit fin à la Clôsure des Mers; et ceux-ci lui sont reconnaissant de leur permettre de se nourrir.

L'image de Dormal est toujours gravée dans le bois, les bras



2000 kilomètres

tendus vers l'avant pour tenir une grande coquille qui est quotidiennement vidée puis remplie d'eau provenant de sous la quille du navire.

Une flotte de grands bateaux peut avoir à bord l'équivalent d'un autel. On trouve la plupart des temples dans les ports de mer, et ils sont de toutes tailles.

Les sanctuaires de Dormal enseignent le sort Prévoir le Temps.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Cérémonie, Canoter, Artisanat (Bois), Nager, Connaissance du Monde

Note : les initiés de Dormal peuvent être sorciers ou chamans.

Sorcellerie : le culte enseigne à ses initiés le sort de sorcellerie Ouverture des Mers.

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres

Prêtrise

Restrictions : habituelles et le candidat doit connaître le sort de sorcellerie Ouverture des Mers.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Prévoir le Temps

Culte Associé

Magasta : procure Flotter



Dormal, Dieu de la Navigation, grâce à la magie, a mis fin à la Closure des Mers, brisant du même fait les malédictions de Zzabur.

Sorcellerie Spéciale de Dormal

Ouverture des Mers

Rituel de Cérémonie

Ce sort prend effet au bout de 10 minutes. Il doit être lancé chaque fois qu'un bateau jette l'ancre ou la lève. Si le sort échoue, dès que le bateau n'est plus en vue des terres, la Closure reprend ses droits et une catastrophe s'abat sur le navire.

Tous les marins de haute-mer connaissent ce rituel ou embarquent un expert qui le connaît. Autrement, la navigation serait impossible.

Magie Divine Spéciale de Dormal

Prévoir le Temps

2 Points

Spécial, instantané, non-cumulable, réutilisable

Lorsque ce sort est lancé, l'utilisateur peut connaître approximativement quel sera le temps durant les prochaines 24 heures. Ce sort ne permet pas de prévoir les incidents causés par les démons de l'orage ou par l'utilisation de sorts qui affectent le temps.



Magasta

Seigneur des Dieux de la Mer

Magasta le Bouillonnant est le Seigneur de la Mer. C'est le fils de Daliath et Framanthe. Il est la force mouvante de la vie océane. Sa grande famille incarne les gigantesques forces primitives de la mer que Magasta dirige. Il est le Roi des Dieux de la Mer, Maître de la Vie et de la Mort dans les Profondeurs. C'est également le dieu de

l'eau élémentaire, qui a formé les océans du monde.

La plupart des peuples de la mer entretiennent un temple à Magasta. Ces temples sont rarement plus grands que mineurs, sauf durant les périodes de crise, où l'on trouve des temples majeurs et des grands temples. Les tritons ne le représentent pas.

Ses sanctuaires enseignent le sort Respirer dans l'Air/l'Eau.

Initiation

Restrictions : toute personne désirant s'initier au culte de Magasta doit vivre dans les océans ou appartenir à un culte associé à Magasta. La seule autre condition est de sacrifier un point de POU à Magasta.

Note : Chaque Nuit Très Sainte (une fois par an), tout initié doit sacrifier 2 points de POU à Magasta ou perdre son statut. Cette restriction s'applique à tous les membres, y compris les acolytes et les prêtres.

Magie Spirituelle : Vivelame, Coordination, Démoralisation, Mobilité, Protection, Force

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles. Compétences - tout Artisanat, Connaissance des Tritons, Connaissance du Monde, toute Attaque à l'Arme

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Respirer dans l'Air/l'Eau, Invoquer Monstre, Commander [Créature Marine à INT fixe], Commander Ondine, Peur, Flotter, Prolongement de Commandement, Réflexion, Submerger, Tourbillon

Cultes Associé

Triolina : procure Restaurer la Santé [DEX]

Wachaza : procure Couler

Magie Divine Spéciale de Magasta

Invoquer Monstre

1 Point

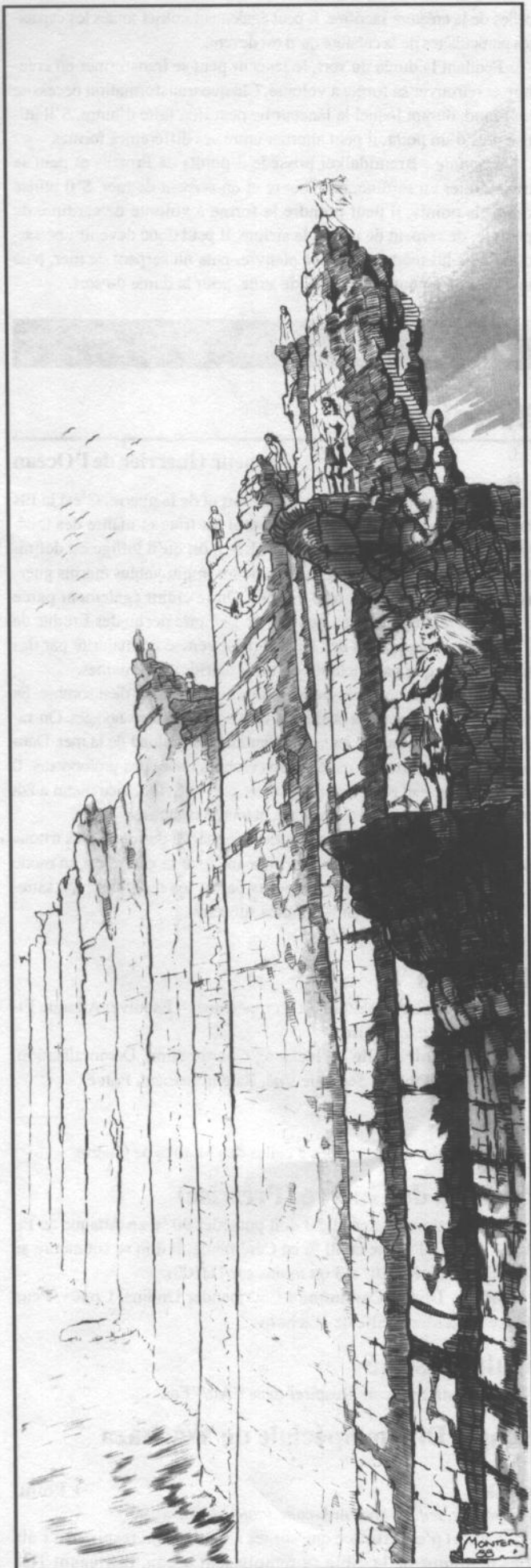
Rituel d'Invocation, réutilisable

Ce sort invoque une créature ou un groupe de créatures des profondeurs marines. Il est lancé par un groupe d'adorateurs, dirigé par un prêtre. Chaque participant lance le sort dans le même round de mêlée, invoquant la même créature. Chaque personne qui réussit à lancer le sort peut alors dépenser autant de points de magie qu'elle le désire pour appeler la ou les créatures.

Le sort prend effet si le prêtre qui dirige la cérémonie réussit son jet d'Invocation et si le nombre de points de magie sacrifiés est supérieur à la somme de la FOR, CON, TAI, NT, POU et DEX de la créature. Si plusieurs créatures sont invoquées, les points de magie doivent excéder la somme des caractéristiques de toutes les créatures. Les caractéristiques des créatures ne sont tirées qu'après le début de l'invocation.

A la différence de la plupart des sorts d'Invocation, ce sort peut appeler une créature originaire du plan physique. Il peut être utilisé pour invoquer un groupe de requins, un plésiosaure, un serpent de mer, une baleine, une pieuvre géante ou tout autre monstre plus exotique. La créature invoquée met 2D100 heures à arriver. Elle est obligée de se rendre au lieu d'invocation avant d'entreprendre toute action de sa propre initiative (autre que se battre contre les obstacles entravant son mouvement).

La ou les créatures n'arrivent pas sous le contrôle de l'invocateur, et le prêtre doit lancer un sort de Commandement, ou arriver à un accord avec la créature. Le sort est souvent utilisé pour invoquer de puissants ancêtres tribaux, ou des Tourbillons mobiles intelligents (comme avec le sort).



Exemple: un petit clan de tritons, inquiété par des pirates humains se tourne vers Magasta pour résoudre son problème. Le Roi-Triton demande à tous les membres adultes de la tribu de s'initier au culte de Magasta. Les 200 tritons acceptent. L'invocation est un succès et chaque participant sacrifie 10 points de magie, pour un total de 2000. Les créatures invoquées sont des serpents de mer, dont la moyenne des caractéristiques est de 185. Le prêtre invoque 10 (le total des caractéristiques tirées est en fait de 1921). Les serpents arrivent après 2D100 heures et sont pris au piège dans de grandes grottes sous-marines jusqu'à ce que les cinq prêtres du clan lancent chacun deux sorts de *Commander Serpent de Mer*. Les créatures accompagnent alors les guerriers à la bataille.

Prolongement de Commandement **2 Points**

A distance, durée spéciale, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être cumulé avec un sort *Commander* [Créature] et renforcé de points de magie. La durée du sort associé est alors augmentée de 1 heure par point de magie dépensé. Les effets de ce sort s'ajoutent à ceux d'*Extension*. Si un *Prolongement de Commandement* avec 20 points de magie est cumulé avec une *Extension 6* (durée 16 heures) et un *Commander Ondine*, celle-ci restera 36 heures sous le contrôle de l'utilisateur.

Submerger **1 Point**

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Chaque point de ce sort annule la flottabilité de 1 mètre cube de tout objet flottant, le faisant couler vers le fond. Les objets de grande taille nécessitent plus de points de *Submerger* pour les faire couler. Les objets qui coulent naturellement couleront plus rapidement. Un point de *Submerger* est suffisant pour faire couler un nageur humain.

Chaque point de *Submerger* annule deux points du sort divin *Flotter*.

Si ce sort est lancé sur un navire, chaque point annule la flottabilité d'un dixième (1/10) de tonne de la capacité du bateau. Lorsque cette capacité a été entièrement annulée, le navire est submergé. Ainsi, il faudra 5 points de *Submerger* pour couler une grande barque d'une capacité de 0,5 tonne et il faudra 150 points pour couler un knorr (navire marchand scandinave, d'une longueur moyenne de 20 mètres et de 15 tonnes de capacité).

Tourbillon **1 Point**

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Chaque point de ce sort crée un tourbillon de 1 mètre de diamètre et de 3 mètres de profondeur, avec une FOR de 1D6. Chaque point supplémentaire ajoute 1 mètre au diamètre, 3 mètres à la profondeur et 1D6 à la FOR. Les créatures volant au-dessus du niveau de l'eau ne sont pas touchées par les effets de ce sort. Tout ce qui est pris dans le tourbillon doit vaincre les points de FOR de celui-ci avec les siens ou être happé et emporté vers le fond. Une personne prise par le tourbillon ne peut entreprendre aucune autre action que celle de tenter de se libérer, jusqu'à la fin du sort ou la réussite de son jet de FOR. Les créatures non-aquatiques prises dans le tourbillon doivent réussir un jet en *Nager* avant de tenter un jet de FOR.

Le capitaine dont le navire est pris dans un tourbillon doit tenter un jet en *Navigation*. S'il réussit, il peut opposer la *Tenue en Mer* de son bateau à la FOR du tourbillon. Un jet réussi indique que le navire s'est sorti du tourbillon. Chaque round d'échec inflige 1D6 points de dégâts à la *Tenue en Mer* du bateau.

Si le capitaine manque son jet de *Navigation*, le bateau ne peut pas sortir du tourbillon et endure automatiquement 1D6 points de dégâts à sa *Tenue en Mer*.

La mer, Royaume de Magasta le Bouillonnant, Maître de la Vie et de la Mort dans les profondeurs, choisit naturellement ses serveurs lors de grandes cérémonies dédiées au Dieu de l'eau élémentaire.



Triolina

Mère de la Vie

Triolina est nommée Mère Océane et Mère de la Vie Marine. Toutes les formes de vies marines lui doivent d'exister. C'est pour cette raison qu'elle est une des plus grandes divinités de la mer. Elle est vénérée par les tritons et autres créatures marines intelligentes.

La religion Triton ne la représente pas. Les Waertagi la figure sous la forme d'une femme dépourvue de poitrine, écailleuse, avec deux queues à la place des jambes dont l'une est une queue de poisson et l'autre de cé-tacé. Sa chevelure est une traîne de varech et ses nageoires sont celles de différentes espèces de poissons.

Toutes les tailles de temples dédiés à Triolina existent dans les profondeurs marines.

Ses sanctuaires enseignent le sort Commander Ondine.

Initiation

Restrictions : le candidat doit être une créature marine intelligente. Si aucun de ses parents n'est initié de Triolina, il doit réussir un jet sous POU x 3 sur 1D100 et faire don de 100 guilders en biens. Tous les initiés doivent sacrifier un point de POU à Triolina.

Magie Spirituelle : Coordination, Détecter la Magie, Dissiper la Magie, Endurance, Soins, Lumière, Communication Mentale, Mobilité, Protection, Seconde Vue, Séduction

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Prêtrise

Restrictions : habituelles. Compétences - Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Premiers Soins

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Commander Ondine, Guérison Totale, Union des Formes, Proteus, Restaurer la Santé [DEX]

Culte Associé

Magasta : procure Respirer dans l'Air/l'Eau

Magie Divine de Triolina

Union des Formes

1 Point

Rituel d'Enchantement, réutilisable

Ce rituel doit être effectué pour que le sort Proteus puisse agir. Une créature vivante du type désiré doit être présente. Le rituel met six heures à être accompli. Une fois terminé, la créature disparaît complètement et la cible acquière la capacité de se transformer en cette créature par l'usage du sort Proteus. Ce rituel nécessite donc le sacrifice de la créature en question. Son âme n'est pas détruite et entame la vie éternelle qu'elle a méritée lorsque son corps disparaît.

Tout être vivant peut être sacrifié, sauf ceux qui n'ont pas de POU ou de TAI permanente. Ainsi, un vampire, un chonchon, une nymphe ou un fantôme ne peuvent être utilisés dans ce rituel.

Proteus

1 Point

Personnel seulement, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort permet au lanceur de changer sa forme en celle de la créature qui a subi le rituel d'Union des Formes. Chaque point de sort supplémentaire permet la transformation en une autre créature. L'INT et le POU du lanceur ne changent pas, mais toutes les autres caractéristiques deviennent

celles de la créature sacrifiée. Il peut également utiliser toutes les capacités particulières de la créature qu'il est devenu.

Pendant la durée du sort, le lanceur peut se transformer en créature et retrouver sa forme à volonté. Chaque transformation nécessite un round, durant lequel le lanceur ne peut rien faire d'autre. S'il utilise plus d'un point, il peut alterner entre ses différentes formes.

Exemple : Bremidalker possède 3 points de Proteus et peut se transformer en sardine, en pieuvre et en serpent de mer. S'il utilise ces trois points, il peut prendre la forme à volonté de sardine, de pieuvre, de serpent de mer et la sienne. Il peut donc devenir une sardine, puis lui-même, puis une pieuvre, puis un serpent de mer, puis une sardine à nouveau et ainsi de suite, pour la durée du sort.



Wachaza

Seigneur Guerrier de l'Océan

Wachaza est le dieu marin de la mort et de la guerre. C'est le fils de Magasta et d'un sombre démon et il est frère et maître des terrifiants tourbillons de haute mer. Cruel, la mort qu'il inflige est définitive. Aujourd'hui on le fuit, car même les impitoyables marins guerriers trouvent Wachaza trop violent. On le craint également parce qu'il était le principal dieu guerrier de l'empire déchu des Erudits de l'Ambigu ou Apprentis des Dieux. Il est vénéré en majorité par des tritons, ainsi que par quelques cultures maritimes humaines.

Il est représenté par les marins sous la forme d'un dieu sombre. Sa peau est bleue ou noire de jais, et ses yeux sont jaunes et sauvages. On raconte qu'on peut parfois les voir briller au plus profond de la mer. Dans son sac il transporte des malédictions cachées issues des profondeurs. Il porte un long filet et un trident à l'allure perverse. Tout dieu marin a fait appel à lui à un moment ou un autre, et tous le craignent.

On trouve des temples mineurs de Wachaza partout où les tritons doivent se battre, et des temples majeurs là où la guerre est un mode de vie. Ses temples sont plus petits parmi les humains ; les sanctuaires sont ses plus grands temples sur terre.

On y enseigne le sort Couler.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Esquive, Attaque Fillet, Scruter, Attaque Arme

Magie Spirituelle : Vivelage, Coordination, Démoralisation, Disruption, Mobilité, Seconde Vue, Ralentissement, Force

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des Maîtres de Guerre

Maîtres de Guerre (Prêtrise)

Restrictions : le candidat doit posséder 90 % en Attaque au Fillet, Attaque à l'Arme et 50 % en Cérémonie. Il doit se soumettre au Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Magie Divine Commune : Commander Ondine, Couler, Peur, Force de la Mer, Griffes de Wachaza

Culte Associé

Magasta : procure Respirer dans l'Air/l'Eau

Magie Divine Spéciale de Wachaza

Couler

1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort n'est efficace que sur les créatures qui respirent à l'air. Les poumons de la cible se remplissent d'eau, infligeant 1D8

points de dégâts dans la poitrine si ses points de magie sont vaincus. Respirer dans l'Eau rend invulnérable aux effets de ce sort, mais ne guérit pas les dégâts déjà subis.

Griffe de Wachaza

5 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur une lance, un javelot, un dard ou un trident. La ou les pointes de l'arme prennent l'apparence du vieil ivoire lorsqu'elles sont sous l'influence de ce sort. Toute créature touchée par l'arme doit résister avec sa CON contre les dégâts qui passent l'armure. En cas d'échec, elle meurt. Si elle résiste, elle endure les dégâts normaux.

Force de la Mer

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort double la FOR de base de la cible, sans limite supérieure. La cible doit être en contact avec la mer pour que ce sort puisse être lancé.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Triton

Brastalos

Tempête Marine

Brastalos est l'épouse de Magasta et la conductrice des âmes du panthéon marin. Elle personnifie à la fois l'ouragan déchaîné et l'oeil du cyclone. Sa demeure est située au centre du monde au-dessus de l'Océan de l'Eternel Retour. Les enfants de Magasta et Brastalos sont les trombes et les tourbillons mortels qui parsèment les endroits où s'affrontent l'air et l'eau. Ils sont une catastrophe pour les athées.

Elle est décrite parmi les hommes comme un ouragan ou une trombe.

Daliath

Le Gardien de la Sagesse

Aux confins de la mer cosmique, au-delà des profondeurs désolées et près du fond du royaume de Magasta repose le Puits de la Sagesse. De cette source sacrée jaillit un nectar magique que même les dieux les plus puissants recherchent. Ses propriétés divines défient toute description, mais, pour les dieux, une seule goutte est considérée comme un grand trésor.

Daliath est le gardien du Puits, et lui seul y puise régulièrement sa grande sagesse. Il crée et dispose des obstacles pour décourager les aventuriers en quête du nectar et accorde un peu de ce précieux fluide aux rares qui en triomphent.

Bien que vénéré communément par les Tritons, il n'en existe aucune représentation.

Drospoly

La Mort Froide

Les restes déchiquetés de tout ce qui meurt dans la mer coulent vers le repaire de Drospoly, dans les profondeurs abyssales, là où le soleil ne pénètre jamais et où l'eau est toujours glacée. Seuls des cadavres et des monstres difformes hantent cet endroit. Drospoly est une horreur cachée que seul le peuple de la mer connaît et craint énormément.

Framanthe

Déesse des Profondeurs

Les puissances mystérieuses et menaçantes des profondeurs appartiennent à cette déesse. Elle est l'âme de l'océan primitif, l'incarnation de son pouvoir et de son énergie.

Chercher à en percer le mystère est une expérience mystique. Bien que chaque prière et rituel du peuple des mers comprenne un passage la remerciant, il n'existe pas de culte actif de Framanthe.

Comme il est d'usage chez les Tritons, aucune représentation de cette déesse n'existe.

Golod

Père des Poissons et Dieu de la Laideur

Golod est le mari préféré de Triolina, la déesse de la vie marine. C'est un énorme poisson pouvant prendre différentes formes. Il y a bien longtemps, Golod chercha l'amour d'un esprit de la terre mais Ernalda interdit à sa fille d'épouser sur la terre un dieu aussi laid. La jeune déesse arracha une partie de la terre et la fit flotter à la surface de la mer, créant ainsi Kylerela, le Pays Flottant. Ici naquit l'une des incarnations d'Eumal.

Golod est représenté par les pêcheurs humains sous la forme d'un poisson énorme et laid.

Iphara

Panthéons Triton et Orlanthi, Déesse du Brouillard

Quand elle fut encerclée par des dieux ennemis, Iphara se drapa dans son pouvoir, se protégeant ainsi à l'abri d'un épais manteau gris. Depuis ce temps, elle apparaît toujours sous la forme d'un brouillard, son corps renfermant de terribles monstres des brumes et les pouvoirs de l'illusion. Les marins, tout particulièrement, la maudissent. Parfois, les malchanceux entendent ses marmonnements et ses gloussements lorsqu'elle consulte le nombre de navires qu'elle a coulé avec leur équipage.

Elle n'est habituellement pas représentée bien que les pêcheurs utilisent des traînées de vapeurs pour évoquer sa présence durant leurs cérémonies. Les Waertagi, quant à eux, la décrivent comme une très belle femme vêtue de lambeaux de brume.

Lorian

Titan de la Rivière Céleste

Lorian est une divinité de la mer qui envahit le ciel et triompha des dieux du feu durant la Guerre des Dieux. Depuis, une rivière céleste encercle une partie du paradis. De cette rivière viennent les eaux qui tombent sur la terre.

Lorian est représenté dans les temples du soleil comme un dieu bleu dont la moitié inférieure du corps est celle d'un poisson. Il n'en apparaît pas moins beau et puissant.

Manthi

Roi des Mers

Manthi est le souverain de tous les êtres aquatiques même s'il est pourtant soumis à son frère, Magasta qui contrôle toutes les puissances de la mer. Manthi engendra d'autres esprits qui s'occupent des affaires régionales et sont adorés par les indigènes. Seulement deux de ses enfants jouent un grand rôle dans la mer :

Sshorg dans la Mer de la Terreur à l'est et Banthe dans l'océan de l'ouest. Un troisième enfant, Lorian, est important aux yeux des adorateurs du ciel.

Mirinth

La Nympe de la Mer, Ancêtre des Tribus Tritons

Mirinth est plus souvent connue sous le nom de Mère des Nymphes des Mers. Du Roi des Ondines, elle eut des centaines de filles appelées Mirinthe ou naïades. Avec Phargon, son fils, elle engendra dix fils ressemblant à leur père et qui devinrent les fondateurs des dix tribus tritons qui peuplent aujourd'hui les mers.

Murthdrya

Déesse des Elfes des Mers

Murthdrya est aussi appelée "Aldrya des Mers". Elle est la mère de toute la végétation océanique. Par son union avec Grand Mère Mortel, elle devint également la mère des Elfes des mers.

Les sculptures Waertagi la représentent comme une Elfe des Mers aux longues nageoires de varech.

Natéa

Natéa est la reine des mers. Elle est la mère d'une race de dieux et de demi-dieux qui règnent sur de petites étendues d'eau et servent d'intermédiaires pour les adorateurs essayant de contacter de plus grandes puissances comme Magasta.

Nelat

Dieu de la Purification

Nelat est l'Eau Purificatrice. Ceux qui veulent en être baignés et donc commencer une vie nouvelle doivent obtenir son aide. Il est aussi un de ces dieux par lequel doit passer un adorateur voulant parler à son père, le Seigneur de la Sagesse.

Il est représenté par les Waertagi comme un homme chauve, vêtu d'une robe et portant deux coquillages remplis d'eau.

Phargon

Le Fondateur

Phargon est un être puissant. La partie supérieure de son corps est celle d'un homme et la partie inférieure, celle d'un poisson. Il est le fils de Mirinth et de Grand Père Mortel. Ses enfants sont les ancêtres des tribus tritons.

Le Roi Ondine

Père des Élémentaires des Eaux

Il est le fils de Heler et de Triolina, et toutes les ondines sont ses descendants. Il existe plusieurs types supérieurs de ces créatures qui ne peuvent être commandés par des simples mortels, prêtres ou magiciens. Parmi eux, on compte Raz de Marée, Destructeur de Navires et Engloutisseur d'Iles. Un des fils de Raz de Marée se nomme Ecume. Celui-ci est célèbre pour les nombreux lieux de cultes en son honneur que les Waertagi avaient l'habitude d'utiliser comme comptoirs. Ecume est aussi parent des trois Pères Ondines qui engendrèrent les neuf géants Ondines dont les clans sont la source de tous les élémentaires de la mer du Nélo-

mi et des nombreuses rivières qui s'y jettent.

Ses portraits représentent une vague portant parfois un visage et des bras.

Tholaina

Reine des Bêtes Marines

Tholaina est, par plusieurs unions, mère de tous les animaux aquatiques. D'un esprit des ténèbres, elle conçoit les êtres invertébrés comme les vers, les scarabées de mer, les calmars ou les homards. Avec un amant terrestre, elle engendra les lézards d'eau, les serpents de mer et les happeurs lacustres (poissons d'eau douce qui se nourrissent en happant leurs proies d'une façon caractéristique) et leurs plus redoutés cousins comme l'Elasmosaurus et le Mosasaurus. Grâce à un être céleste retenu prisonnier, elle donna naissance à une bande d'oiseaux des mers comme les oiseaux-bateaux nageant sans relâche, les grues des mers géantes et aptères, les goélands, les sternes et les canards qui fréquentent souvent les domaines aquatiques, ou encore les aigles bleus des mers qui savent nager. De son union avec un arrogant dieu des airs naquirent les créatures marines qui peuvent respirer dans l'air comme les dauphins, les baleines et les cachalots. Mais plus que tous les autres, elle aima Golod, le Père des Poissons. Ensemble, ils peuplèrent les abysses et les rivages, les eaux chaudes et froides, les lieux où vont les hommes et ceux qu'ils ne pourront jamais voir. Ceci explique la prédominance des poissons comme forme de vie aquatique.

Chez les humains, elle est souvent représentée dans les temples de marins et de pêcheurs comme une Femme-Triton, les bras ouverts, leur offrant ses richesses contre leur dévotion.

Varchulanga

Mère des Monstres

Varchulanga est à l'origine de tous les monstres qui vivent dans les profondeurs de l'océan, qu'ils soient uniques ou très répandus. Elle peut être repoussée par une vénération propitiatoire et est fréquemment invoquée pour détruire les ennemis de la mer.

Les Waertagi l'adore mais, à l'image des Tritons, ne façonnent aucune image d'elle.

Waertag

Père des Waertagi

Waertag est l'ancêtre d'une ancienne race presque éteinte d'êtres à la peau verte qui vivaient dans des cités flottantes creusées dans les corps des Dragons des Mers. Ils régnèrent sur les mers durant le Premier Age et furent pratiquement détruits par les Erudits de l'Ambigu.

Waertag est adoré dans ses temples comme un homme vert d'une grande beauté, couvert d'écailles de poissons et possédant des nageoires comme les mortels de cette race.

Zaramaka

L'Abysses

Les plus grands mystères des profondeurs abyssales sont contenus dans ce dieu. Il fut la première entité à se différencier. D'abord concentré sur lui-même, il se sépara comme se séparent l'eau et l'huile dans une bouteille. Il contient toutes les choses et les puissances des profondeurs marines, et est à la fois père et mère de toutes les divinités marines.



Les Légendes de la Sorcière



Les Secrets du Royaume des Trolls

D'où vient le monde ?

Les Ténèbres ont toujours existé. Autrefois, elles engendrèrent les mers, les cieus maudits et la rude surface sur laquelle nous vivons maintenant. Un jour, elles avaleront tout ce qu'elles ont créé. Alors, il ne restera que nous et les ténèbres.

D'où venons-nous ?

Autrefois nous vivions dans l'harmonie de la Terre des Merveilles, la matrice de Kyger Litor. L'horreur brûlante de la Mort nous conduisit dans le Pays de la Douleur, le monde de la surface. Depuis, nous luttons dans la souffrance pour survivre.

Pourquoi mourons-nous ?

La Mort est l'état naturel de l'univers. Nos dieux sont vivants et nous gardent en vie. Nous devons être reconnaissants d'avoir une chance. Mais nous savons que toute vie doit finir un jour.

Qu'y a-t-il après la mort ?

Effrayante est la mort, bien qu'elle ne soit qu'un retour dans le Monde Inférieur. Quand nous mourons, nos esprits vont rejoindre Kyger Litor en Enfer.

Pourquoi sommes-nous ici ?

Nous sommes ici pour servir nos maîtres, pour être servis par nos esclaves et pour nous repaître de nos ennemis.

Comment faisons-nous de la magie ?

Toutes les magies proviennent des ombres. Nos dieux connaissent tous les secrets de la nuit, nous possédons donc la plus puissante magie de ce monde. Nos prêtresses connaissent des secrets qui rendraient fous à lier les membres d'autres races. Nos dieux accomplissent des exploits qui détruiraient les âmes des divinités mineures. Et notre foyer, les ténèbres, recèle des secrets d'un pouvoir ultime qui n'a jamais été révélé.

Quelle est la vérité sur...

...Aldrya ?

C'est une déesse de la bonne chère. Ses enfants peuvent être mortellement ennuyeux, mais ils valent la peine d'être tués et mangés.

...Le Chaos ?

Quand nous fûmes rejetés de la Terre des Merveilles et conduits au Pays de la Douleur, le Chaos vint pour nous dérober jusqu'aux misérables terres qui nous restaient. Mais nous l'avons



combattu, tué et mangé. Maintenant, le chaos est repoussé dans l'arrière-pays.

...La Déesse Lunar ?

Il naît des nouvelles divinités tous les jours. Celle-ci est associée aux dieux abjects qui frappèrent notre race de malédictions. Elle apporte la lumière là où la lumière ne devrait jamais pénétrer. Pourtant, elle adoucit la rude lumière du soleil, et elle contrôle et dompte les monstres du chaos. Nous ne pouvons pas dire pour l'instant si son développement est un bien ou un mal.

...Magasta ?

Les dieux des océans sont anciens et dissimulent de nombreux mystères. Leurs plus importants mystères proviennent des ténèbres, les plus anciens d'entre tous.

...Les Monothéistes ?

Ceci est une religion humaine ennuyeuse des terres proches du soleil levant. Ces hommes se compliquent la vie avec des castes, d'étranges rituels et une pléthore de saints. Mais leur dieu sans valeur n'octroie aucun sort runique. Arkat vint de leur pays et pilla les secrets de leur religion pour que nous les faisons nôtres.

...Mostal ?

C'est un autre dieu de la bonne chère. Certains de ses enfants sont de pierres immobiles. Les autres, appelés nains, peuvent se déplacer. Ils sont toujours revêtus de métal empoisonné et viennent rarement à la surface, mais ils sont les plus délicieux de tous nos ennemis. Les mets les plus fins sont les plus rares.

...Orlanth ?

Ce dieu des humains nous combattit quand nous sommes venus dans le Pays de la Douleur. Lorsqu'il ne parvint plus à vaincre, il fuit dans le Monde Inférieur, recherchant la Mort pour l'utiliser contre

nous. A son retour avec le soleil, nous étions devenus plus forts et nous pouvions endurer sa lumière affaiblissante. Lui et ses adorateurs ne cessent de nous combattre. Nous avons affronté des ennemis beaucoup plus féroces et nous avons toujours survécu.

...Pamalt ?

Pamalt, ses légions de dieux-serviteurs et ses peuples tuèrent nos guerriers et mutilèrent le héros troll Moorgarki. Maintenant, les enfants de Moorgarki sont les trolls mutants de la jungle, qui ne peuvent pas supporter le froid pur des montagnes et des glaciers. Un jour, le peuple troll se vengera des méfaits de l'impitoyable Pamalt.

...Les Esprits ?

Certains esprits sont des morceaux des dieux morts. Les plus puissants et les plus utiles d'entre eux proviennent de la source de toutes les magies : les Ténèbres. Les autres esprits sont les âmes de ceux qui sont morts : nos ancêtres. Nos chamans savent comment traiter avec tous les types d'esprits.

...Yelm ?

Ce dieu mauvais nous força à quitter la Terre des Merveilles. Il estropia nos dieux. A notre fuite vers le Pays de la Douleur, il nous suivit et nous persécuta. Mais aujourd'hui, il doit fuir autour de l'univers, éternellement pourchassé par Xentha, la déesse de la nuit. Ses fils ont été dévorés et détruits par nos dieux. Et Subere nous a dévoilé des parties secrètes de l'Enfer restées vierges de la présence brûlante de Yelm.

Les Divinités Trolls

Argan Argar, Dieu des Ténèbres de la Surface

La mort brûlante détruisit la Terre des Merveilles, brisa nos dieux et nous obligea à fuir. A notre arrivée au Pays de la Douleur, tout était étrange. Nous fîmes beaucoup d'erreurs. Alors vint Argan Argar. Il nous montra comment vivre à la surface. Il nous enseigna les langages et les coutumes de nos ennemis. Et il vainquit les dieux du feu et les asservit à notre profit.

Arkat Troll Roi, tueur de Gbaji, détenteur de la sorcellerie

Il est le plus intelligent des trolls. Il trompa les humains, les elfes ainsi que les nains, et déroba leurs plus précieux secrets pour nous en faire cadeau. Ils ne se sont toujours pas rendus compte qu'il les a joués.

Dehore, Père des Ombres

Il existe beaucoup de types d'esprits des ténèbres. Tous doivent allégeance à Dehore. Nos chamans connaissent bien Dehore, ce qui nous permet de commander aussi toutes les entités des ténèbres.

Himile, Dieu du Froid

L'Hiver est notre ami. Nous pouvons nous y déplacer librement, puisqu'il n'y habite personne qui oserait nous blesser ou nous effrayer. Le froid d'Himile jaillit et se répand depuis son palais dans le nord. Les dieux faibles de l'Été fuient devant lui et les hollri, ses dé-

mons des glaces. Nos ennemis et notre nourriture se cachent loin de lui, paralysés par la peur que nous et Himile leur inspiront.

Kyger Litor, Ancêtre des Trolls

Kyger Litor, notre mère, nous a apporté beaucoup. Sa magie secrète nous protège, nous donne du pouvoir et estropie nos ennemis. Sa famille divine nous enseigne comment vivre, comment travailler, comment combattre et comment tuer. Nous sommes ses enfants et nous l'aimons.

Kyger Litor, notre mère, a beaucoup souffert. Le soleil mort la brûla et nous chassa de la Terre des Merveilles. Les dieux du Chaos, comme Gbaji, la mutilèrent et estropièrent ses enfants. Au Pays de la Douleur, nos ennemis nous combattent désespérément et sans relâche.

Nous sommes forts et nous nous repaissons de nos ennemis. Gbaji est mort et nous avons tué beaucoup de créatures du chaos. Le soleil se cache de nous chaque nuit et chaque hiver, quand nous rôdons à la surface de la terre dans toute notre splendeur. Nous bénissons Kyger Litor pour cela.

Nous donnons à nos enfants trolls la bénédiction de Kyger Litor. Nous tuons, combattons, travaillons et vivons pour elle et les autres dieux, ses serviteurs. Nous lui apportons notre adoration et notre Pouvoir, dons précieux. Elle est notre maîtresse et nous devons accomplir des exploits en son nom toute notre vie.

Subere, Déesse des Ténèbres de l'Enfer

Il y a longtemps de cela, quand le soleil apparut, son insoutenable clarté nous chassa ainsi que nos dieux de la Terre des Merveilles. Ses rayons enflammés brûlèrent et anéantirent une grande partie des habitants du monde d'En Dessous. Mais beaucoup de créatures se mirent à la recherche d'un refuge et le trouvèrent en Subere. Elle hante toujours l'Enfer, et reste la seule divinité qui ne fut jamais souillée ou flétrie par la lumière impie du soleil.

Xentha, Déesse de la Nuit

La moitié de l'univers est dirigée par Kyger Litor, et Xentha est sa servante qui recouvre le monde de la nuit. Ses ombres et ses enfants, tel Argan Argar, parsement le monde et le rendent hospitalier pour nous. Elle nous apporte les ténèbres, pourchassant inlassablement le soleil tout autour du monde.

Xiola Umbar, Déesse des Ténèbres Protectrices, Maîtresse des Ténèbres Profondes

Xiola Umbar est la plus faible de toutes nos divinités. Les entités les plus inférieures et les plus démunies cherchent un refuge en elle. Mais elle possède des pouvoirs de guérison qui peuvent même aider le plus puissants bersekers de Zorak Zoran et que nous apprécions tous. Elle nous est très précieuse.

Zorak Zoran, Dieu de la Guerre

Zorak Zoran est le plus fort de nos dieux. Seuls les plus puissants guerriers l'adorent et survivent à la frénésie de bataille qu'il octroie. Mais, bien qu'il tue le chaos et nos ennemis, il tue aussi parfois des trolls. Il est dangereux à la fois pour nous-mêmes et pour nos ennemis.



Panthéon

Troll



Au commencement, tous les trolls vivaient dans le merveilleux bonheur originel de la Terre des Merveilles, où aucune lumière ne pénétrait et où la nourriture fraîche abondait. Ce paradis fut détruit par la Guerre des Dieux et par la fureur destructrice de la Mort. De nombreux trolls furent brûlés, mais beaucoup d'autres réussirent à s'échapper vers le Monde de la Surface.

Sur la surface, les trolls et leurs esclaves conquirent rapidement les terres, dévorant tout sur leur passage et se rendant finalement maîtres d'une grande partie de Glorantha. Ces événements culminèrent durant la Guerre du Chaos, où les trolls se battirent vaillamment et désespérément contre les hordes déferlantes des monstres du Chaos. Après d'inhumains sacrifices, les trolls vainquirent, démembrant les armées et les dieux chaotiques.

L'histoire troll est une épopée ininterrompue de répression, de violence et de trahison à la fois par et pour les trolls aux mains des humains et des autres races.

La religion troll est primaire et violente, mais convient à cette race peu sophistiquée. Les trolls sont une espèce non-indigène qui a migré vers le Monde de la Surface pendant les Grandes Ténèbres.

Il existe beaucoup de trolls différents. Les dirigeants des trolls modernes appartiennent au type des Trolls Sombres. Leurs serviteurs sont les trollinets, une race d'esclaves maudits et dégénérés. Une autre race de serviteurs est celle des Grands Trolls, formidables guerriers et travailleurs acharnés. Quelques membres de l'ancestrale Race Maîtresse survivent dans des cavernes sombres ; ces terrifiantes créatures possèdent de noirs pouvoirs magiques qui vont au-delà de l'entendement des mortels.

Parmi les autres types de trolls, on peut citer les Trolls des Neiges du Glacier de Valind, les Trolls des Jungles de Pamaltela, et les Monteurs de Sanglier (Demi-Trolls) de Péloria. Tous, hormis les Monteurs de Sangliers adorent les mêmes dieux. Les Dieux trolls sont rarement vénérés par les autres races.

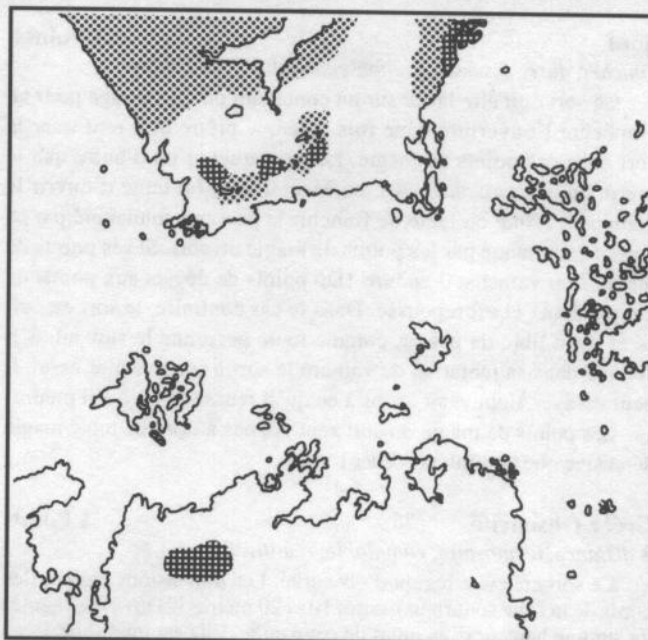
Cultes Trolls : Culte des Ancêtres, Argan Argar, Asrélia, Dieux Chasseurs, l'Homme Cornu, Kyger Litor, Subere, Xiola Umbar, Zorak Zoran



Argan Argar

Dieu des Ténèbres de la Surface

Argan Argar est le fils de Xentha, et fut un chef parmi les trolls durant leur séjour sur le Monde de la Surface. C'est le messager et le traducteur du panthéon troll, ainsi que le dieu des marchands et des interprètes trolls. Il est populaire parmi les trollinets, qui proclament que c'est Argan Argar qui leur a enseigné l'usage de la Lance.



Le culte d'Argan Argar tient lieu de médiateur entre les trolls et les peuples de la surface. Ce culte apporte de nombreux éléments importants pour les trolls qu'ils ne trouvent nulle part ailleurs, comme le langage, le commerce et la frappe de la monnaie, autant de choses liées à la civilisation. Il est donc adoré par les trolls qui doivent traiter avec les autres races, et par les marchands humains qui commercent avec les trolls.

Il est représenté sous la forme d'un Troll Sombre (mais jamais d'un troll de la Race Maîtresse), aux grands yeux. Sa main droite est tendue et la gauche tient une lance. Son image est habituellement gravée dans la roche volcanique.

Les temples mineurs sont le plus souvent les plus grands sites d'adoration qui soient disponibles. Dans les centres de pouvoir du culte, comme Halikiv ou Kathaela, il existe des grands temples et des temples majeurs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Créer Obscurité.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Evaluer, Connaissance des Humains (ou de toute autre race autre que troll), Lire/Ecrire Langue Sombre, Parler Autre Langue.

Note : les sorts de Miroir, Lumière, Mur de Lumière sont interdits aux adorateurs d'Argan Argar.

Magie Spirituelle : Détecter Magie, Séduction, Communication Mentale, Protection, Vigueur

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Commander Ombre, Créer Obscurité, Marcher dans les Ténèbres, Sauf, Détruire l'Ether

Magie Divine Spéciale d'Argan Argar

Marcher dans les Ténèbres

1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à son utilisateur d'être totalement invisible et inaudible dans l'obscurité pour quiconque susceptible de le remarquer. Le camouflage est total.

Sauf

2 Points

Toucher, durée 8 semaines, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un contenant ou un passage pour empêcher l'ouverture. Une fois lancé, le prêtre doit renforcer le sort avec des points de magie. Lorsque quelqu'un d'autre que le prêtre ou une personne en Lien Mental avec lui tente d'ouvrir le contenant fermé ou tente de franchir le passage condamné par ce sort, il est attaqué par les points de magie du sort. Si ses points de magie sont vaincus, il endure 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux et est repoussé. Dans le cas contraire, le sort est brisé et il est libre de passer, comme toute personne le suivant. S'il échoue dans sa tentative de vaincre le sort à son premier essai, il peut essayer à nouveau jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il meure.

Les points de magie du sort sont appoés à ceux de toute magie défensive que pourrait posséder l'intrus.

Créer Obscurité

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort crée une région d'obscurité. Les dimensions varient (les bords de la zone sont flous), entre 10 et 20 mètres (2D6+8) de diamètre sur une hauteur d'un quart de cette taille. Elle est immobile.

Lorsque plusieurs points de ce sort sont cumulés, le volume couvert ne change pas, mais l'obscurité se fait plus intense. Un point de Créer Obscurité permet le lancement du Sort de Marcher dans les Ténèbres à l'intérieur de la zone et crée un halo à la lumière du soleil. Deux points annulent l'effet de la lumière sur les créatures qui y sont sensibles comme les Trolls des Cavemes. Trois points créent le même effet qu'une nuit avec lune. Quatre points créent une aire d'un noir de mine.

Le feu ou autres sources lumineuses peuvent être vus à l'intérieur de la zone, mais n'éclairent rien.

Détruire l'Ether

3 Points

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort crée une sphère de 2 mètres de rayon centrée sur le point désiré part le lanceur et se trouvant à portée. L'intérieur de la sphère est d'une obscurité équivalente à celle d'un sort de Créer Obscurité 1. Si une personne qui est au moins initiée d'un culte basé sur la rune de la Lumière, de la Chaleur ou du Ciel tente de franchir la limite de la sphère, elle endure automatiquement 2D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire, en ignorant l'armure. Les limites de la sphère agissent également comme un Contre Magie 4 contre les sorts lancés par des initiés ou des prêtres de ces cultes. Le sort peut être centré sur un membre de ces cultes, pour restreindre ses mouvements.

Si, lorsque le sort est lancé, ses limites entrent en contact avec une victime potentielle, celle-ci ne subit pas les effets du sort et peut se déplacer vers l'un ou l'autre côté de la limite. Si elle tente de franchir les limites au cours d'un round ultérieur, elle est affectée.

Chaque utilisation cumulée de ce sort augmente les dégâts de 2D6 et le Contre Magie de 4 points.



Asrélia

Grand Mère de la Richesse

Asrélia est la gardienne et la distributrice de tout ce qui est utile et recherché (en fonction de la culture dans laquelle elle est vénérée). Elle est également la mère d'Ernalda et de Maran Gor.

Asrélia est la mégère qui cache toutes les bonnes choses de la vue des mortels. Ses prêtresses sont les gardiennes du trésor des temples de la plupart des cultes de la terre.

Les humains la dépeignent comme une sorcière hideuse, parée de bagues et de colliers interminables, et vêtue de robes constellées de métaux précieux. Des bijoux brillants, des silex étincelants, des pierres vives (plantes apparentées aux lithops mais dont la consistance est proche de celle de la pierre), des fossiles et d'innombrables pièces jonchent le sol à ses pieds.

Les trolls la symbolise par un bol sculpté dans le granite. A l'extérieur sont stylisées des oreilles maintenues fermées par des bouchons de bois ou de poussière. Le bord du bol est strié et tranchant, et son intérieur est gravé de trois à sept lignes ondulantes en cercles concentriques.

Le culte d'Asrélia est principalement constitué d'autels à l'intérieur de plus grands temples de la terre, bien que des structures plus importantes existent.

Les sanctuaires enseignent le sort Cacher Richesses.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Dissimuler, Inventer, Evaluer, Connaissance des Minéraux

Note : Au lieu de faire don de 10% de leurs revenus, les initiés d'Asrélia sont tenus de payer 600 guilders (ou l'équivalent) au culte chaque année. Les initiés doivent payer 100 guilders par point de magie divine pour lequel ils sacrifient du POU.

Magie Spirituelle : Confusion, Contre Magie, Détecter [tous métaux précieux ou gemmes], Glu, Protection, Réparation, Seconde Vue, Vigueur.

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres, mais le candidat n'a pas à être une femme. De plus, le Test de Sainteté pour les Acolytes du culte coûte 5000 guilders.

Note : Au lieu des 50 % de leurs revenus, les Acolytes d'Asrélia paient 3000 guilders (ou l'équivalent) à leur culte par an. Ils doivent payer 100 guilders par point de magie divine qu'ils désirent obtenir en sacrifiant du POU.

Prêtrise

Restrictions : habituelles. Le candidat doit être une femme.

Note : au lieu des 90 % de leurs revenus, les Prêtresses d'Asrélia paient 6000 guilders (ou l'équivalent) à leur culte chaque année.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Absorption, Caveme d'Asrélia, Commander Gnome, Cacher Richesses

Cultes Associés

Babeester Gor : procure Grande Parade

Ernalda : procure Régénérer un Membre

Maran Gor : procure Stériliser la Terre

Ty Kora Tek : procure Commander Fantôme

Voria : procure Revigorer

Magie Divine Spéciale d'Asrélia

Caverne d'Asrélia

3 Points

Toucher, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort crée une barrière invisible sous forme d'une sphère de 3 mètres de rayon, centrée autour du lanceur. Le vent ne peut souffler à travers la barrière, la pluie et la neige ne peuvent la pénétrer, et elle arrête les flammes. Même un fleuve se heurtant à la barrière reste sans effet. On peut lancés des sorts à travers et les créatures sont capables de la traverser librement. Seules les forces naturelles non-vivantes sont arrêtées.

Chaque utilisation cumulée de ce sort accroît le rayon de la sphère de protection de 3 mètres.

Cacher Richesses

1 Point

Toucher, durée 1 jour, cumulable, réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un ensemble de biens dont l'ENC est inférieur à 1. Il a pour effet de le rendre invisible à tous, sauf au lanceur et à toute personne présente lors du lancement du sort. Chaque point supplémentaire ajouté lors du lancement permet d'augmenter l'ENC de 1. Chaque point d'Extension cumulé avec ce sort permet d'en doubler la durée. Les objets magiques cachés grâce à ce sort ne peuvent être détectés, même grâce à des sorts, mais il est possible de détecter la présence du sort Cacher Richesses lui-même. Si les biens cachés sont déplacés, le sort se dissipe.



Kyger Litor

Mère des Trolls

Kyger Litor est l'ancêtre de la race troll et représente en tant que telle la source de leur existence. Lorsque le soleil fut tué, elle envahit le Monde de la Surface avec ses enfants, conquiert les terres et soutint les efforts de la lutte contre le Chaos. Son culte est simple et primitif. Souvent sauvage et brutal aux yeux des humains, il satisfait pleinement les trolls tout aussi primitifs. Elle est très populaire auprès de ses enfants, et son culte continue d'exister. Même les trolls appartenant à d'autres cultes entretiennent des relations avec Kyger Litor.

Elle est habituellement représentée sous la forme d'une troll de la Race Maîtresse, accourée d'une simple couronne de pouvoir. Sa représentation peut être sculptée à partir de toutes les roches et c'est toujours la plus importante au sein d'un groupe de statues.

La taille des temples de Kyger Litor varie avec celle du clan. Les plus grands clans ont des grands temples, ceux de moindre importance des temples majeurs, les plus petits des temples mineurs, et ainsi de suite.

Les sanctuaires de Kyger Litor enseignent le sort Sombrevue.

Initiation

Restrictions pour les trolls : tous les trolls à part entière (trolls sombres, trolls de la race maîtresse, trolls des neiges et trolls des jungles) peuvent devenir initiés automatiquement en sacrifiant un point de POU.

Restrictions pour les demi-trolls : ce sont les créatures comme les trollinets ou les monteurs de sangliers. Ils doivent posséder un POU au moins égal à 10, parler la Langue Sombre à 50 %, et avoir une Attaque et une Parade à une Arme de 40 %. Le candidat doit réussir un jet inférieur ou égal à son POU x 5 sur 1D100, et sacrifier un point de POU à Kyger Litor. L'échec signifie le rejet.

Restrictions pour les non-trolls : ils doivent remplir toutes les conditions des demi-trolls, réussir un jet inférieur à leur POU x 3 sur 1D100 et sacrifier un point de POU au culte. L'échec signifie la mort pour le candidat.

Note : il est interdit aux initiés d'apprendre les sorts de Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition, Lumière, Mur de Lumière, ou tout autre sort utilisant le feu ou la lumière.

Magie Spirituelle : Confusion, Laminer, Contre Magie, Mur de Ténèbres, Démoralisation, Disruption, Mortelame, Extinction, Soins, Communication Mentale, Protection, Seconde Vue, Ralentissement, Ecran Spirituel

Acolytes

Restrictions : un candidat doit posséder une compétence de 30 % en Ecrire Langue Sombre, et connaître à la fois Mur de Ténèbres et Communication Mentale. Il doit posséder au moins 50 points de compétences en magie rituelle. Il doit payer 1000 guilders au culte et se soumettre au Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Note : les acolytes de Kyger Litor ne peuvent être chamans.

Les Fils de Karrg

Restrictions : les Fils de Karrg sont des dirigeants guerriers de la communauté troll. Un Fils de Karrg doit posséder 30 % en Lire/Ecrire Langue Sombre, et 90 % dans deux Attaques à l'Arme, une Parade à l'Arme et deux autres compétences parmi : Grimper, Dissimuler, Sauter, Ecouter, Sens des Ténèbres/Scruter, Sens des Ténèbres/Chercher. Il doit réussir un jet inférieur ou égal à son POU x 3 sur 1D100.

Note : Un Fils de Karrg lance un 1D10 et non 1D100 lorsqu'il tente une Intervention Divine. Il doit faire don de 90 % de son temps et de ses revenus au culte.

Prêtrise (Chamans)

Restrictions : les prêtresses doivent posséder 30 % en Ecrire Langue Sombre, et connaître Mur de Ténèbres et Communication Mentale. Elles doivent connaître au moins 50 points de compétence en magie rituelle. Si ces restrictions sont remplies, le candidat suit les règles normales de chamanisme et devient un chaman.

Note : les prêtresses/chamans de Kyger Litor ne peuvent lier que des esprits de l'obscurité à leur Esprit Intérieur. Malgré leur titre, elles n'ont pas besoin d'être des femelles.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Absorption, Aveuglement, Commander Esprit de Peur, Commander Ombre, ContreChaos, Sombrevue

Cultes Associés

Subere : procure Attaque de l'Arme

Xiola Umbar : procure Transe de Guérison

Zorak Zoran : procure Ecraser

Magie Divine Spéciale de Kyger Litor

Aveuglement

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort aveugle sa victime si ses points de magie sont vaincus. Ses chances d'attaque ou de parade à l'arme diminue de 75 % et les sorts ciblés grâce à la vue ne peuvent être lancés (des sorts comme Soins ou Seconde Vue peuvent encore l'être). Chaque point supplémentaire renforçant ce sort lui donne 25 % de chances de réussite en plus. Ainsi, au cas où deux points seraient utilisés, si le lanceur possède 18 points de magie, la cible devra résister comme s'il en avait 23. Les créatures qui peuvent vivre sans lumière ou sans voir (comme les trolls ou les nains) ne sont pas affectées par ce sort.

ContreChaos

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort protège la cible de toutes les propriétés quelconques qu'une créature a obtenues par ses relations avec le chaos (se reporter au chapitre Traits Chaotiques des Créatures Chaotiques).

Ainsi, si une créature possède un trait chaotique lui conférant un POU de 6D6 au lieu de 3D6, il redescend à 3D6 contre des sorts lancés par la personne protégée (dans ce cas particulier, divisez le POU de la créature par deux). Un monstre chaotique ne pourra plus régénérer les blessures causées par cette personne, etc...

Sombrevue

1 Point

A distance, durée 6 heures, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet aux créatures dont la vue est meilleure en conditions diurnes de voir dans l'obscurité comme en plein jour. Les créatures nocturnes qui voient mieux dans l'obscurité peuvent quant à elles voir en plein jour comme si elles étaient dans le noir. Ce sort annule l'effet de la lumière du soleil sur les trollinets et les trolls des cavernes. Il annule également le sort d'Aveuglement (voir ci dessus).



Subere

Déesse des Ténèbres des Profondeurs de la Terre

Subere est la déesse des Ténèbres de l'Enfer, l'obscurité que la lumière n'a jamais atteinte. On dit également qu'elle est la femme de Dehore. Les seigneurs des Sept Enfers la vénèrent tous. On l'appelle également la Mère de la Mort, car cette puissance fut trouvée dans son être caverneux avant d'être ramenée à la surface. Lorsque des êtres vivent dans les plus noirs secrets et dans l'ultime vérité des ténèbres, Subere, "l'Obscurité sans Ombre", les attend. Du fait de son importance, elle sera toujours vénérée. Du fait de l'effroi qu'elle dégage, elle ne sera jamais populaire.

Son image féminine est souvent gravée dans le charbon et enveloppée de trois bandes de plomb.

Le culte de Subere est petit et ses temples sont rarement plus importants que des sanctuaires.

On y enseigne le sort Attaquer l'Ame.

Initiation

Restrictions : le candidat doit être une créature des ténèbres (comme les trolls) ou un initié d'un culte des ténèbres. Il doit également réussir un jet dans les compétences de Cérémonie et d'Invocation et faire don de 200 guilders à son prêtre.

Magie Spirituelle : aucune

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit posséder 100 % en Cérémonie et Invocation.

Note : les prêtres de Subere n'ont besoin de faire don que de 50% de leur temps et de leurs revenus au culte.

Magie Divine Commune : Enchantement de Lien, Invoquer [Espèce], Adorer Subere

Magie Divine Spéciale : Absorption, Attaquer l'Ame, Commander [chonchons, fantômes, goules, sorcières, ombres, hellions, lamas, tout type d'esprits, spectres]

Culte Associé

Kyger Litor : procure Sombrevue

Magie Divine Spéciale de Subere

Attaquer l'Ame

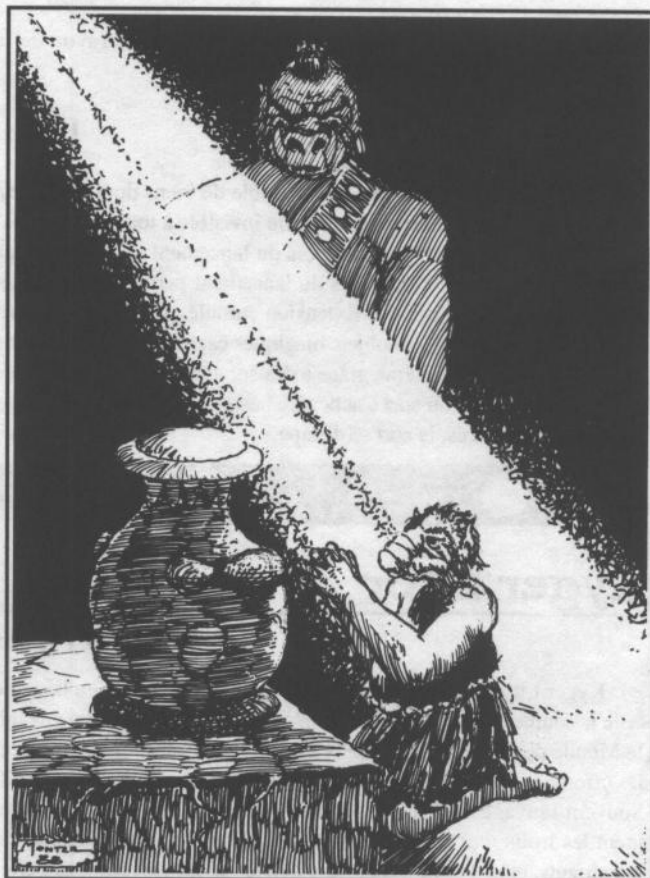
1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à son utilisateur d'attaquer une cible unique choisie, dans une forme de combat spirituel sans avoir à se désincamer. Si le lanceur vainc les points de magie de la cible, celle-ci perd 1D3 points de

magie. Comme en combat spirituel, la victime peut résister et contre-attaquer, en réduisant les points de magie de l'attaquant. A moins que l'un des participants ne soit désincarné, ou ne soit capable de se désincamer, aucun des deux ne peut posséder le corps de l'autre.

La cible ne peut pas résister aux effets de ce sort, même si Contre Magie ou d'autres sorts similaires peuvent le bloquer. Des sorts comme Blocage Spirituel ou Ecran Spirituel sont pleinement efficaces pour protéger ceux qui les utilisent. A la différence du combat spirituel, le lanceur peut cesser son attaque ou se désengager à tout moment de la durée du sort.



Les Grands Trolls ne font aucun cas de leurs frères dégénérés que sont les Trollinets. La mort de l'un d'entre eux ne peut toucher que Xiola Umbar, déesse de l'obscurité, protectrice des plus démunis.



Xiola Umbar

Consolation des Ténèbres Profondes

Xiola Umbar est la déesse de l'obscurité protectrice. C'est la plus généreuse des divinités trolls. Elle est également vénérée par les humains. En tant que soeur de Zorak Zoran, elle s'efforce de corriger les erreurs qu'il commet. Bien que dénigrée par les trolls, elle remplit deux fonctions importantes dans leur société en soignant toute personne qui en a besoin et en s'occupant des plus démunis (des trollinets le plus souvent). Elle est méprisée pour cette dernière tâche, mais bénie de tous les trolls pour la première.

On la symbolise par un pot d'argile gravé d'un charme de guérison à l'extérieur et d'un visage sans bouche à l'intérieur.

Son culte n'est pas énorme en taille, et comprend principalement des sanctuaires, avec quelques temples plus grands là où les trolls sont plus nombreux.

Ses sanctuaires enseignent le sort Transe de Guérison.

Initiation

Restrictions : habituelles, mais le candidat doit connaître le sort de Soins 4. Compétences - Premiers Soins, Connaissance des Plantes, Traiter Maladie (nouvelle compétence), Traiter Poison (nouvelle compétence)

Note : il est interdit aux initiés de Xiola Umbar d'apprendre les sorts Ignition, Lumière, Mur de Lumière, Flèche de Feu, Lame de Feu, ou tout autre sort en relation avec le feu ou la lumière.

Magie Spirituelle : ContreMagie, Mur de Ténèbres, Soins, Protection, Séduction, Ecran Spirituel

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtresses

Prêtresses

Restrictions : habituelles

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Attirer l'Attention, Commander Ombré, Paternité, Défense de Groupe, Transe de Guérison, Régénérer un Membre, Retourner un Coup

Prêtresses Chefs et Grandes Prêtresses

Restrictions : une prêtresse qui dirige un temple mineur est appelée prêtresse chef. Une prêtresse à la tête d'un temple majeur ou d'un grand temple est appelée grande prêtresse. Les aides les plus proches des grandes prêtresses qui dirigent un grand temple peuvent recevoir le titre de prêtresses chefs.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Attirer l'Attention, Commander Ombré, Paternité, Défense de Groupe, Transe de Guérison, Régénérer un Membre, Retourner un Coup, Bouclier de Ténèbres

Cultes Associés

Kyger Litor : procure Sombrevue

Zorak Zoran : procure Bouclier

Compétences Spéciales de Xiola Umbar

Traiter Maladie

Connaissance (05 %)

Cette compétence est identique à celle détaillée dans le panthéon orlanthi sous la déesse Chalana Arroy. Veuillez vous y référer pour plus de détails.

Traiter Poison

Connaissance (05 %)

Cette compétence est identique à celle détaillée dans le panthéon orlanthi sous la déesse Chalana Arroy. Veuillez vous y référer pour plus de détails.

Magie Divine Spéciale de Xiola Umbar

Attirer l'Attention

3 Points

A distance, durée un round, cumulable, réutilisable

Lorsqu'elle lance ce sort, la prêtresse doit effectuer un jet de résistance points de magie contre points de magie. Toute personne à portée dont les points de magie sont vaincus doit regarder la prêtresse. Par exemple, si l'une d'elle ayant 18 points de magie lance ce sort et obtient 65 comme résultat sur 1D100, toutes les personnes à moins de 100 mètres avec 15 points de magie ou moins devront la regarder. Ce sort n'a aucun effet sur les initiés de Xiola Umbar.

En pratique, tous les ennemis de la prêtresse affectés par le sort doivent diriger leurs attaques sur elle durant le round. Ses amis attaqués ne peuvent pas attaquer. Si la prêtresse est inaccessible à un adversaire donné, celui-ci ne peut attaquer personne pour le round, bien qu'il puisse parler et esquiver normalement. Ce sort peut être renforcé avec des points de magie pour contrer des sorts défensifs comme ContreMagie.

Ce sort peut être cumulé avec le sort Retourner un Coup.

Paternité

2 Points

Rituel de Cérémonie, durée longueur de la gestation, non-cumulable, réutilisable

Xiola Umbar utilise ce sort pour faciliter la grossesse. Il est toujours lancé sur une femme enceinte, et il affecte le père de l'enfant qu'elle porte. Le père et la mère doivent tous deux être volontairement inclus dans ce sort et être présents lorsqu'il est lancé. Il doit être lancé durant la première saison de la grossesse. Toutes les douleurs et maladies de la grossesse affecteront le père et non la mère, perturbant l'enfant de tout malheur. A la naissance, la femme ne souffre que de douleurs minimales, alors que son mari est prostré. Cependant les douleurs qu'il ressent ne lui causent aucune blessure durable, et le sort assure la survie de la mère et de l'enfant.

Ce sort est particulièrement important pour les trolls, car ils ont des grossesses très difficiles, surtout lors des naissances de grands trolls et de trollinets. Malheureusement, ce sort ne garantit pas la survie de la mère enceinte d'un trollinet, qui quant à lui naît vivant et sain.

Défense de Groupe

3 Points

A distance, durée jusqu'à arrêt volontaire, cumulable, réutilisable

Ce sort est actif, et maintenu par la volonté du lanceur.

Il crée une barrière semblable à un voile, autour d'une sphère de 5 mètres de rayon, centrée sur la prêtresse. Tous ceux qui sont à l'intérieur de cette sphère cèdent un point de magie à celle-ci lors de sa formation. Ils ne peuvent céder qu'un point et un seul.

Toute créature tentant de pénétrer dans la sphère endure automatiquement un nombre de points de dégâts égal à celui de points de magie de la barrière, dans une localisation aléatoire en ignorant l'armure.

Ce sort est cumulable, auquel cas chaque personne dans la sphère dépense un point de magie par sort cumulé, et les points de dégâts infligés sont accrus en accord avec ce nombre de points de magie.

Transe de Guérison

1 Point

Toucher, durée autant que nécessaire, non-cumulable, réutilisable

La cible de ce sort tombe dans une transe profonde, durant laquelle ses mécanismes internes s'accroissent d'un facteur 8. Ainsi, une blessure qui mettrait huit semaines à guérir n'en met plus qu'une. Les points de vie généraux sont guéris de l'effet du poison, etc... De plus, les personnes malades peuvent voir leur guérison (ou l'aggravation de leur cas) très accélérée. Il affecte également les sorts de guérison comme Régénérer un Membre.

Le lanceur de ce sort et sa cible restent tous deux dans une transe dont on ne peut les tirer avant que toute guérison ne soit accomplie. Il faut les nourrir tous les deux durant cette période, comme s'ils étaient catatoniques. La cible doit être inconsciente ou accepter de subir les effets de ce sort.

Bouclier de Ténèbres

1 Point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort agit comme 2 points de Protection et 2 points de Miroir par point de sort. De plus, il crée toujours les effets d'un Mur de Ténèbres.

Retourner un Coup

3 Points

Personnel, durée 10 Rangs d'Action, cumulable, réutilisable

Si la prêtresse est touchée par un coup ou un projectile en étant sous l'influence de ce sort, tout dégât qui pénètre son armure est également infligé aux points de vie généraux de l'attaquant. L'armure n'a aucun effet sur les dégâts retournés à l'attaquant, mais compte pour la protection de la prêtresse. Même les dommages dus au poison ou aux sorts renforçant les dégâts comme Vivelame sont réfléchis. Ce sort peut être renforcé pour l'aider à pénétrer des sorts défensifs comme Contremagie.

Exemple : Ramba la prêtresse lance ce sort dans un combat contre un elfe. Le sort prend effet au RA 4, et l'elfe l'empale avec une lance renforcée par Vivelame au RA 4 lui aussi. L'elfe effectue

18 points de dégâts à l'abdomen de Ramba, où elle possède 4 points d'armure. Elle endure à l'abdomen 14 points de dégâts qui sont infligés aux points de vie généraux de l'elfe. Son armure de 6 points et son Protection 4 ne le protègent pas et il meurt.

Ce sort peut être cumulé avec Attirer l'Attention.



Zorak Zoran

Dieu de la Haine et de la Vengeance

Zorak Zoran est le Seigneur Démon des Légions de la Mort, le principal dieu guerrier des trolls, et il est même vénéré par certains humains. Il incarne l'explosion irréfléchie de peur et de fureur aussi bien contre le Chaos que contre la loi. Cette bestialité ne peut trouver de justification et de satisfaction que dans la violence illimitée. Même si ses détracteurs le regretent, il contribua à sauver le monde et ses pouvoirs pourraient encore être utiles. Il fait lui aussi partie de la Balance Cosmique.

Zorak Zoran est un dieu important partout où les trolls dominent, et les généraux et les principaux dirigeants appartiennent pour la plupart à ce culte.

Il est représenté sous la forme d'un homme ou d'un troll à trois yeux. Il tient une masse dans une main et fait un geste magique de l'autre.

Ses temples sont également des centres militaires et ont généralement au moins la taille de temples mineurs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Ecraser.

Initiation

Restrictions : un candidat doit posséder 75 % dans une compétence d'Attaque avec une arme contondante et doit se soumettre à un

test simulé par un jet inférieur ou égal à $(POU + FOR) \times 2$ sur 1D100. Il doit également sacrifier un point de POU.

Magie Spirituelle : Laminer, Mur de Ténèbres, Démoralisation, Détecter Ennemi, Mortelame, Extinction, Fanatisme, Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition, Protection

Seigneurs de la Mort

Restrictions : ce sont à la fois des prêtres et des chefs guerriers. Un candidat doit posséder 90 % à la Masse et un POU de 14 ou plus. Il doit également avoir 90 % dans trois des compétences suivantes : toute Attaque d'Arme (autre que Masse), Dissimuler, Parade Bouclier, Attaque avec Fronde ou Pierre Lancée. Il doit se soumettre à un test simulé par un jet inférieur ou égal à $POU + FOR$ sur 1D100.

Note : lorsqu'ils tentent une Intervention Divine, les Seigneurs de la Mort lancent 1D10 et non 1D100.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Berserk, Commander Fantôme, Commander Ombre, Créer Fantôme, Créer Squelette, Créer Zombie, Ecraser, Peur, Blessure, Amputer l'Esprit

Cultes Associés

Kyger Litor : procure Sombrevue

Taureau Tempêtes : procure Faire Face au Chaos

Xiola Umbar : procure Transe de Guérison

Magie Divine Spéciale de Zorak Zoran

Créer Squelette

2 Points

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, réutilisable

Ce sort crée un squelette animé, identique à ceux décrits en page 194 du livre des règles de RuneQuest. Lorsque le sort est lancé, il faut dépenser à la fois POU et points de magie. Chaque



Les adeptes de Zorak Zoran, le Seigneur Démon des Légions de la Mort, sont de véritables machines à tuer. Beaucoup craignent leur frénésie guerrière aveugle et irréfléchie, en commençant par leurs propres frères de races.

point de magie dépensé procure au squelette un point de magie. Chaque point de POU sacrifié donne au squelette soit 1D6 de FOR, soit 1D6 de DEX, au choix du lanceur. Pour plus d'informations concernant les squelettes reportez vous à la description dans le livre des règles.

Créer Zombie

3 Points

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, réutilisable

Ce sort crée un zombie, identique à ceux décrits en page 75 du supplément "Le Maître des Runes". Les zombies de Zorak Zoran ne possèdent pas l'esprit de êtres dont ils dérivent. Au lieu de cela, ce sont des constructions magiques, dénuées d'intelligence, à l'image des squelettes animés. Lorsque le rituel est effectué, il faut sacrifier à la fois POU et points de magie. Chaque point de magie dépensé procure 1 point de magie au zombie. Pour chaque tranche de 6 points de TAI du cadavre ou fraction de tranche, il faut dépenser 1 point de POU. Les caractéristiques du zombie sont identiques à celles décrites dans le "Maître des Runes", mais son INT est de 0.

Le processus de création du zombie est quelque peu inférieur au rituel de magie spirituelle, car le zombie formé n'a pas d'INT, et il faut lui donner des ordres pour toute action à accomplir. D'un autre côté, le lanceur n'a pas à connaître le nom du cadavre, et n'a pas non plus à s'engager dans un dangereux combat spirituel. Pour les zombies de TAI inférieure ou égale à 18, le coût en POU est identique (sans compter le POU sacrifié pour obtenir le sort Créer Zombie).

Ecraser

1 Point

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Chaque point de ce sort rajoute 10% à la chance de toucher avec l'arme contondante enchantée et 1D4 aux dégâts infligés. Les armes soumises à ce sort deviennent noires et luisantes.

Blessure

2 Points

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Les dégâts infligés par une arme enchantée avec ce sort ne peuvent être régénérés ou soignés magiquement, mais uniquement naturellement et à la vitesse normale de guérison. Un sort de Soins cautérise une telle blessure, mais ne la guérit pas. Un Soin suffisamment important régénère un membre mais ne le remet pas en place. Les Premiers Soins n'ont aucun effet, sinon d'arrêter les hémorragies.

Amputer l'Esprit

3 Points

A distance, instantané, non-cumulable, une utilisation

Ce sort est identique à celui présenté dans le panthéon orlanthi sous le dieu Humakt. Veuillez vous y référer pour plus de détails. Il agit comme une masse et non comme une épée

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon Troll

Aranea

Déesse Araignée

Aranea est la déesse des araignées. Elle dévore sans pitié les faibles et les impuissants. Toutes les araignées sont ses descendantes.

Parmi les humains du sud, elle est représentée de manière stylisée comme la plus mortelle espèce d'araignée locale, ou plus souvent comme l'araignée des steppes commune. Les trolls gravent son image sur des pierres tendres sphériques ; un trou représente la bouche et ses pattes enserrant une victime.

Dehore

**Panthéons de Pamalt et des Trolls, Le Roi du Dessous
Un Ancien Dieu**

Tous les milliers d'esprits habitant les ténèbres insensibles sont aux ordres de leur divinité amorphe et insubstantielle. Toujours baignant dans les ténèbres et marmonnant, Dehore, commandeur des ombres, envoie ses serviteurs à ceux qui le vénèrent.

Sa forme est traditionnellement cachée dans les peintures le représentant bien qu'un de ses sujets (ombres ou esprits de sort) puisse prendre sa place pendant les cérémonies.

Gorakiki

Déesse des Insectes

La progéniture de Gorakiki est éparpillée à travers le monde. Le culte permet à ses membres la domestication d'insectes ; ceux-ci sont nombreux parmi les Trolls. Il existe deux douzaines de sous-cultes, chacun d'entre eux étant spécialisé dans l'élevage et l'étude d'un type particulier d'insectes. Les Timinitis de Justela font partie des adorateurs de cette déesse.

Les humains dépeignent Gorakiki comme une énorme et terrifiante version de l'insecte le plus dévastateur de leur pays. La représentation qu'en font les Trolls dépend du genre d'insecte de leur sous-culte. De plus, l'image change tout au long de l'année. En Été, ils utilisent des sphères ovoïdes. Celles-ci sont brisées en Automne et remplacées par des larves, couvertes en Hiver et découvertes au Printemps pour révéler des insectes adultes.

Himile

Dieu du Froid

Himile est le frère de Subere et de Dehore. Il existe toute une hiérarchie de divinités à son service, vénérée dans des lieux glacés mais inconnue de la plupart du monde. Durant les hivers les plus sombres, quand les pouvoirs des enfers glacés se réveillent, les holtri et les humzi (démons des glaces et trolls des neiges) descendent parfois du Grand Glacier du Nord et rencontrent de malchanceux mortels.

Himile est représenté sous l'apparence d'un dieu trapu et puissant. Les trolls des neiges gravent son image sur les pentes des glaciers.

Jeset le Passeur

Guide vers l'Enfer

Jeset, le Passeur des Morts, construit le premier bateau. Il l'utilisa pour faire traverser les âmes des morts de l'autre côté de la Rivière Styx. Aux quelques êtres vivants qui souhaitent utiliser ses services, il demande en paiement une piécette de cuivre ou bien un petit objet magique de valeur variable. Bien que son image ne soit pas souvent gravée par les trolls, il existe parfois des représentations de son bateau.

Mee Voralá

Déesse des Champignons et des Elfes Noirs

Le monde contient deux royaumes : celui des plantes et celui des animaux. Tous ces êtres sont appelés à mourir un jour. Un troisième royaume existe, celui des champignons. Il regroupe les êtres qui uti-

lisent le pourrissement de la vie pour croître et multiplier. Prospérant sur les êtres morts, se multipliant dans la putréfaction et se nourrissant de leur propre cadavre, les moisissures, champignons et vases de Mee Voralà recyclent les éléments vitaux à travers le monde. Les Elfes la représente sous la forme de diverses plantes. Les trolls gravent son image dans la matière morte sur laquelle poussent des champignons. Ils la représentent toujours sous l'aspect d'une jambe avec un pied dans deux directions et surmontée par un motif ayant la forme d'une dent septacuspide.

Styx

Déesse des Serments et des Eaux Noires

Le Styx est la Dernière Goutte de Ténèbres, elle donna naissance à Zaramaka, la première vraie eau. Elle est la plus importante rivière du Monde Inférieur, bien que certains textes la décrivent comme une mare ou un puits plutôt que comme un cours d'eau. Quelques légendes mentionnent même une grande Mer Noire de l'Enfer au rivage sans vie battu par des vagues inertes. Elle est aussi connue sous le titre de Garrot des Dieux à cause de sa capacité à étouffer et à faire

souffrir tous ceux qui jurent sur son nom et rompent leur serment, même les immortels. Elle est secondée par plusieurs familles de Furies. Les mortels évitent de jurer sur son nom, engageant de préférence leur parole sur d'autres gardiens de serments.

Son image chez les Trolls est celle d'une pierre plate creusée d'une dépression en son centre. Un visage avec de minuscules oreilles est gravé de chaque côté de la pierre.

Xentha

Déesse de la Nuit

Quand les divinités des Ténèbres envahirent le monde, Xentha les menait. C'est une grande déesse faite pour commander, possédant de mystérieux pouvoirs bien au delà des connaissances des humains ou des trolls. De nombreux êtres la connaissent mais préfèrent adorer ses séides, qu'ils appréhendent plus facilement. Durant les Grandes Ténèbres, elle régna sur le Monde Supérieur et sur celui de la Surface. Elle les partage maintenant avec Yelm.

Elle est habituellement représentée comme un grand personnage, gravé dans le granit et vêtu d'une robe large.





Panthéon du Chaos



Dans la période la plus sombre de l'Age des Tempêtes, alors que tous les dieux étaient en guerre ou déjà morts, le Trio Impie mena à bien son complot insensé et rompit les frontières de l'univers. La structure du monde se fissura et, surgissant du vide, les dieux du Chaos s'y engouffrèrent. Ils se répandirent dans le monde, détruisant, corrompant et souillant sa quasi totalité. La Montagne du Monde fut détruite en un roulement de tonnerre. Seuls les sacrifices les plus désespérés de la part de chaque être vivant empêchèrent la destruction finale de l'univers. Depuis le Grand Compromis des dieux, la menace du Chaos a été réduite. Néanmoins, elle rôde toujours au fin fond des terres et ne pourra jamais être complètement annihilée.

Dans certaines régions, les adorateurs du Chaos sont des êtres humains normaux, socialement raffinés et bien éduqués. Dans d'autres, ce sont les descendants corrompus des dieux maudits, qui ont donné naissance aux broos, aux rejetons de Krarsh et au peuple scorpion. Certaines abominations du Chaos sont des perversions de la réalité, comme le monstre de Pamaltela qui assume la forme tentaculaire de ce qu'il a dévoré en dernier. D'autres ignominies approchent l'horreur à l'état pur, à l'image des vampires ou de la vase qui englutit Dorastor. Inutile de préciser que les joueurs ne peuvent en aucun cas choisir d'adorer de telles divinités. S'ils insistent, laissez les faire ; somme toute ils feront d'excellentes victimes de sacrifice à quelques unes des abominations présentées ci dessous.

Dieux du Chaos : Bagog, Krarsh, Malia, Pochamgo le Transformateur, le Chaos Primaire, Thed



Bagog

La Reine Scorpion

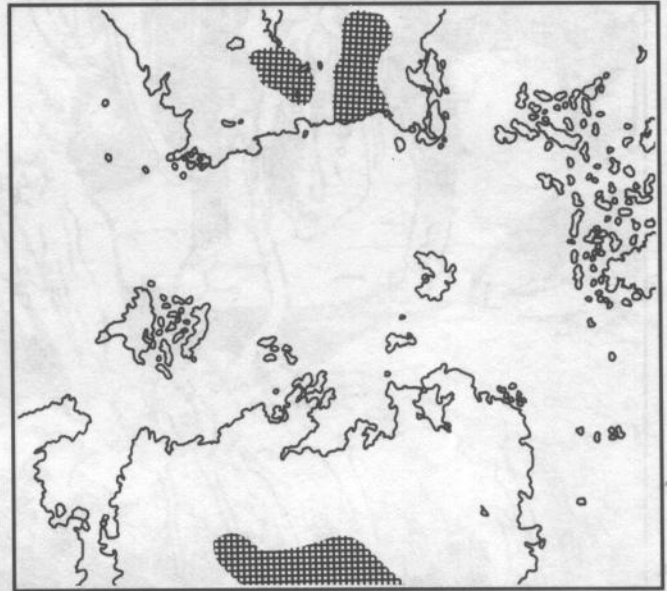
Bagog est un gigantesque monstre bouffi qui a envahi le monde durant les Grandes Ténèbres. Elle a donné naissance à des millions d'abjects monstres hybrides, dont elle dévora les infortunés pères. La race des hommes scorpions pourrait encore le monde, et, même s'ils ne vénèrent pas tous Bagog, ils restent ses descendants.

Son adoration procure le minimum de culture nécessaire à la survie dans les terres sauvages. La culture des hommes scorpions est transmise par l'intermédiaire de cette religion. Il existe également des hommes scorpions chamans qui coopèrent avec ce culte.

Statues et images sont rarement utilisées par ses frustes adorateurs. Dans les manuscrits préhistoriques, Bagog est dessinée sous la forme d'une gigantesque femme scorpion ridée.

Les plus grands temples des hommes scorpions sont généralement des temples mineurs.

Les sanctuaires dédiés à Bagog enseignent le Rituel de Renaissance.



Influence uniquement

2000 kilomètres

Initiation

Restrictions pour les hommes scorpions : ils deviennent automatiquement initiés en sacrifiant un point de POU.

Restrictions pour les autres races : le candidat doit subir le Rituel de Renaissance puis sacrifier un point de POU.

Magie Spirituelle : le culte de Bagog n'enseigne aucune magie spirituelle. Néanmoins, les chamans tribaux sont souvent d'accord pour enseigner tout type de magie de bataille.

Chamanisme

Restrictions : habituelles au chaman.

Note : les chamans de Bagog sont normaux à tout point de vue, excepté qu'ils peuvent obtenir le sort Adorer Bagog de façon réutilisable. Ils ne peuvent devenir prêtres du culte. Une femelle chaman peut cependant devenir Reine.

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit provoquer un prêtre en combat rituel. Il doit battre le vieux prêtre et le dévorer pour obtenir ce statut. Occasionnellement, sur permission, le prêtre peut être issu d'une autre tribu, voire d'un autre culte.

Magie Divine Spéciale : Carapace, Pincés, Pique, Croissance de Jambes, Renforcement de Venin, Adorer Bagog

Reine Scorpion

Restrictions : la candidate doit défier la reine actuelle en combat formel, la battre et dévorer son corps. La prétendante doit être une femelle.



Chez les hommes scorpions, la reine a une place prépondérante. Sa magie puissante lui permet de donner naissance à d'horribles monstres hybrides. Cette naissance débute lors d'un rituel abject où la reine dévore vivant l'être qui sera destiné à grossir les rangs de ses serviteurs.

Il ne peut y avoir qu'une reine scorpion dans un groupe à la fois.

Note : la reine scorpion a tous les bénéfices normaux de la prêtresse, mais aucun des devoirs. Lorsqu'elle tente une Intervention Divine, une reine scorpion lance 1D10 et non 1D100.

Magie Divine : Carapace, Pincés, Piques, Rituel Dévorateur, Rituel de Renaissance, Croissance de Jambes, Renforcement de Venin, Adorer Bagog

Culte Associé

Chaos Primaire : procure Trait Chaotique

Magie Divine Spéciale de Bagog

Carapace

2 Points

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort augmente la résistance de l'exosquelette d'un homme scorpion, accroissant l'armure de 8 points dans toutes les localisations.

Pincés

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme un des bras de l'homme scorpion (ou éven-

tuellement sa queue, auquel cas elle ne peut ni piquer ni injecter de poison) en une grande pince identique à celle d'un scorpion. La pince possède un rang d'action de 3 et effectue 2D6 points de dégâts en plus d'éventuels bonus. L'attaque à la pince est de 50% plus le modificateur d'attaque de l'homme scorpion. Ce pourcentage peut être augmenté par expérience.

Pique

1 Point

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort transforme un des bras de l'homme scorpion (ou éventuellement sa queue, auquel cas elle ne peut ni piquer ni injecter de poison) en une pique semblable à une longue pointe osseuse utilisée pour combattre. Cette arme possède un Rang d'Action de 1, peut empaler et inflige 1D10 points de dégâts plus le bonus aux dommages. La compétence d'Attaque est de 50% plus le modificateur à l'Attaque de l'homme scorpion. Ce pourcentage peut être amélioré par expérience.

Rituel Dévorateur

1 Point

Rituel d'Enchantement, non-cumulable, une utilisation

Ce sort est lancé avant de tuer et de dévorer une victime intelligente. Ceci fait, le sort permet à celui qui dévore la victime d'acquérir ses

connaissances. Chaque participant à cet effroyable festin doit dévorer au moins 1D6 points de TAI de la victime pour obtenir les bénéfices.

Il gagne alors 1D6 points de pourcentage dans toutes les compétences où la victime avait au moins 25 % de plus que lui. Pour chaque sort de magie spirituelle ou de sorcellerie que connaissait la victime, le mangeur doit effectuer un jet inférieur ou égal à son INT sur 1D100. En cas de réussite, il obtient la connaissance de ce sort.

Seuls les mâles peuvent bénéficier de ce festin, mais toute espèce intelligente peut en être la victime. On ne peut gagner aucune magie divine par ce rituel.

Celui-ci est toujours accompli avant un défi formel pour l'accession à la Royauté ou à la Prêtrise des scorpions.

Rituel de Renaissance 4 Points

Rituel de Cérémonie, non-cumulable, une utilisation

Ce sort dure 4 heures durant lesquelles un ou plusieurs prisonniers doivent être dévorés par la Reine. Quelques jours plus tard, elle pond un oeuf pour chaque créature dévorée. Après une saison, l'oeuf éclôt. Un enfant scorpion en sort, avec la tête et le torse de l'espèce dévorée et le corps d'un scorpion.

Si la Reine combine une Intervention Divine avec le Rituel de Renaissance et ne dévore qu'une créature, celle-ci renaît en appartenant désormais au peuple scorpion. Elle conserve toutes ses connaissances et ses sorts ainsi que (cruellement) la mémoire de sa vie précédente. La compétence d'attaque avec le dard débute à 05% plus le bonus. Les individus qui sont forcés à accomplir ce rituel deviennent généralement fous.

Croissance de Jambes 1 Point

Toucher, temporaire, cumulable, réutilisable

Chaque point de ce sort fait pousser une nouvelle paire de pattes au corps d'un homme-scorpion. Celle-ci sont utilisables comme des membres normaux, et possèdent les mêmes points de vie que les autres. Comme pour les autres pattes, les dommages infligés à cette nouvelle paire ne comptent pas vis-à-vis des points de vie généraux.

Renforcement de Venin 1 Point

Toucher, temporaire, cumulable, réutilisable

Chaque point de sort lancé sur un homme scorpion augmente la VIR du poison de son dard de 1D6 points. Le montant de l'accroissement n'est tiré que lorsque le poison pénètre l'armure d'un ennemi, et séparément pour chaque blessure.



Le Chaos Primaire

Le Chaos Suintant

Le Chaos en lui-même est impersonnel, complètement idiot et rien de plus qu'une force primitive, même pour ses propres adorateurs. Les philosophes humains le perçoivent comme séparé en six formes ou plans de complexité croissante. La première est le Vide, moins que le néant, la dernière est Gbaji, le Dieu Séducteur qui rend le Chaos attractif aux étrangers.

Le Chaos est omniprésent dans Glorantha, toujours en train d'essayer de pénétrer et de s'approprier le monde. S'il y réussit, celui-ci sera brusquement anéanti. Seules les créatures du Chaos et leurs alliés font partie de ce culte. La plupart adorent également une autre divinité du Chaos et quelques uns ignorent totalement le Chaos Primaire.

Lors des rituels des créatures chaotiques, toute masse de vase issue d'une mare est utilisée pour représenter le Chaos Primitif. A la fin de la cérémonie d'adoration, la moitié de cette masse est éparpillée en différents fragments et l'autre laissée sur l'autel.

Initiation

Restrictions : toute créature possédant un trait chaotique est automatiquement initiée du Chaos Primitif. Elle n'a pas à faire de sacrifice de POU. L'initiation est définitive, même si le trait est un jour perdu, la marque du chaos ne peut être ôtée.

Magie Spirituelle: aucune

Dévots (Prêtres)

Restrictions : toute créature qui atteint le statut de chaman ou prêtre d'un culte chaotique peut devenir un Dévot du Chaos Primaire. Elle n'a pas besoin de posséder un Trait Chaotique.

Magie Divine Commune : Adorer le Chaos Primaire

Magie Divine Spéciale : Trait Chaotique

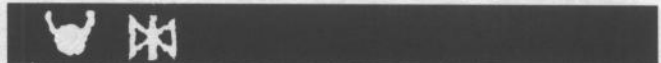
Magie Divine Spéciale du Chaos Primaire

Trait Chaotique 5 Points

Rituel de Cérémonie, une utilisation

Ce rituel nécessite 12 heures pour être accompli et apporte à l'utilisateur un trait chaotique. Lancez 1D6. Un jet de 1-3 indique que celui-ci est tiré sur la Table des Traits Chaotiques en page 234 du livre des règles de RuneQuest. Un jet de 4-6 indique que le jet est effectué sur la Table de Malédiction de Thed.

Pour chaque trait chaotique accepté par un dévot, celui-ci ajoute 10% à une chance cumulative de se transformer en broo. On ne peut ni résister ni altérer cette transformation qui est définitive une fois qu'elle a eu lieu. Un jet sous la chance de transformation doit être effectué immédiatement après l'acquisition de chaque trait chaotique.



Krarsht

L'Affamée

Krarsht est la divinité chaotique des intrigues et de la soif de pouvoir. Sa faim ne diminue jamais. Son véritable nom n'est pas connu. On la connaît aussi comme La Bouche qui Attend, L'Affamée et la Mère Dévoratrice. Elle a envahi Glorantha avec le Diable et s'est nourrie des rebuts de l'univers. Lorsqu'elle fut entraînée sous terre, elle en arracha de grands lambeaux, trouant le monde.

A travers le temps, elle n'a jamais eu de royaume officiel. A la place, elle creuse dans la société comme elle creuse dans la terre.

Cette religion fait appel aux escrocs, aux commerçants peu scrupuleux, et en général à ceux dont le plus grand désir est d'être du côté du pouvoir. La branche d'assassins du culte peut facilement se débarrasser des rivaux et ennemis, et le culte lui-même forme un réseau clandestin offrant n'importe quel service ou bien à un prix avantageux. Il enseigne des combines et procure de nombreux avantages utiles aux ambitieux. Ses fidèles ne savent pratiquement jamais ce qu'ils servent, et la plupart ne rencontre jamais les horribles monstres souterrains qui creusent les tunnels et les pièges de Krarsht.

Ses temples sont petits et secrets, pas plus grands que des sanctuaires. Seuls les membres humains y sont présents. Néanmoins, là où les membres du culte peuvent contacter les Rejetons et les Vomissures de Krarsht (l'engeance monstrueuse de la Mère) ont construit des complexes souterrains pour utiliser ces masses grouillantes de monstres-initiés afin de soutenir un grand temple. Ceci permet aux humains d'accéder à une magie divine beaucoup plus importante que leur nombre ne le leur permettrait en temps normal.

Les temples de Krarsht sont emplis de statues de créatures aux nombreuses tentacules, semblables à des pieuvres. Krarsht possède également de multiples bouches bardées de crocs. Dans

Malédiction de Thed

D100	Trait Chaotique	D100	Trait Chaotique
01-03	Perte de 1D6 points de POU ; si celui-ci est réduit à 0, la victime devient une créature semblable aux morts-vivants et incapable de régénérer ses points de magie.	50-52	Incapacité de résister ou d'attaquer en combat spirituel. les esprits surpassent toujours les points de magie de la victime, qui ne peut riposter.
04-05	Perte de 2D6 points de POU ; voir ci-dessus si le POU tombe à 0	53-55	Mouvement réduit à 1 mètre par Rang d'Action.
06	Perte de 3D6 points de POU ; voir ci-dessus si le POU tombe à 0	56-57	Victime toujours fanatique (effets identiques à ceux du sort de magie spirituelle Fanatisme).
07-08	Perte de 2D6 points de DEX. La victime se transforme en gorp si sa DEX est réduite à 0.	58-60	Endure 1 point de dégât dans une localisation aléatoire par round jusqu'à ce que mort s'ensuive.
09	Perte de 4D6 points de DEX. La victime se transforme en gorp si sa DEX est réduite à 0.	61-62	La victime devient silencieuse lorsqu'elle bouge. ajoutez 50% à la compétence Déplacement Silencieux.
10-11	Perte de 2D6 points de FOR. Si la FOR est réduite à 0, la victime devient incapable d'entreprendre des actions physiques (mais pas magiques).	63-64	Peau irritable. 1 point de dégât à chaque round dès qu'une armure ou des vêtements sont portés.
12	Perte de 4D6 points de FOR. Voir ci-dessus si la FOR tombe à 0.	65	Une localisation devient vitale. Si cette localisation endure nce serait-ce qu'un point de dégâts, la victime meurt instantanément.
13-14	Perte de 2D6 points de CON. Si la CON est réduite à 0, la victime meurt.	66-67	Réussir un jet sous CON x 5 sous peine de s'évanouir pour une heure. Effectuez un jet toutes les heures.
15	Perte de 4D6 points de CON. Voir ci-dessus si la CON est réduite à 0.	68-69	Victime toujours démoralisée (effets identiques à ceux du sort de magie spirituelle Démoralisation).
16-17	Perte de 2D6 en TAI. Si réduite à 0, la victime disparaît à jamais.	70	Victime toujours confuse. Doit manquer un jet d'INT à chaque round dès qu'elle tente une action.
18	Perte de 4D6 en TAI. Voir-ci dessus si la TAI tombe à 0	71-75	Perte d'une partie du corps (bras, oeil, tête, etc.).
19-20	Ne peut se soigner que naturellement. Les soins magiques sont inefficaces.	76-80	Réarrangement gênant des organes (les yeux sur les coudes, les mains sur les joues, etc.).
21-22	Ne peut régénérer ses points de fatigue naturellement. doit utiliser des sorts pour la récupérer.	81-85	Gain d'organes ou de capacités inutiles ou gênantes (brille dans le noir, des bouches apparaissent partout, etc...).
23-24	Acquisition d'une immunité aux dégâts provoqués par le feu.	86	Ne peut émettre de sons par la bouche (y compris lancer des sorts).
25-27	Tous les adversaires ont + 20 % pour toucher la victime.	87	La victime ne peut effectuer aucune attaque physique.
28-29	Incapacité de parer ou d'esquiver.	88	Victime immobilisée et incapable d'utiliser ses compétences d'Agilité (hormis la parade).
30	Perte de l'équilibre (unijambiste ? asymétrique ?) souffre de recul spécial sur tous les coups reçus.	89-92	Immunisé contre la magie. Aucun sort, même bénéfique, ne peut l'atteindre.
31-32	Tout dégât dû au poison est mortel de façon instantanée.	93-94	N'est plus capable que d'une action par round au lieu de deux (par exemple, si la victime attaque, elle ne peut ni parer ni esquiver).
33-34	Les dégâts reçus d'armes pointues (qui n'emparent pas) sont doublés.	95	La victime se coupe en deux être vivants distincts ayant chacun la moitié des caractéristiques de l'original. Les compétences dont les pourcentages sont pairs vont à l'un des deux êtres et celles dont les pourcentages sont impairs vont à l'autre. Les compétences qui ne sont pas reçus débutent à leur pourcentage de base.
35-36	les dégâts reçus d'armes contondantes sont doublés.	96-00	Au choix du maître de jeu ou retirez deux fois.
37-38	Les dégâts reçus d'armes qui emparent sont doublés.		
39	Les dégâts reçus de toutes les armes sont doublés.		
40-42	Ne peut résister aux sorts.		
43-44	Endure 1D6 points de dégâts par round d'exposition à une substance universellement présente (lumière solaire, fumée, eau, sorts de guérison, etc.)		
45-49	Attire la magie ; tous les sorts lancés dans un rayon de 20 mètres prennent automatiquement la victime pour cible.		

quelques rituels trolls, un sacrifié est habillé pour lui ressembler, affublé de fils métalliques en guise de bras.

Initiation

Restrictions : habituelles. Compétences - Se Cacher, Attaque Filet, Parade Filet, Déplacement Silencieux

Magie Spirituelle : Confusion, Silence, Filet de Vérité

Acolytes

Restrictions : identiques à celles des prêtres.

Crocs de Krarsht

Restrictions : Les Crocs de Krarsht sont des assassins sacrés. Un candidat doit posséder une compétence de 90% dans une At-

taque avec une Arme de Jet, une Attaque avec une Arme de Mêlée facilement dissimulable, Se Cacher et Déplacement Silencieux. L'acceptation est automatique si l'initié remplit ces conditions et souhaite devenir un Croc.

Note : les Crocs doivent remettre tous leurs revenus au culte et se placer à la disposition totale des prêtres. En échange ils sont entièrement entretenus par le culte qui leur offre asile, nourriture, produits de luxe, armes et sorts.

Prêtrise

Restrictions : habituelles

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Mâchoire, Sueur Acide, Morsure Venimeuse



L'écœurante engeance de Krarsht prospère dans les sous-sols de certaines cités. Son réseau d'espions et d'assassins les tient constamment informés de la présence d'adeptes de Taureau Tempête.

Culte Associé

Chaos Primaire : procure Trait Chaotique

Magie Spirituelle Spéciale de Krarsht

Filet de Vérité

A distance, temporaire, passif

Ce sort n'a d'effet que sur les filets. Il augmente la chance de toucher de 05% par point de sort et la force du filet de 1 point. Ce sort n'est pas compatible avec d'autres sorts améliorant les chances de toucher.

Variable

Magie Divine Spéciale de Krarsht

Mâchoire

Toucher, temporaire, cumulable, réutilisable

Chaque point de ce sort augmente les dégâts par morsure de 1D6 et la chance de toucher de 10%. Les crocs de la cible grandissent et deviennent plus tranchants.

1 Point

Sueur Acide

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort doit être renforcé avec un ou plusieurs points de magie. Si la cible n'est pas consentante, l'utilisateur doit vaincre ses points de magie. La peau de la cible secrète un acide dont la VIR est égale aux points de magie renforçant le sort. Elle n'est pas affectée par son propre acide, à la différence de toute chose entrant à son contact. Tout ce qu'elle porte et qui est vulnérable à l'acide est également affecté.

2 Points

Si la cible est touchée par une arme, elle endure les dégâts normaux, mais l'arme reçoit les dommages dus à l'acide.

Morsure Venimeuse

Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable

2 Points

Ce sort doit être renforcé avec des points de magie. La cible de ce sort injecte un poison de VIR égale au nombre de points de magie renforçant le sort. Pour que le venin agisse il faut que l'attaque par Morsure inflige des dégâts.



Malia

Déesse de la Maladie

Malia était une déesse fertile qui fut capturée et réduite en esclavage par Ragnagnar, ou se joignit librement à lui (ce point dépend du conteur de l'histoire). Elle prit part au sortilège conçu par Ragnagnar et Thed, sort qui permit au Chaos de s'introduire dans le monde. Même si elle rompit finalement cet accord, elle fut transformée en déesse de la mort et ne s'est jamais libérée de cette image. Le type de mort qu'elle inflige est vile et sale. Elle est adorée par les immondes Broos et reçoit une vénération expiatoire de la part du reste du monde.

Malia est insidieuse et mène les mortels aux caves de l'Enfer même si leur destinée est toute autre. Même ses plus fidèles adorateurs ne sont pas à l'abri de son emprise s'ils dépassent le nombre d'années alloué à leur espèce.

Elle est souvent dépeinte comme une femme vérolée et minée par la maladie. On la représente encore sous la forme d'un corps sans tête avec une unique gueule béant sur son ventre, deux courtes jambes et de nombreux bras émergeant de sa poitrine, avec lesquels elle enserre ses victimes.

Ses temples se constituent autour des Maîtres de la Maladie. Les Maîtres importants peuvent avoir l'équivalent d'un temple mineur sous leurs ordres. La vénération de Malia est une institution parmi les Broos, et les temples majeurs ou grands temples ne sont pas rares.

Ses sanctuaires enseignent le sort Commander [Esprit de Maladie].

Initiation

Restrictions : l'acceptation est automatique après le sacrifice d'un point de POU à Malia sous les auspices d'un Maître de la Maladie.

Note : les initiés peuvent obtenir une protection contre la maladie en sacrifiant des points de magie à Malia durant les Jours Saints saisonniers. Pour chaque point sacrifié, la personne protégée ajoute un point à la caractéristique concernée lorsqu'elle se défend contre la maladie. Ces points sont spécifiques à une maladie. Si un adorateur sacrifie 5 points de magie contre chacune des maladies Purulence de l'Ame, Racomite et Grelotte (soit 15 points), il ne sera pas protégé contre la Fièvre du Cerveau.

Magie Spirituelle: toute, y compris le sort spécial du culte Eternuer.

Maîtres de la Maladie

Restrictions : Les Maîtres de la Maladie sont à la fois chamanes et prêtres. Isl suivent les règles normales du chamanisme pour atteindre leur statut.

Magie Divine Commune : Sanctification, Adorer Malia

Magie Divine Spéciale : Porter [Maladie], Causer [Maladie], Commander [Esprit de Maladie].

Culte Associé

Thed: procure Engeance du Chaos

Magie Spirituelle Spéciale de Malia

Eternuer

A distance, instantané

2 Points

Le lanceur doit vaincre les points de magie de la cible à l'aide des

siens propres. S'il réussit, la cible commence à éternuer au RA suivant le lancement du sort, et ce pendant 1D10 RA. Tant qu'elle éternue, la victime est presque incapable d'agir et ne peut que parer ou esquiver à demi-efficacité. Si elle tente de lancer un sort, elle devra effectuer un jet de concentration sous INT x 3 à chaque round d'éternuement.

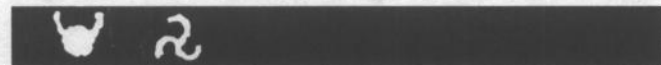
Magie Divine Spéciale de Malia

Porter Maladie 2 Points
Rituel d'Enchantement, non-cumulable, une utilisation

Ce rituel immunise définitivement la cible contre les effets d'une maladie spécifique. Il la transforme en même temps en vecteur de cette maladie, y exposant toutes les personnes qu'elle touche. Il faut graver des Runes dans la peau du bénéficiaire.

Provoquer Maladie 1 Point
A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Une cible dont les points de magie sont vaincus par ceux du lanceur contracte la forme Légère de la maladie spécifiée. Sa gravité augmente selon les règles normales. Un sort cumulé de 2 points fera automatiquement débiter la maladie au stade Moyen, de 3 points au stade Sérieux et de 4 points au stade Terminal. On ne peut cumuler plus de 4 points de sort.



Pocharngo le Transformateur

Le Cancer Cosmique

Pocharngo est le dieu chaotique de la corruption et de la mutation. Ce dieu possède le pouvoir de transformer tout ce qu'il touche en mal. Il corrompt à partir du dehors ; rien de ce qu'il effleure n'est à l'abri de la dégénérescence. Tel un marais qui progresse, il devait transformer le vieux monde en une dépouille cancéreuse, malade et agitée. Les morceaux de ce qu'avait alors touché Pocharngo se sont enfuis devant lui et hors de lui, et quelques unes de ces parties cancéreuses courent toujours librement. Dans les temps anciens, il n'a été arrêté que par Zorak Zoran, guerrier courageux du monde, qui brisa son corps et le renversa sur lui, transformant le mal en impuissance.

Il est principalement vénéré par les monstres chaotiques, et son culte ne peut exister dans aucune société humaine.

Durant les rituels de Zorak Zoran, le sacrifié qui joue le rôle de Pocharngo est dénudé et peint d'une matière visqueuse au goût ignoble.

Les temples de Pocharngo sont petits et dispersés. Il existe des temples plus importants, mais les sanctuaires sont les sites les plus communs.

Ses sanctuaires enseignent le sort Créer Gorp.

Initiation

Restrictions : le candidat doit posséder un trait chaotique visible et sacrifier un point de POU à Pocharngo.

Magie Spirituelle : aucune enseignée, mais les membres en apprennent souvent auprès de chamans ou de cultes amis.

Prêtrise

Restrictions : le candidat doit avoir subi volontairement le sort de Corruption. Il doit également se soumettre au Test de Sainteté (POU x 3 ou moins sur 1D100).

Note : un prêtre de Pocharngo doit faire don de 50% de son temps au culte, mais n'a pas à lui remettre ses revenus.

Magie Divine Commune : Dispersion de la Magie, Divination, Adorer Pocharngo

Magie Divine Spéciale : Créer Gorp, Consumer, Corruption, Flétrissement

Culte Associé

Chaos Primitif : procure Trait Chaotique

Magie Divine Spéciale de Pocharngo

Créer Gorp 1 Point
Rituel d'Enchantement, cumulable, réutilisable

Ce rituel est accompli sur la terre elle-même. Il transforme une partie du sol en un gorp vivant, de TAI égale au nombre de points dépensé dans ce sort.

Consumer 1 Point
A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Si les points de magie de la victime sont vaincus, ce sort inflige 1D3 points de dégâts dans une localisation aléatoire en ignorant toute armure. Durant la phase d'enregistrement des rounds suivants, la cible devra effectuer un jet sous 5 x ses points de magie sur 1D100. En cas d'échec, elle endure à nouveau 1D3 points de dégâts dans la même localisation. Les dommages continuent à être infligés jusqu'à ce que la localisation soit totalement détruite (transformé en bouillie grise) ou que la victime réussisse son jet sous les points de magie x 5. Dans ce cas, tout effet du sort cesse. Les sorts de Contre Magie et similaires ne peuvent arrêter le sort après le premier round, mais Dissiper, Disperser ou Neutraliser la Magie peuvent stopper le processus. Les dégâts infligés peuvent être soignés normalement.

Chaque point de sort supplémentaire diminue la chance de réussite du jet sous les points de magie de 25 % (jusqu'à une chance de réussite minimale de 5 %). Par exemple, si un personnage doté de 18 points de magie est touché par un Consumer 2, il devra effectuer un jet inférieur ou égal à 65 % pour résister aux effets du sort.

Corruption 4 Points
Toucher, instantané, non-cumulable, une utilisation

Si les points de magie de la victime sont vaincus, ce sort transforme complètement la cible. En 1D10 rounds, elle est métamorphosée en une macabre horreur chaotique. Lancez 2D6 pour chacune des caractéristiques de la victime. Si le résultat des 2D6 est impair, retirez le de sa caractéristique. S'il est pair, rajoutez le. Le jet de 2D6 est toujours retiré à l'APP. Si une caractéristique est réduite à 0 (hormis l'APP), la créature est incapable de survivre et meurt immédiatement.

Seule une Intervention Divine peut arrêter le processus une fois qu'il a commencé.

Flétrissement 3 Points
A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort doit vaincre les points de magie de sa cible pour agir. On tire alors sur la Table de Localisation des Missiles/Sorts l'endroit qui se flétrit, se déforme et devient inutilisable à jamais. Les points de vie de la localisation sont réduits à 0, mais aucun point n'est retiré au total général. Si un organe vital est atteint, comme la tête, la poitrine ou l'abdomen, la victime meurt. Un membre flétri ne peut être guéri, à moins de l'amputer et d'utiliser Régénérer un Membre ou Régénération.



Thed

Source Chaotique des Broos

Thed est la déesse du viol. Avant les Ténèbres Inférieures, elle était une déesse importante. Epouse de Ragnagnar, elle réussit avec

son mari et Malia, à introduire le Chaos dans le monde. Elle eut de nombreux enfants de Ragnagnar ; ce sont les broos, fléaux du monde.

Les Praxiens connaissent Thed sous la forme d'une gigantesque silhouette élancée, avec une longue queue touffue et deux bras déformés munis de griffes. Sa tête a quatre cornes recourbées, des cheveux gras et cinq antennes ou tentacules autour de la bouche.

La taille de ses temples dépend du groupe de broos qui la vénère, mais ce sont souvent de simples sanctuaires. De plus grands temples existent lorsque plusieurs groupes se réunissent. Ses sanctuaires enseignent le sort *Inverser le Chaos*.

Initiation

Restrictions : le candidat doit être un broo et sacrifier un point de POU au culte. Un non-broo peut assister aux cérémonies du culte, mais pour devenir initié, il doit se transformer en broo, généralement grâce au rituel de *Trait Chaotique du Chaos Primaire*.

Magie Spirituelle : tous les sorts sont accessibles par l'intermédiaire des chamans du culte.

Acolytes

Restrictions : le candidat doit posséder 90% dans une compétence quelconque de *Discrétion*, *Dissimuler ou Pister* et 90% dans une compétence quelconque de combat. L'acceptation est automatique si ces restrictions sont remplies et que l'initié le désire.

Chamans

Restrictions : tout chaman broo qui est également initié de Thed peut devenir chaman du culte.

Note : les chamans de Thed sont également des prêtres.

Magie Divine Commune : Divination, Lien Mental, Sanctification, Blocage Spirituel, Adorer Thed

Magie Divine Spéciale : Engance du Chaos, Renaissance du Chaos, *Inverser le Chaos*.

Cultes Associés

Malia : procure *Causer Purulence de l'Ame*

Chaos Primaire : procure *Trait Chaotique*

Magie Divine Spéciale de Thed

Engance du Chaos **2 Points**
Rituel d'Invocation, non-cumulable, une utilisation

Ce sort invoque un vide, gémissant et hurlant, qui apparaît au dessus du sol. Tout ce qui pénètre dans cette horreur est irrévocablement perdu. Ce vide est un moyen populaire de sacrifice à Thed. Après 1D4 minutes, il disparaît en dégorgeant une créature du chaos.

Le prêtre peut choisir la créature qui apparaît dans certaines limites, qui dépendent du sacrifice effectué.

Si aucun sacrifice n'est pratiqué, c'est toujours un gorp qui apparaît. Si une créature à INT fixe est sacrifiée, le monstre du Chaos invoqué doit avoir une INT fixe. Si le sacrifié est une créature intelligente, le monstre invoqué peut être n'importe quelle créature du chaos. Si c'est un esprit qui est sacrifié (ce qui peut être aisément réalisé en lançant un *Enchantement de Lien* dans le vide), le prêtre peut invoquer un esprit chaotique, comme un esprit de goule ou un esprit de maladie.

Ni le POU ni la TAI de la créature invoquée ne peuvent être supérieurs au POU et à la TAI de la créature sacrifiée. Si aucun sacrifice n'est pratiqué, le gorp qui apparaît est tiré aléatoirement.

Renaissance du Chaos **5 Points**
Rituel de Cérémonie, non-cumulable, une utilisation

Ce sort ne peut être appris que par les chamans de Thed. Il donne à la cible un *Trait Chaotique*, tiré aléatoirement sur la Table des Traits Chaotiques page 234 du livre des règles de RuneQuest.

Ce sort est dangereux. La victime possède un pourcentage de chances de mourir égal à 5%, plus 5% par *Trait Chaotique* qu'elle possède déjà. Par exemple, un broo doté de deux Traits Chaotiques a 15% de chances de mourir sous l'effet de ce sort.

Inverser le Chaos **2 Points**
A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être lancé que sur une seule cible, dont il faut vaincre les points de magie. Si la victime ne résiste pas, elle doit effectuer un jet sur la Table de Malédictions de Thed (voir le paragraphe concernant le culte du Chaos Primaire) et s'en appliquer les effets. Si une *Intervention Divine* est réussie lors du lancement du sort, le chaman peut choisir l'effet qu'il désire voir s'appliquer à la victime. La victime n'est pas marquée par le chaos de façon permanente.

Autres Dieux Adorés dans le Panthéon du Chaos

Atyar

Le Voleur du Savoir

Atyar est une partie d'un dieu du Chaos vénéré durant des siècles comme patron des voleurs occultes. En des temps historiques, son culte fut uni à une autre partie détachée du dieu pour donner Thanatar. Atyar est encore vénéré séparément de Thanatar.

Il est symbolisé par un poteau de bois où sont cloués les mains des victimes en offrande à ce dieu ignoble. Il est représenté par ses ennemis comme un crâne d'argent avec des cornes de bélier et des yeux flamboyants.

Cacodémon

Dieu de l'Anarchie, du Meurtre et des Ogres

Un cacodémon est un vestige démoniaque du Diable, abandonné lorsque Wakboth fut écrasé dans les plaines de Prax par le Bloc, une masse de Pierre de Vérité. Cet être ressemble plus à un immense monstre qu'à un demi-dieu, mais il fait cependant l'objet d'un culte plus ou moins organisé. Il apparaît occasionnellement en personne pour aider ou menacer ses quelques adeptes.

Un cacodémon mesure habituellement plus de trois mètres et demi, et possède des ailes, des griffes et une queue. De la crasse fuligineuse noircit sa peau couverte d'épines. Des relents de souffre et de charogne l'accompagnent, ainsi que divers autres détails chaotiques.

Gark le Calme

Dieu de la Paix et de la Vie Eternelles, et des Zombies

Les prêtres de Gark sillonnent le monde sous le couvert de nombreux déguisements, promettant l'impossible à tous les êtres progressistes des civilisations peuplant la terre : la paix et la compassion pour les miséreux. Les adorateurs de Gark lui donnent bien des noms, mais toutes les foules de ses pèlerins pleins d'espoir disparaissent corps et biens dans d'anciennes ruines ou des lieux interdits où ils sont menés. Personne ne sait ce qu'il advient de leurs âmes, bien qu'une terrible odeur se dégage des zombies qui infestent ces lieux.

Gark est présenté à tout adorateur potentiel sous la forme qui pourrait lui paraître la plus plaisante.

Gbaji

Le Menteur

Gbaji entraîna la fin du Premier Age et anéantit la civilisation genterlienne. Son chaos subtil infecta tous les cultes et les êtres, de Peloria à Seshnela. A l'apogée de l'empire maléfique que Gbaji avait édifié, les vampires se déplaçaient sans entraves, les Maîtres des Maladies de Malia étaient considérés comme de grands guérisseurs et les populations de cités entières se voyaient frappées de mutations chaotiques.

Arkat le Libérateur détruisit Gbaji ainsi que son empire. A ce jour, Dorastor, terre d'origine de Gbaji, est toujours infestée de créatures monstrueuses.

Aucune image du dieu vivant ne survécut à la chute de l'empire. Il est décrit dans les textes des occidentaux comme une parodie démoniaque d'être humain. Par contre, les écrits péloriens le dépeignent comme un être élégant et resplendissant d'aspect tout à fait humain. Lévitant pratiquement toujours au dessus du sol, une lueur intérieure émane de sa personne alors que son visage gracieux est déformé par une grimace. Il est habituellement affublé d'ailes parcheminées.

Ikadz

Dieu de la Torture

Cette entité reçoit les âmes des malfaiteurs et les purifie avant de les mêler à celles des autres morts. Quelques personnes vénèrent Ikadz lui-même et prétendent recevoir des pouvoirs magiques de son adoration. De tels cultes sont parfois tolérés par les instances dirigeantes de la région mais ne sont encouragés que par les plus corrompues. Ikadz est un ennemi mortel d'Humakt.

Il est représenté soit sous la forme d'un jeu de tenailles, soit sous celle, gravée dans la lave, d'un troll courbé, le dos incisé de six X s'inscrivant dans un triangle.

Kajabor

Dieu de l'Entropie, le Vide

Kajabor détient l'entropie du monde. Souvent nommé le Tueur de Dieux, il détruit toute matière ou énergie, annihile toute possibilité d'individualité ou d'unité. Les entités abattues par Kajabor ne reviennent jamais à la surface du monde et même leur nom et leur souvenir sont perdus pour toujours une fois leur corps et leur âme éliminés de l'univers. Kajabor est la Grande Peur. On lui prête le pouvoir d'amener les gens et les dieux à suivre des entités corrompues comme Wakboth. Pour cette raison, Kajabor est un ennemi aussi important que le mal pur, bien qu'il soit totalement impersonnel et même, d'une certaine façon, aussi naturel que les forces de la création. Durant l'Epoque des Dieux, Kajabor fut tué par Wakboth et alla en enfer où il affronta les derniers dieux, retranchés dans leur ultime citadelle. Arachné Solara le captura, l'enserra dans l'étau de ses jambes, se battit courageusement et finalement, le dévora vivant. De l'association de l'entropie et de l'existence, il résulta la naissance du dieu Temps qui régit le cosmos.

Partout où une fresque représente Kajabor affrontant ou détruisant un dieu, son image est détruite à coup de masse pour ne laisser que des ruines. C'est ainsi qu'il est représenté.

Krjalk

Dieu de la Trahison

Lorsque les dieux du Chaos rampèrent hors du vide hurlant créé par la destruction du sommet de la Montagne Cosmique, Krjalk se

trouvait parmi eux. Des milliards d'êtres rejoignirent son empire de mutants chaotiques. Le simple fait de parler de lui ou d'y penser était alors suffisant pour vous transformer en un monstre et faire de vous un de ses innombrables esclaves. Krjalk inspirait une horrible terreur et finalement Zorak Zoran le rencontra et le dévora. Seules de minuscules parcelles de Krjalk purent s'échapper et ensemençèrent partout les âmes des traîtres, des parricides et des apostats.

Il est représenté de diverses façons dans les rituels du culte de Zorak Zoran, mais toujours avec un noeud coulant autour du cou et une pointe de métal sortant de sa poitrine.

L'Homme Mauvais

Premier Ennemi

L'Homme Mauvais est un esprit puissant et maléfique qui peut apparaître dans de nombreux endroits en même temps. Son existence amène les gens à craindre le contact entre le plan des esprits et le monde physique. En effet, son but est de stopper la dissémination du savoir magique. Maintenant que l'Homme Cornu a répandu le secret du chamanisme dans le monde, l'Homme Mauvais est devenu son adversaire privilégié, tentant sans cesse de détruire les chamans avant leur naissance spirituelle. Il apparaît sous diverses formes, habituellement celle que la personne craint le plus.

Ragnaglar

Le Dieu Fou, Chef du Trio Impie

Parfois appelé parent de Taureau Tempête, Ragnaglar a été conduit à des actes haïssables et déshonorants par jalousie. Son épouse est Thed, sa maîtresse Malia. Ensemble ils formèrent le Trio Impie. Une des preuves de la folie de Ragnaglar reste l'introduction par ses soins du Chaos, la catastrophe ultime, dans le monde.

De nos jours le nom de Ragnaglar ne survit que dans une comptine retraçant le combat durant lequel Taureau Tempête le tua. Thed et Malia survécurent, mais depuis le décès de leur horrible maître, leurs outrages n'ont plus atteint une importance telle qu'ils puissent menacer l'existence de l'univers.

Dans de nombreuses cérémonies trolls et barbares, un des participants prend le rôle de Ragnaglar pour un combat rituel. A cette occasion, il porte un masque qui comporte quatre cornes différentes, deux bouches et des pattes de nombreux et différents animaux accrochées à son encolure.

Le Requin des Ténèbres

Dieu de la Faim

Le Requin des Ténèbres est un énorme poisson qui fut flétri et détruit par le Chaos durant la Guerre des Dieux. Ce qu'il dévore ne réapparaît jamais sous quelle que forme que ce soit. Quelques pauvres ignorants essayèrent d'apaiser sa faim grâce aux sacrifices et à l'adoration mais, entre tout ce qu'ils lui apportaient, le Requin des Ténèbres préférait ses adorateurs qu'il dévorait.

Les ennemis humains du Requin des Ténèbres le décrivent comme un requin gigantesque et cuirassé ayant de nombreux ailerons et des tentacules tout autour de la bouche.

Sesine

Déesse de la Tentation

Un désir intense, une émotion ou un état d'être peut pousser une personne à utiliser des moyens répréhensibles ou à se corrompre pour parvenir à ses fins. C'est Sesine qui incite de telles passions

viles et dévorantes ; Seseine qui gouverne les démons de désir, les incubes et autres créatures similaires.

Elle est représentée comme une personne, homme ou femme, belle, aux attitudes et aux vêtements séduisants.

Thanatar

Le Dieu Amputé

Durant la Guerre des Dieux, un dieu du Chaos nommé Tien a commandé un immense essaim de monstres chaotiques. Il fut capturé par Taureau Tempête et brisé en deux parties. Chacune de ces parties survécut de façon individuelle et inspira un culte mineur : Tien, dieu des chasseurs de têtes et Atyar, dieu des voleurs de connaissance. Pendant les temps historiques, l'adoration de ces deux divinités fut fondue en un seul culte voué à l'adoration d'un seul dieu, Thanatar.

Thanatar est habituellement représenté comme un personnage décharné, portant de nombreuses têtes à sa ceinture. Il tient souvent sa propre tête sous son bras.

Tien

Le Chasseur de Têtes

Tien était un corps sans tête adoré par des monstres durant les Grandes Ténèbres. Il permettait de voler la connaissance et la magie à partir de têtes de victimes convenablement sacrifiées. Pendant les Guerres de Gbaji, son culte fusionna avec celui d'Atyar pour faire renaître le dieu mort Thanatar. De nos jours, Tien fait toujours l'objet d'un culte propre.

Ses effigies sont faites en empilant les têtes en putréfaction et les crânes des victimes sacrifiées.

Le Trio Impie

voir Malia, Ragnaglar et Thed

Le Trio Impie est constitué de Malia, Ragnaglar et Thed. Ensemble, ils créèrent le rituel qui permit au chaos de pénétrer dans Glorantha et ainsi de débiter la destruction du monde.

Vivamort

Le Dieu Vampire

Vivamort est le dieu des morts-vivants qui ont librement sacrifié leur propre âme pour gagner une immortalité vide. Du fait de cette vie sombre et creuse, les cadavres se lèvent parfois de leur tombe à la nuit tombée pour venir sucer le sang des personnes assoupies.

Il est représenté comme un vampire humain, pâle et aux dents pointues.

Le monde de Glorantha n'est pas entièrement lavé des souillures et des perversions que le Diable a déversées lors des Grandes Ténèbres. Ces adeptes dépravés, continuant son oeuvre, s'emploient à détruire la vie de la façon la plus immonde.

Vovisibor

L'Adversaire de Pamalt, L'Obscénité-Qui-Marche.

Avant qu'elle ne rencontre Pamalt, cette vile créature restait invaincue en combat singulier. Elle fut finalement abattue par les efforts conjugués de nombreux dieux, dont les attaques furent coordonnées par Pamalt.

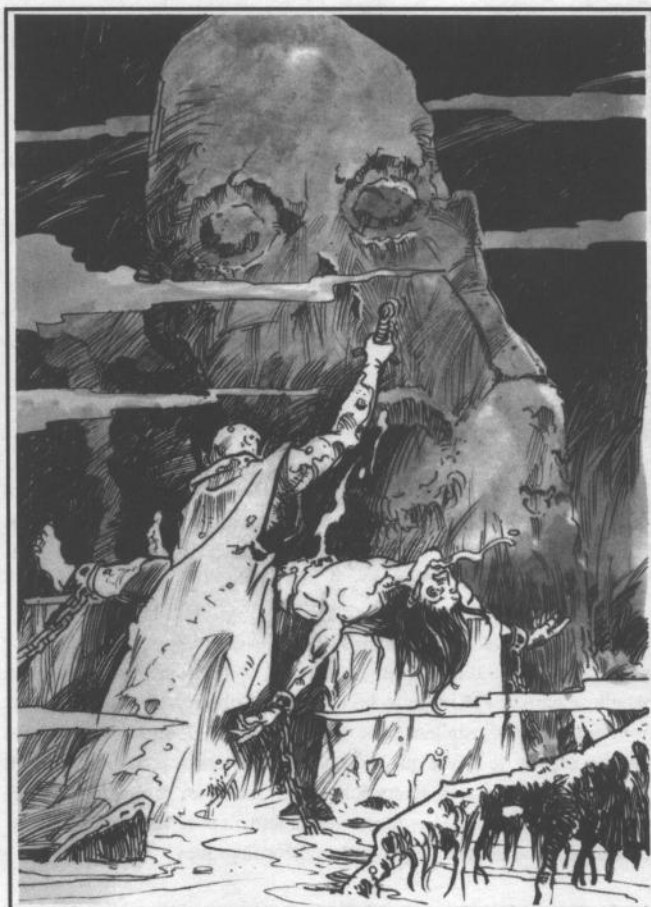
A chaque Temps Sacré, Vovisibor clopine à travers les vastes plaines de Pamaltela, seulement pour y être abattu à nouveau par Pamalt. A chaque fois, il apparaît enveloppé dans des morceaux de viande pourrie et de plantes en putréfaction et couvert d'une croûte d'excréments.

Wakboth

Dieu de la Dépravation, le Diable

Wakboth est la morale dépravée du monde. Cette entité insensible et terrifiante se nourrit de tous les irrespects pour la vie et encourage une continuelle et brutale destruction. Difforme et fou, Wakboth est le souilleur du monde. Son existence pendant l'Époque des Dieux fut une pure insulte puisque, alors que le vieux monde était condamné de toute façon, il s'employa à rendre la fin encore plus pénible pour tous.

Wakboth a de nombreuses représentations, mais il est toujours figuré comme un être d'une taille immense et d'apparence folle.





Calendrier Gloranthien



Le Calendrier Theyalan

Le calendrier theyalan débute à l'Age de l'Aurore, lorsque Yelm monta dans le ciel. Ce système est également appelé Temps Solaire ou Solara Tempora (S.T.). Une journée dans Glorantha se mesure au temps nécessaire à Yelm (le soleil) pour traverser le firmament d'est en ouest. La nuit correspond au temps mis par Yelm pour traverser le Monde Inférieur d'ouest en est. Sept jours composent une semaine. Huit semaines (56 jours) forment une Saison. Cinq Saisons (plus 14 jours de transition appelé le Temps Sacré) constituent une année. Cette dernière est donc égale à 294 jours.

Les noms des saisons sont basés sur les conditions météorologiques de Péloria et de la Passe du Dragon. Toutefois, leur utilisation est quasi générale dans la plupart des régions du monde.

La Saison de la Mer : comparable à notre printemps, cette saison ouvre la nouvelle année. C'est le temps des semailles, des vélages et des douces pluies.

La Saison du Feu : une période sèche et chaude qui favorise la croissance et la maturation des plantes. C'est également le temps des guerres car l'homme est libéré des travaux agricoles.

La Saison de la Terre : c'est le temps des récoltes et de l'abattage du cheptel afin de se préparer à la venue du froid.

La Saison de l'Obscurité : les démons de la nuit et des glaces errent dans tout le pays, apportant neiges et tempêtes aux malheureux humains. C'est à cette époque que les Trolls sont les plus actifs alors que de nombreux Elfes hibernent.

La Saison des Tempêtes : il s'agit de la dernière saison de l'année, au cours de laquelle les esprits de la vie et de l'obscurité se livrent une bataille acharnée. Par instants, les esprits de l'obscurité l'emportent et le froid et la glace s'installent pour des semaines. A d'autres moments, ce sont les esprits de la vie qui triomphent et le temps s'adoucit, laissant bourgeons et boutons de fleurs éclore dans toutes les campagnes. Généralement, aucun côté ne l'emporte véritablement et cette saison est caractérisée par de violents changements météorologiques.

Le Temps Sacré : une période de renaissance au cours de laquelle de nombreuses nations, oubliant leurs différends, célèbrent par de grandes festivités et cérémonies, la venue du printemps. C'est à cette époque que les oracles sont prononcés et que sont lancés des sortilèges destinés à protéger le pays. Toutes les personnalités religieuses participent à d'importants rituels mettant en scène la création et l'histoire des

mythes. Cette libération massive d'énergie contribue au rajeunissement du cosmos. Si ces rituels n'étaient pas accomplis, le Chaos déferlerait probablement sur le monde.

Jours Très Saints de chaque Culte

Vous trouverez indiquée dans le calendrier ci-dessous la liste des Jours Très Saints suivant chaque divinité. Ces journées sont consacrées à l'adoration du dieu et chaque initié, prêtre ou seigneur runique doit obligatoirement sacrifier à la divinité tous ses points de magie à l'exception d'un seul au cours d'une cérémonie ou d'une prière. Ces manifestations donnent généralement lieu à de vastes rassemblements. La journée est généralement passée en méditation, prières et rituels. Les célébrations de Jour Très Saint marqué d'un ● débutent au crépuscule de la journée indiquée et continuent jusqu'à l'aube du jour suivant. Après avoir photocopié et agrafé le calendrier ci-joint, maîtres et joueurs pourront y reporter les événements qui les intéressent et suivre le déroulement de leur campagne.

Notes sur le Calendrier Gloranthien

Culte des Ancêtres : chaque culte des Ancêtres possède un Jour Très Saint fixe, mais il diffère suivant les différentes familles. Généralement cette journée commémore la naissance ou la mort d'un ancêtre important ou remémore un événement significatif dans l'histoire de la famille.

Dieux Citadins : il existe tant de dieux citadins qu'il était impossible d'indiquer un Jour Très Saint pour chacun d'entre eux. Comme pour le culte des Ancêtres, cette journée commémore un événement important dans l'histoire de la cité (généralement sa fondation).

Godunya : suivant le calendrier Kralori, le Jour Très Saint indiqué se déroule la semaine de la Foi Assurée durant le Mois de la Pensée.

Homme Cornu : ce dieu ne possède aucun Jour Très Saint.

Chasseur/Hykim : il existe trop de dieux chasseurs pour indiquer un Jour Très Saint à chacun d'eux.

Pocharngo le Transformateur : ce dieu possédait un Jour Très Saint mais il a changé (et est aujourd'hui perdu).

Chaos Primaire : la connaissance du Jour Très Saint est sans intérêt.

Dieux des Rivières : il existe trop de dieux des rivières pour indiquer un Jour Très Saint à chacun d'eux.

Dieux Voleurs : il existe trop de dieux voleurs pour indiquer un Jour Très Saint à chacun d'eux.

Bouffon : son Jour Très Saint est déterminé aléatoirement à l'aide d'un procédé inconnu des prêtres et des adorateurs.

Tsankth : suivant le calendrier Kralori, le Jour Très Saint indiqué se déroule la semaine des Eaux Inviolées durant le Mois de l'Esprit.






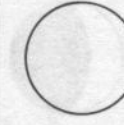

Uléria : le fait que le Jour Très Saint d'Uléria ne se déroule pas durant une semaine de la Fertilité a consterné les Erudits de l'Ambigu.





SAISON DE LA MER










	 Dernier Croissant	 Lune Mourante	 Nouvelle Lune	 Premier Croissant	 Premier Quartier	 Pleine Lune	 Dernier Quartier
	Jour du Gel	Jour de l'Eau	Jour de l'Argile	Jour du Vent	Jour du Feu	Jour Sauvage	Jour Divin
Semaine du Désordre	1	2	3 ● Gorgorma	4	5	6	7 Uleria
Semaine de l'Harmonie	8	9	10	11	12	13	14
Semaine de la Mort	15	16	17	18	19	20	21
Semaine de la Fertilité	22	23 Flamal	24	25	26	27	28 Triolina
Semaine de la Stase	29	30	31	32	33	34	35
Semaine du Mouvement	36	37 Dormal	38	39	40	41	42
Semaine de l'Illusion	43 ● Bagog	44	45	46	47	48	49
Semaine de la Vérité	50	51	52	53	54	55	56





SAISON DU FEU



	 Dernier Croissant	 Lune Mourante	 Nouvelle Lune	 Premier Croissant	 Premier Quartier	 Pleine Lune	 Dernier Quartier
	Jour du Gel	Jour de l'Eau	Jour de l'Argile	Jour du Vent	Jour du Feu	Jour Sauvage	Jour Divin
Semaine du Désordre	1	2	3	4	5	6	7
Semaine de l'Harmonie	8	9	10	11	12	13	14
Semaine de la Mort	15	16	17	18	19	20	21
Semaine de la Fertilité	22	23	24	25	26	27	28
Semaine de la Stase	29	30	31	32	33	34	35
Semaine du Mouvement	36	37	38	39	40	41	42
Semaine de l'Illusion	43	44	45	46	47	48	49
Semaine de la Vérité	50	51	52	53	54	55	56

Yelm

Dieu Invisible

Déesse Rouge








Yelmalio





SAISON DE LA TERRE










	 Dernier Croissant	 Lune Mourante	 Nouvelle Lune	 Premier Croissant	 Premier Quartier	 Pleine Lune	 Dernier Quartier
	Jour du Gel	Jour de l'Eau	Jour de l'Argile	Jour du Vent	Jour du Feu	Jour Sauvage	Jour Divin
Semaine du Désordre	1	2	3	4 Pamalt	5	6	7
Semaine de l'Harmonie	8	9	10	11	12	13	14
Semaine de la Mort	15 ● Babeester Gor	16	17	18	19	20	21
Semaine de la Fertilité	22 Ernalda Dendara ● Asrelia	23 Ernalda Dendara	24 Aldrya Eiritha Ernalda Dendara Déesses du Grain	25 Ernalda Dendara	26 Lodril Ernalda Dendara	27 Ernalda Dendara Maran Gor	28 Ernalda Dendara
Semaine de la Stase	29	30	31	32	33	34	35
Semaine du Mouvement	36	37	38	39	40 Lokarnos	41	42
Semaine de l'Illusion	43	44	45	46	47	48	49
Semaine de la Vérité	50	51	52	53	54	55	56












SAISON DES TEMPÊTES



	 Dernier Croissant	 Lune Mourante	 Nouvelle Lune	 Premier Croissant	 Premier Quartier	 Pleine Lune	 Dernier Quartier
	Jour du Gel	Jour de l'Eau	Jour de l'Argile	Jour du Vent	Jour du Feu	Jour Sauvage	Jour Divin
Semaine du Désordre	1	2	3	4	5	6	7
Semaine de l'Harmonie	8	9	10	11 Donandar	12	13	14
Semaine de la Mort	15	16	17	18 Humakt	19	20	21
Semaine de la Fertilité	22	23	24	25	26	27	28
Semaine de la Stase	29	30	31	32	33	34	35
Semaine du Mouvement	36	37 Tsankth	38	39 Orlanth Mastakos	40	41	42
Semaine de l'Illusion	43	44	45	46	47	48	49
Semaine de la Vérité	50	51	52	53	54	55	56

● Krasht
Taureau
Tempête



	 Dernier Croissant	 Lune Mourante	 Nouvelle Lune	 Premier Croissant	 Premier Quartier	 Pleine Lune	 Dernier Quartier
	Jour du Gel	Jour de l'Eau	Jour de l'Argile	Jour du Vent	Jour du Feu	Jour Sauvage	Jour Divin
Première Semaine	1 Thed Malia Mostal	2 Mostal	3 Mostal	4 Mostal	5 Mostal	6 Issaries Mostal Etyries	7 Mostal Lhankor Mhy
Deuxième Semaine	1 Mostal Chalana Arroy	2 Mostal Chalana Arroy	3 Mostal Chalana Arroy	4 Mostal Chalana Arroy	5 Mostal Chalana Arroy	6 Issaries Mostal Etyries Chalana Arroy	7 Mostal Lhankor Mhy Chalana Arroy



INDEX

Acos83
 Aldrya145
 Aleshmara100
 Anciens Dieux.....100
 Annilla.....120
 Aptanace le Sage.....110
 Arachné Solara136
 Araganthosas110
 Argan Argar.....168
 Aranea.....173
 Arc Doré.....83
 Arkat73
 Arnal101
 Asrélla.....168
 Atyar181
 Babeester Gor.....96
 Bagog175
 Bienfaitrice92
 Bolongo.....101
 Bouffon.....136
 Brastalos163
 Cacodémon181
 Caladra & Aurélion172
 Celle qui Attend119
 Chalana Arroy.....63
 Chaos Primaire177
 Cour Céleste.....83
 Créateur120/156
 Créateur de la Terre134
 Cronisper le Sage101
 Culte des Ancêtres129
 Daga.....73
 Daka Fal92
 Daliath.....163
 Dame Ténèbres.....84
 Danfive Xanon118
 Daruda110
 Dayzator84
 Déesse Lunaire120
 Déesse Rouge.....115
 Déeses du Grain.....138
 Deezola118
 Dehore.....173
 Dendara.....77
 Dieu Invisible.....124
 Dieux Aînés156
 Dieux Citadins139
 Dieux Chasseurs138
 Dieux Rebelles.....84
 Dieux des Rivières140
 Dieux Voleurs140
 Donandar.....64
 Donatrice.....110
 Dormal le Marin159
 Dragon Bicéphale
 et le Gentil Cygne.....110
 Drospoly.....163
 Eiritha88
 Ehim126
 Ernalda.....64
 Etyries117
 Eurmal.....73
 Faranar101
 Faux Dieux.....126
 Flamal148
 Framanthe163
 Frères des Plantes149
 Gagarth92
 Gark le Calme.....182
 Gata149
 Gbaji182
 Genert92
 Gerlant Flammépée.....127

Glorantha.....156
 Godunya107
 Golod.....163
 Gorakiki173
 Gorgorma.....78
 Grand Mère Terre135
 Grand Père Mortel73
 Harana Ilor84
 Haut Roi Elfe.....149
 Heler74
 Himili173
 Hobyarong106
 Hon-Eel la Danseuse.....120
 Homme Cornu133
 Homme Mauvais182
 Homme Sauvage111
 Hrestol127
 Humakt65
 Humct127
 Hwarin Dalthipper120
 Hyalor Dressechevaux84
 Hykim & Miikyh131
 Ikadz.....182
 Impératrice Terre84
 Inora74
 Iphara163
 Irripi Ontor.....118
 Issaries68
 Jakaleel la Sorcière.....118
 Jeset le Passeur.....173
 Jeunes Dieux74
 Jeunes Élémentaires120
 Jmijie.....101
 Kajabor182
 Kargan Tor84
 Keranun101
 Kolat74
 Krarsht.....177
 Krjalk182
 Kyger Litor169
 Lambril74
 Larnste84
 Lankor Mhy69
 Lodril97
 Lokarnos78
 Lorian163
 Lumavoxoran106
 Lux84
 Magasta160
 Malkion127
 Malia179
 Manthi163
 Maran Gor98
 Mastakos.....70
 Mee Vorala173
 Mère du Riz111
 Metsyla.....111
 Mikaday.....111
 Mirintha.....164
 Molanni84
 Mostal153
 Murthdrya164
 Natéa164
 Nelat164
 Noruma11
 Nyanka101
 Nysalor.....121
 Orénoar.....84
 Orlanth70
 Ourania85
 Pamait99
 Paslac127
 Peigne et Tresse.....112
 Phargon164
 Pocharngo180

Quatre Premiers
 Compagnons135
 Ragnaglar182
 Ratslaff.....85
 Requin des Ténèbres182
 Roi d'Au-Dessous135
 Roi d'Au-Dessus135
 Roi Ondine.....164
 Sailligor.....106
 Seigneur Lumière85
 Seigneur Mer85
 Semeur150
 Sept Mères.....118
 Seseine.....182
 Sikkanos.....101
 Shavaga.....111
 Slor150
 Sorcière de la Terre135
 Styx.....174
 Subere.....170
 Talor127
 Taureau Tempête.....89
 Teelo Nori118
 Telask111
 Temps141
 Thalurzini111
 Thanatar183
 Thed180
 Tholaina164
 Tien183
 Trio Impie.....183
 Triolina.....162
 Tsankth108
 Tylénéa.....85
 Ty Kora Tek100
 Uléria79
 Umath.....74
 Umbrol74
 Vadrus74
 Valkaro127
 Valind72
 Valzain.....111
 Vangono101
 Varchulanga164
 Vieil Homme135
 Vivamort.....183
 Voie de la Maîtrise
 Immanente108
 Voria.....148
 Vovisibor183
 Vrimak85
 Wachaza162
 Waertag164
 Waha le Boucher.....90
 Wakboth183
 Worlath.....127
 Xemela127
 Xiola Umbar.....170
 Xentha.....174
 Yamsur85
 Yanafal Tarnils119
 Yara Aranis.....121
 Yanmortia102
 Yelm80
 Yelmallo81
 Yelorna83
 Yinkin74
 Zaktirra111
 Zaramaka164
 Zorak Zoran.....172
 Zzabur128



RuneQuest

Les Dieux de Glorantha

Le Combat de Yelm contre Malia
« Tiré d'une prière Dara Happan
Psaume 142 dans le livre des cantiques Ralbanth »

*Tu le transperças O Seigneur de tes Flèches Dorées.
Tu le transperças, et tuas le premier fils de Malia.
Le monstre visqueux fut brûlé et brisé, purifié.
O Seigneur, Toi seul pouvait le faire.*

*Louons Yelm !
Tu la changeas, O Seigneur, de ta Pure Lumière,
Tu la changeas de part en part,
Changeas la Première Fille de Malia.*

*L'hideuse sorcière fut purifiée par le feu.
O Seigneur, Toi seul pouvait le faire.*

*Louons Yelm !
Tu la chassas, O Seigneur de ton Immense Pouvoir.
Tu la battis et la brisas,
La Mère des Maladies.*

*La misérable déesse fut blessée, ébouillantée.
O Seigneur, Toi seul pouvait le faire.*

*Louons Yelm !
Puissant Père, protège-nous de nos ennemis,
Veille sur nous dans la Lumière et les Ténèbres.
Guide nos cœurs.*

*Sauve-nous de la misère et de la faim.
Ceci est mon Pouvoir, Père plein de grâce, précieux don.
Prend-le maintenant et souviens toi de moi.
Ainsi soit-il !*

Les Dieux de Glorantha est le premier supplément de luxe consacré à RuneQuest. Véritable encyclopédie de référence, ce livre clair et aéré détaille tous les panthéons de Glorantha et les principaux dieux qui les composent. Désormais, à chacun des cultes correspond ses sorts runiques et ses conditions d'acceptation, ce qui confère au jeu cette touche unique et inimitable.

Afin de faire de ce supplément une pièce unique, des éléments inédits y ont été ajoutés. Poèmes, gestes de héros, mythes étranges, création du monde vous fascineront des heures durant. De plus, la vision du monde selon chaque déité est décrite ainsi que ses relations avec les autres dieux. Grâce à ses éléments, les interactions entre les divers personnages et l'univers qui les entoure n'en seront que plus intenses.

Dans un souci de clarté, une soixantaine d'illustrations décrivant divers scènes de la vie quotidienne dans Glorantha viennent agrémenter l'ensemble. Pour conclure, un calendrier permettra aux maîtres et joueurs d'annoter et de tenir compte dans leur campagne des Jours Saints réservés à l'adoration des divinités.

Les Dieux de Glorantha est la première clé qui vous permettra d'accéder à un univers inoubliable, gageons que vous saurez l'utiliser pour votre plus grand plaisir.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *RuneQuest* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-06-X

Prix : 178 F