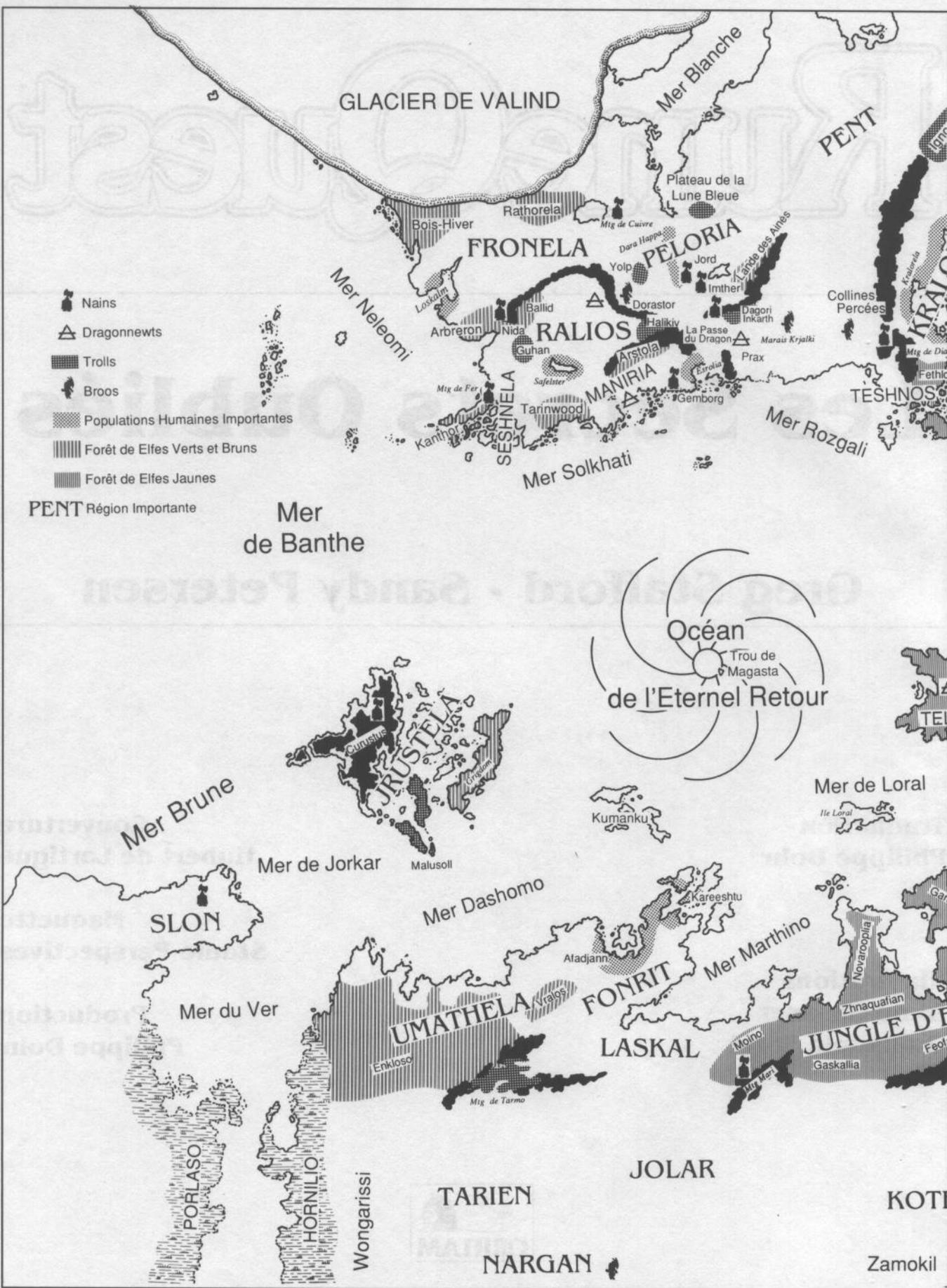


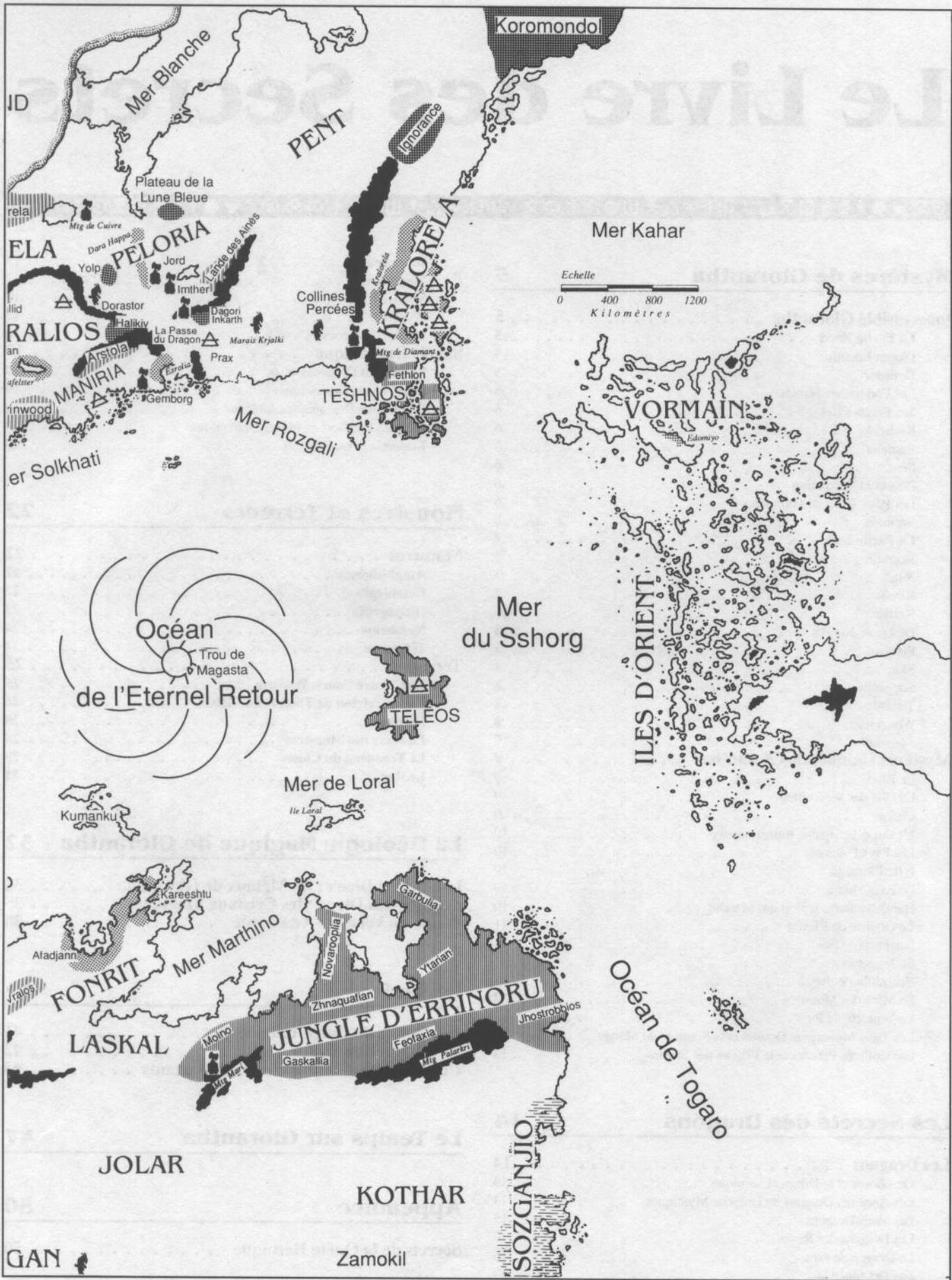
UNIVERSITY OF THE SAHARA  
RuneQuest

# Les Secrets Oubliés















blant optimistes quant à leur destin en dehors de leur "pays adoré". Il semblerait qu'une lutte oppose une dynastie à de nombreux exilés, mais peut être ne saurons nous jamais rien. En fait, Vormain est l'équivalent gloranthien du Japon mythique. Les maîtres de jeu devront se référer au supplément de RuneQuest Land of Ninja pour obtenir davantage d'informations sur les facultés et pouvoirs exotiques des natifs. Comment vos personnages réagiront-ils en rencontrant une bande de samurais gloranthiens ?

△ 卐 卍 华 协 卐 卑 卒 卓 協 单 卖 南 単 卙 博 卛 卜 卝 卞 卟 占 卡 卢 卣 卤 卥 卦 卧 卨 卩 卪 卫 卬 卭 卮 卹 卺 卻 卼 卽 卿 ∴ ∥ ∥ ∞ △ 卐 卍 华 协 卐 卑 卒 卓 協 单 卖 南 単 卙 博 卛 卜 卝 卞 卟 占 卡 卢 卣 卤 卥 卦 卧 卨 卩 卪 卫 卬 卭 卮 卹 卺 卻 卼 卽 卿 ∴ ∥ ∥

### La Partie Sud

La partie sud de Glorantha est composée de Pamaltela et de diverses îles. Les régions intérieures de Pamaltela sont complètement inconnues des extérieurs. De même, les natifs ne quittent pas souvent leur propre sphère d'influence et seraient des étrangers dans le reste du monde. Les côtes nord de Pamaltela sont bien connues : Umathela, Fonrit, les mers de Marthino et Maslo. Elles seront probablement visitées par les personnages joueurs et ne sont donc pas décrites ici. Des détails supplémentaires sur ces pays seront fournis dans un supplément sur Glorantha à paraître.

### Hornilio

La côte ouest de Pamaltela n'est qu'un vaste marécage couvert d'une eau noire et saumâtre. Elle est infestée de milliers de gobelins (elfes rouges) très dangereux. La nature de ces entités les fait apparaître comme irrationnelles et hystériques aux humains qui fuient leurs tours malicieuses et perverses. A quelques centaines de kilomètres au sud, en suivant la côte à partir de la Falaise du Vent d'Agankar, on peut trouver le Royaume de la cruelle sorcière gobelin, Kargan Ilor. En continuant vers le sud, le spectacle reste le même ce qui explique pourquoi personne n'a tenté de se diriger plus loin vers le sud par la Mer du Ver. Si vous joueurs désirez rencontrer des elfes rouges, l'endroit est tout indiqué.

### Jolar

Jolar, qui forme la partie centrale des plaines de Pamaltela, est la région intérieure la mieux connue du continent. La religion de Pamalt, comme indiqué dans les Dieux de Glorantha, est originaire de cette contrée. Le peuple qui y vit, connu sous le nom de Doraddi, est mentionné en d'autres lieux. Ce que l'on sait du reste des plaines est tiré de faits connus concernant cette région. En effet, celle-ci

a souvent été visitée au cours du Second Age et des marchands de la côte nord s'y rendent encore. Ces présomptions sont généralement correctes.

### Kimos

Les Agimori de cette petite péninsule de Pamaltela forment une race de guerriers barbares. Ils conduisent une guerre sans fin contre les terrifiants Gorgors dans une lutte pour former le visage de Kimos. Il s'agit d'un peuple fataliste et calculateur, uniquement préoccupé par le sort de sa contrée et ne portant intérêt au monde extérieur que lorsque celui-ci peut lui apporter une aide dans son combat. Ses divinités sont des forces élémentaires puissantes. En plus de la magie divine et de la sorcellerie, les Kimotiens, qu'ils soient humains ou Gorgors, pratiquent une forme de magie particulière basée sur d'étranges gravures et figures colorées portées sur la terre et la pierre. Tout en menant son combat contre les Gorgors, une famille de Kimos peut passer des années à graver une montagne pour en faire une gigantesque sculpture dotée du pouvoir de supprimer les intempéries ou d'invoquer les esprits en colère de l'autre monde. Cette magie sculptée n'est pratiquée que dans Kimos ; il s'agit probablement du seul endroit où celle-ci











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

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

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

## **Le Gouffre de l'Enfer**

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

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

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

## **Les Forts de Fer**

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

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

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

## **Le Juggernaut**

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

## **Brithos la Perdue**

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























# Monstres et Terreurs

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



## MONSTRES

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

### Amphisboena

*Amphisboena cendrys*

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

#### Amphisboena

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

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

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

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

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

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

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

**Armure :** 3 points de peau.

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

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

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

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

**Classe de Danger :** IV.

### Catoblepas

*Catoblepas necator*

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Classe de Danger :** IV.

## Hippogriffe

*Hippogryphus pterifer*

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

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

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

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

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

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

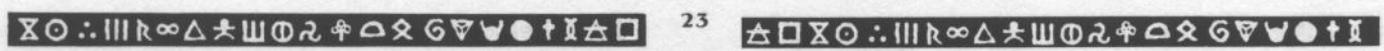
Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Serres avant x2	5	30+14	1D6+3D6
Morsure	8	30+14	1D10

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

**Compétences :** Scruter 50+3.

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

**Classe de Danger :** III.





## Nasobeme

*Tyrannonasus imperator*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Classe de Danger :** I.

## Têterouge

(aucun nom scientifique)

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

créatures vivantes.

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

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

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

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

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

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

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

\* après cinq victimes.





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

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

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

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

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

**Autres Facultés**

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

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

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

**TIQUE CHAOTIQUE GEANT**

**Caractéristiques**

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

**Attributs**

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

**Arme**

RA	Attaque %	Dégâts	
Morsure	3	180	8D6

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

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

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

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



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

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

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

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

**Caract.**

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









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

**La Mère des Monstres**  
**Caractéristiques**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Le Troupeau du Chaos**

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

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

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

**Brindithum, ou La Chèvre du Chaos**  
**Caractéristiques**

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

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

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

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

**Facultés**

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

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

### Urgan, Le Serpent Visqueux Caractéristiques

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

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

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

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

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

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

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

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

### Facultés

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

### Zeech, La Baleine Glissante Caractéristiques

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

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

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

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

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

### Facultés

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

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

### Table des Étincelles

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

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

### Bastok, La Vouivre du Chaos Caractéristiques

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

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

























# Le Ciel

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

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

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

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



## CATEGORIES DE CORPS CELESTES

### ETOILES

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

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

### CONSTELLATIONS

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

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

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

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

### SAUTEURS

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

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

### PLANETES

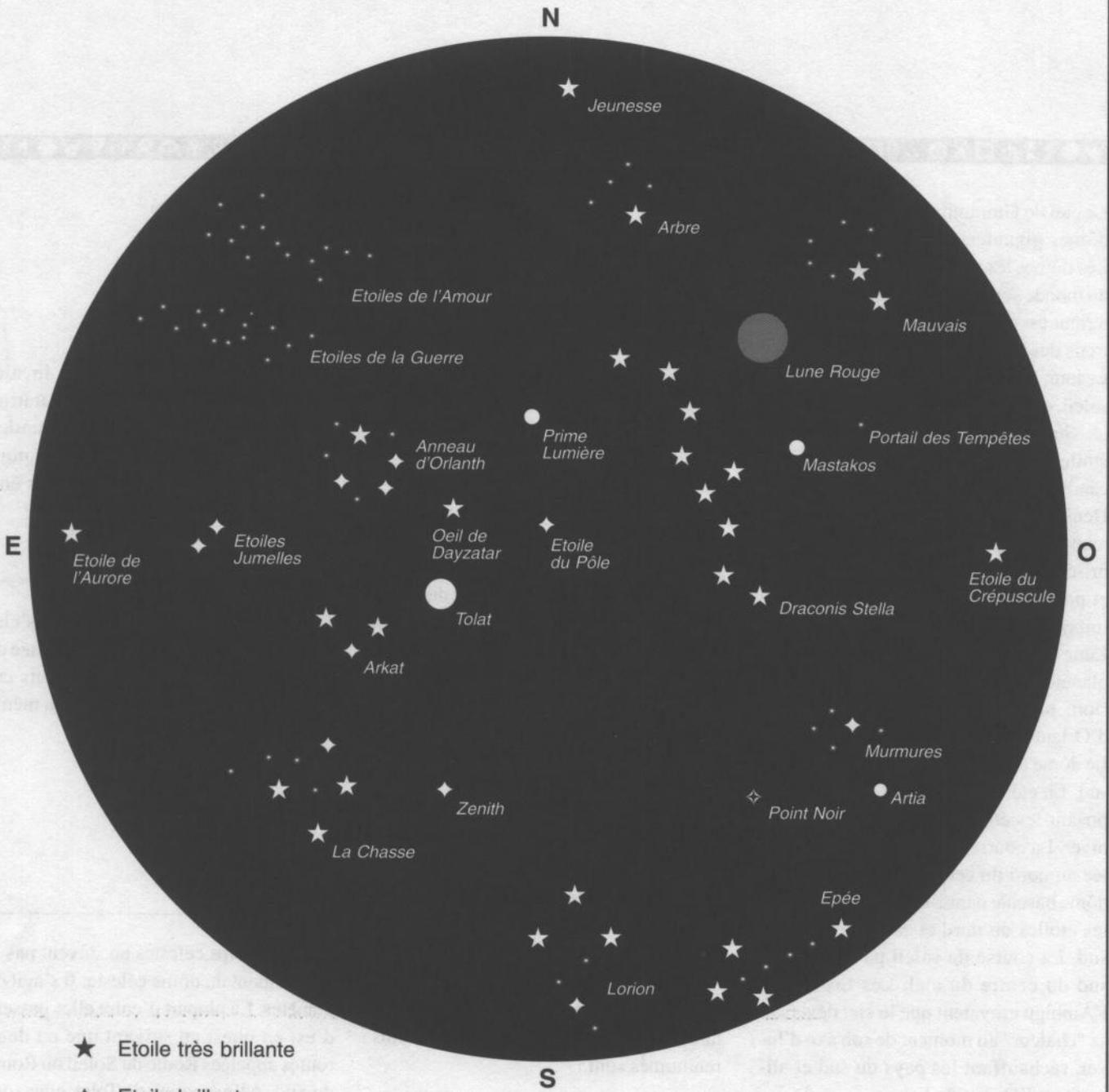
Certains corps célestes ne suivent pas le mouvement du dôme céleste. Il s'agit de planètes. La plupart d'entre elles passent d'est en ouest en suivant une ou deux routes appelées Route du Soleil ou Route du Sud. A l'exception de Tolat, elles sont invisibles le jour, à l'exception de l'aurore et du crépuscule.

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



# Le Ciel de Glorantha : Ete, Minuit

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



- ★ Etoile très brillante
- ◆ Etoile brillante
- \* Etoile faible
- Planète



est probablement du à la lumière du coucher du soleil. Dans la plupart des langues de Genertela, elle est appelée Rausa.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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













# Appendice



## SECRETS DE LA QUÊTE HÉROÏQUE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



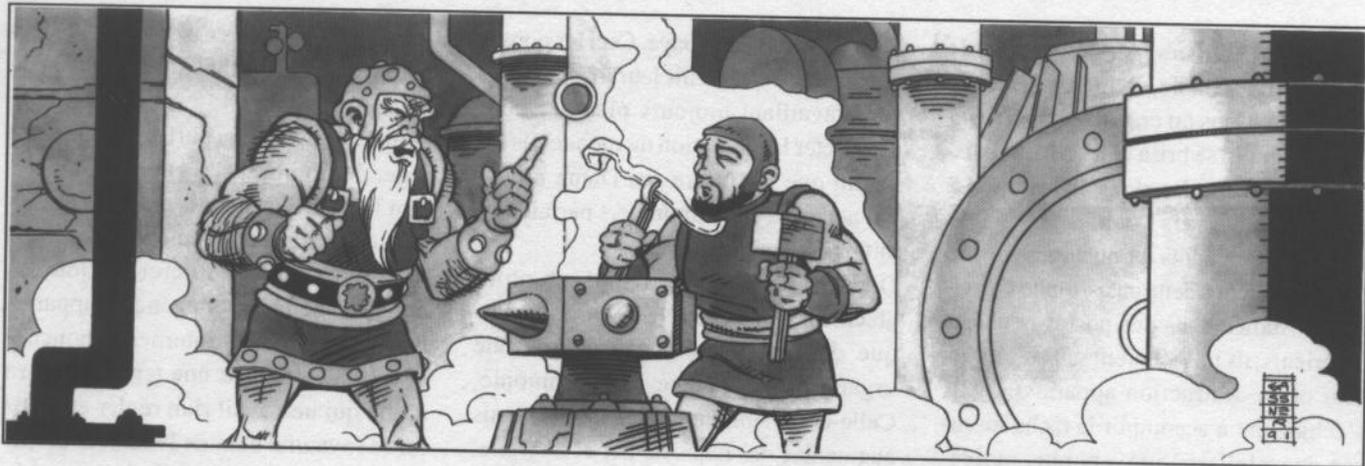












chine du Monde était en train d'être parée suivant le plan. L'unité naine fut à nouveau assurée et les tensions internes qui caractérisaient les premiers âges furent éliminées. En général, les nains sont aujourd'hui tranquilles. Des individus et des messagers quittent leurs royaumes mais la majeure partie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

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

### Sous-Types Nains

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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



**VIE**

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

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

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

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

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

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



**GOVERNEMENT**

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

Chaque Conclave doit répondre devant un conseil dirigeant supérieur appelé la



















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

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

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

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

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

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

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

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

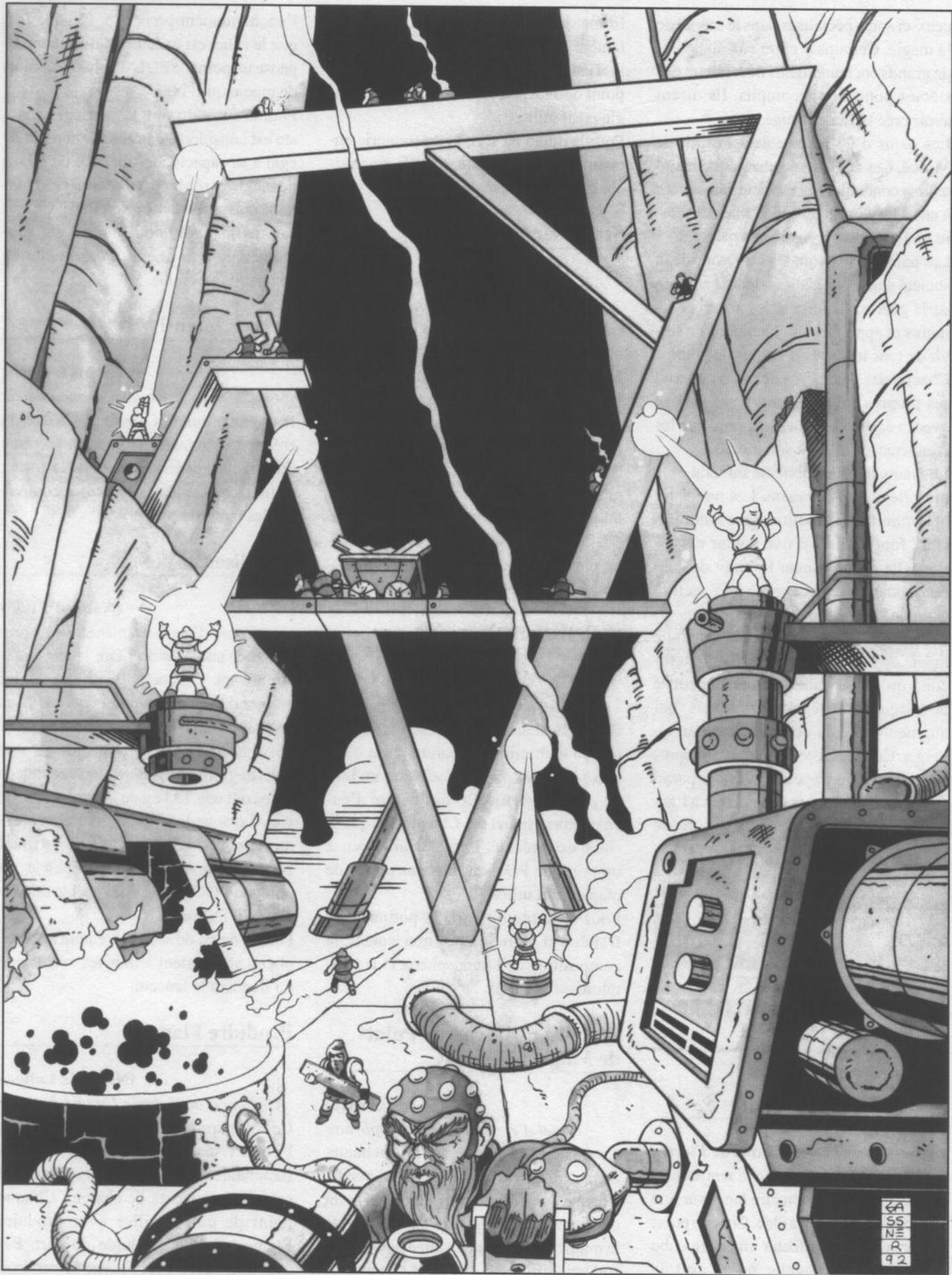
**NAIN D'ARGENT** : enchanteurs et sorciers. Artisanat Argent x1, Artisanat Objet Magique x2, Lire/Ecrire Mostali x2, Connaissance des Nains x1, Connaissance de Glorantha x1, Connaissance des Minéraux x3. **MAGIE (Sorcellerie)** : 1D3-1 sorts à maturité plus un sort par tranche ou fraction de cinq années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

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









GA  
SS  
NE  
R  
92















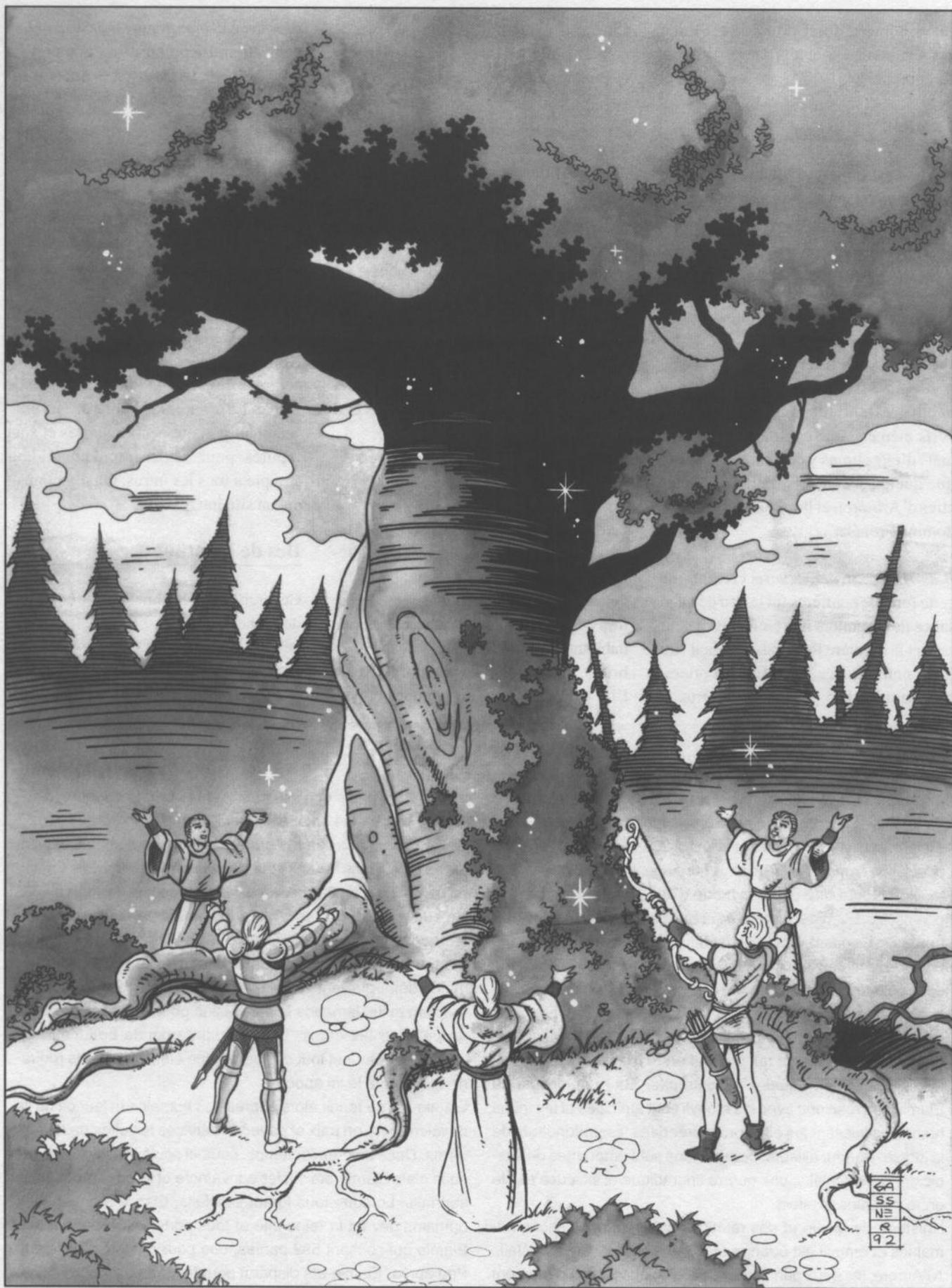














cette immense forêt. Maniria est l'une des régions de Glorantha que les elfes espèrent reboiser.

## Fronéla

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

### Fronéla : Sites Intéressants

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

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

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

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

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

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

## Grigdom

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

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

## Hornilio

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

## Iles de Kanthor

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

## Maslo et les Embyli

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Jungle de Errinoru

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

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

### Jungle de Errinoru : Sites Intéressants

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

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

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

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

Au second siècle, davantage de colons humains arrivèrent par bateaux. Certains rejoignirent le Serment de Elamle mais la plupart se rendirent dans l'est, vers Onlaks, pour s'y installer. Ils abattirent et brûlèrent une partie de la jungle pour construire des villes portuaires. Si les elfes n'avaient jamais vu d'humains auparavant, ils ne tardèrent pas à comprendre la menace qu'ils représentaient. Dans leur forteresse végétale, les dryades de Garbulia peinèrent pour donner naissance à des hybrides et greffons de nouvelles plantes monstrueuses. Bientôt, des arbres mangeurs d'hommes accompagnés de vignes et de mousses destructrices de maison se répandirent pour balayer complètement les intrus humains.

Tout le peuple de Miirdek comprit alors la vision prophétique de Elamle-ata. Au Second Age, la tribu Novaroolpia rejoignit l'Empire Elfique de Errinoru mais continua à respecter le Serment de Elamle. Depuis jamais plus un tel honneur n'a été accordé par un roi elfe à un humain.

A la fin du Second Age, l'Empire Elfe fut anéanti et des centaines de milliers de kilomètres carrés de jungle brunirent et pé-

rèrent. Le Serment de Elamle obligea les humains à approvisionner les elfes et cette aide sauva la tribu Novaroolpia de l'extinction. Dans Onlaks, la jungle flétrit et mourut en quelques années. Un nouveau rejet, la tribu d'elfes jaunes Garbulia, commença rapidement à réclamer le pays, même si le processus nécessaire à l'accession des côtes les plus au nord devait prendre 400 ans.

Avant que la jungle n'arrive, les humains s'étaient à nouveau installés sur les côtes. Les nombreux peuples de Onlaks résistèrent avec courage mais l'avancée inexorable de la jungle les repoussa peu à peu. Aujourd'hui, des ruines jonchent la jungle de Onlaks et seules les enclaves côtières les plus fortes perdurent.

Dernièrement la situation a changé. Les humains de Onlaks dans leur défiance à l'égard des elfes ont renommé la péninsule Flanch. La dynastie de Flanch a réussi à organiser la plupart des cités restantes en une puissante confédération côtière. Celle-ci est devenue la plus grande puissance maritime de Maslo et contrôle la mer. Elle résiste également avec un certain succès aux armées embyli lorsque nécessaire.



















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



#### IV. PLANTES

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

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



#### V. ENFANTS DE LA FORET

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

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

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

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



#### VI. CHAMANS

Un personnage désirant devenir un chaman d'Aldrya peut appartenir à n'importe quel sous-culte. Il doit se rendre devant le Conseil des Jardiniers et l'informer de son intention. Il sera alors éprouver pour connaître sa valeur. Un jet réussi en Connaissance des Animaux, Cérémonie, Connaissance des Plantes, Invocation et Connaissance du Monde devra être effectué. Si un seul de ces jets est manqué, le candidat est rejeté et ne peut plus tenter de devenir chaman avant qu'une année complète ne se soit écoulée. Si l'épreuve est réussie, les Jardiniers invoquent un esprit saint d'Aldrya qui emmène le candidat dans un bosquet secret. Il sacrifiera alors autant de POU qu'il le désire. Ceci fait, le candidat devra effectuer un jet en Invocation pour créer un esprit intérieur comme dans les règles normales sur le chaman. L'esprit intérieur prend la forme de la plante favorite du chaman. Ceci fait, la terrible Dame Blanche survient et engage le chaman à venir dans un combat spirituel. Elle possède un POU de 35. Si la Dame Blanche réduit les points de magie du candidat à 0, il meurt et le bosquet secret est maudit pendant un an. Si le candidat possède un esprit intérieur, la Dame Blanche ne reste que 2D6 rounds. Dans les autres cas, elle demeurera jusqu'au terrible dénouement. Si le candidat survit, il renaît comme chaman d'Aldrya. Les esprits des plantes sont généralement amicaux avec un chaman. Les chamans d'Aldrya ne peuvent pas lier des esprits non-végétaux à leur esprit intérieur. Quel que soit le sous-culte adoré auparavant, un chaman appartient aux Enfants de la Forêt. Les Enfants de la Forêt sont sous sa responsabilité et sa directive. Il est second en importance pour le bien-être de la forêt. Il ne peut quitter ce sous-culte si ce n'est pour devenir un Jardinier. A la différence des autres chamans, les









d'armure. Couper le fourré endommage l'arme utilisée à raison de 1D3 points par round (les armes contondantes utilisées pour endommager un fourré endurent 1D3 points de dégâts par round et effectuent le minimum de dommages possibles). Le fourré meurt en une journée à moins de le maintenir en vie grâce à un point de magie par graine et par jour.

### Sphère de Silence

**1 point**

*A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable*

Ce sort crée une barrière contre le bruit de trois mètres de rayon autour de la cible. Aucun son ne peut franchir cette barrière. Les personnages à l'intérieur de la sphère peuvent s'entendre les uns les autres mais ne peuvent percevoir aucun son de l'extérieur, et vice-versa. L'utilisation habituelle de ce sort permet de se glisser sans bruit dans la forêt et d'éviter d'être entendu par les gardes ennemis. Si le sort est centré sur une cible non-consentante ou n'en étant pas informée, ses points de magie doivent être vaincus.

### Transe de la Flèche

**1 point**

*Personnel, temporaire, non-cumulable, réutilisable*

Ce sort permet au lanceur d'unir sa

conscience à celle de son arc, doublant son attaque avec cette arme. L'utilisateur entre dans une transe dans laquelle seuls son arc et sa cible existent. Il ne se déplace que pour obtenir un meilleur angle de tir ou pour trouver une autre cible. Il ne peut utiliser aucune autre arme et est incapable d'esquiver, de parer ou d'utiliser l'arc comme massue. Même s'il est engagé en mêlée, il tirera une flèche sur son adversaire. Une fois en transe, le personnage ne peut lancer que des sorts relatifs à l'arc (Multi Missile, Daredard, etc.) à l'exclusion de toute autre magie, y compris Soins (il peut néanmoins soigner son arc elfique s'il est endommagé). Si le combat se termine avant que le sort n'expire, le personnage restera au repos et attendra de nouvelles cibles. Ce n'est pas un sort de Berserk et l'utilisateur reconnaît ses amis de ses ennemis.



## XII. SOUS-CULTES

### Esprits de Représailles

Les elfes qui trahissent ou blessent leur forêt souffrent toujours des mêmes pertes que cette dernière. Ces représailles peuvent survenir après des années. Les légendes parlent de renégats

elfes de la Légion de l'Arc Lunaire qui se sont tenus aux côtés des Lunars lorsque ceux-ci ont envoyé la Lune Brûlante sur la grande forêt de Rist.

Chaque elfe ou homme de la légion périt dans les flammes dans les cinq ans qui suivirent.

De plus, ceux qui renient leur foi sont hantés par des esprits de la nature qui les attaquent périodiquement en combat spirituel. Ils apparaissent toujours dans les moments les plus dangereux afin d'incommoder leur victime, causant parfois sa mort ou provoquant des mutilations. Les parjures mineurs peuvent se racheter. Les offenseurs les plus graves sont hantés toute leur vie. Ces esprits de la nature ont généralement un POU de 3D6.

### Shanasse

Shanasse, l'époux d'Aldrya, est adoré par tous les elfes. Si d'autres déités comme Yelm ou le Haut Roi Elfe lui causent un peu d'ombrage, un sanctuaire dédié à Shanasse se trouve dans tous les temples d'Aldrya. Shanasse enseigne d'abord le Chant d'Abondance à tous les enfants d'Aldrya.



## XIII. CULTES ASSOCIES

### Chalana Arroy

Durant les Ténèbres, Arroin et le Haut Roi Elfe étaient des amis très proches. Arroin était soigné par des dryades qui dépérissaient d'amour pour lui. De nombreux elfes sont des guérisseurs et le Grand Guérisseur apporte Régénérer un Membre aux Jardiniers d'Aldrya.

### Dendara

Dendara, la mère adoptive d'Aldrya et l'épouse de Yelm, apporte à la déesse son sort Restaurer la Santé (Intelligence).





# Les Uz



## MYTHE ET HISTOIRE

Les trolls sont parfois appelés Hommes des Ténèbres ou hommes sombres. Il s'agit d'une race ancienne qui remonte au Temps des Dieux, lorsque le temps ne pouvait être mesuré. Ils sont originaires du Monde Inférieur, un lieu de ténèbres glacées éternelles, idéal pour les trolls. Au cours des Premières Ténèbres, les trolls et autres créatures de la nuit envahirent le monde de la surface. Cette catastrophe fut considérée comme une invasion maligne par les habitants de la surface. En fait, les trolls avaient été chassés de l'Enfer par Yelm. Celui-ci y avait été précipité après sa mort et sa lumière éclatante était insupportable aux hordes infernales. Lorsque les Grandes Ténèbres firent leur apparition, les trolls et leurs alliés endurent de grandes privations et supportèrent le poids du combat contre le Chaos.

A l'Aurore, les trolls contrôlaient une bonne part du monde de la surface. Ils coopérèrent au Premier Conseil jusqu'à ce que celui-ci fomenta le projet de créer une déité. C'est à cet instant qu'ils le quittèrent en compagnie des dragonewts, initiant le Conseil Brisé. Lorsque Gbaji fut formé, il maudit les trolls et vainquit leur déesse dont il brisa une partie de l'âme pour toujours. Cet événement est connu sous le nom de Malédiction des Trollinets. Dès lors, approximativement

la moitié des nouveaux-nés trolls sombres n'étaient plus que d'hideux trollinets rabougris. Les tentatives destinées à briser la malédiction ont abouti à la création des grands trolls et à la naissance de portées entières de trollinets. Lorsque Arkat vint détruire la malignité chaotique de Gbaji, les trolls l'aiderent avec empressement, l'adoptant et lui enseignant leurs sombres pouvoirs. Ils contribuèrent avec Arkat à la chute finale de Gbaji.

Les trolls entrèrent avec une relative puissance dans le Second Age, mais la Malédiction des Trollinets les condamnait à une faiblesse sans cesse grandissante. Dans la première partie du Second Age, les trolls, les elfes et les nains s'affrontèrent dans des guerres épuisantes qui virent presque l'extinction des trois races. Les humains avaient dans le même temps commencé leur expansion, chassant les trolls de certains de leurs territoires historiques. La vanité des humains les mena finalement à leur perte et les trolls participèrent à la destruction finale des Erudits de l'Ambigu et de l'Empire des Amis des Wyrms.

Comme toujours lorsque les humains se craignent entre eux, une résurgence des Races Aînées eut lieu au début du Troisième Age. Les trolls, qui patientaient dans leurs repaires, se répandirent à nouveau sur la surface. Cette menace prit une importance grandissante avec la mise à sac de plusieurs villes humaines. Finalement, l'apparition de nouvelles nations humaines repoussa les trolls dans les hautes terres où ils attendent, comme toujours, que les humains s'affaiblissent.

## Sous-types Trolls

Depuis leur venue sur le monde de la surface, les trolls ont évolué ou muté sous plusieurs formes déroutantes. Certaines, comme les Trolls Géants, les Trolls à Barbe et les Mangeurs de Pierre ont apparemment disparu. D'autres comme les Cavaliers des Ténèbres ou les Trancheurs, sont à ce point dégénérés que seules des traces de la physiologie troll demeurent. Nous décrivons ici les plus importantes variétés de trolls encore reconnaissables en tant que telles. Le nom troll qui qualifie la race entière est "uz". Néanmoins, les types spécifiques de trolls possèdent leur propre nom.

**Grands Trolls (Uzdo) :** il s'agit d'un monstrueux sous-type de trolls sombres. Les grands trolls sont gigantesques, puissants et possèdent une intelligence limitée. Leur taille va de 200 cm. pour 150 kg. à 280-290 cm. pour 420 kg. La moyenne se situe autour des 240 cm. pour 250 kg. Ce sont tous des mâles et généralement des esclaves. Ce sont des gardes du corps très populaires. On n'en trouve que sur Genertela et Jrustela.

**Maîtresse Race (Uzuz) :** dans les temps anciens, tous les trolls vivaient en Enfer et appartenaient tous à la même race : la Maîtresse Race. Aujourd'hui seules quelques unes de ces monstrueuses créatures existent encore. Leur extinction toute proche est pleurée par tous les trolls mais applaudie par toutes les autres races.





















**Maîtresse Race** : toujours civilisé  
**Grands Trolls** : les grands trolls du Plateau de la Lune Bleue, Dagori Inkarth, Guhan, Halikiv, Kathaëla ou des Montagnes Yolp lancent 1D6 : 1-2 = barbare, 3-6 = civilisé. Les grands trolls des Landes des Aînés, Koromondol et Pent sont tous barbares.

**Trolls Sombres** : les trolls sombres du Plateau de la Lune Bleue, Dagori Inkarth, Guhan, Halikiv, Kathaëla ou des Montagnes Yolp lancent 1D6 : 1 = primitif, 2-3 = barbare, 4-6 = civilisé.

Les trolls sombres des Landes des Aînés, Koromondol, Malusoll, Pent ou des Montagnes Tarmo lancent 1D6 : 1-2 = primitif, 3-6 = barbare.

**Trolls des Jungles** : toujours primitif.

**Trolls des Neiges** : toujours primitif.

**Trollinets** : identique aux trolls sombres.

## 5) Occupation

Votre troll est prêt à prendre ses responsabilités d'adulte. En bref, il est devenu un membre actif de la grande famille troll et n'a plus besoin des autres pour subvenir à ses besoins. Reportez vous au tableau approprié ci-dessous en vous rendant dans un premier temps à la race concernée. Recherchez ensuite le statut social et la culture si nécessaire. Un ou plusieurs jets de dés seront nécessaires pour déterminer l'occupation.

L'équipement de départ et la magie sont déterminés aux étapes 6 et 7.

### Maîtresse Race

Peut choisir n'importe quelle occupation. Reçoit chaque année 1/2 fois son INT en pourcentages à distribuer parmi les compétences désirées. Reçoit 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 15 ans.

### Grands Trolls

Un grand troll peut ou non être un esclave. Lancez 1D6 pour déterminer le statut : 1-4 = esclave, 5-6 = libre. Ajoutez 1 au jet de dé des trolls barbares. Reportez

vous à la table des occupations, que le troll soit ou non un esclave, en utilisant les modificateurs indiqués. Reçoit 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 15 ans.

#### Table d'Occupation des Grands Trolls

1D100	Classe
01-05	Garde
06-85	Guerrier
86-00	Travailleur

INT 13+ : soustrayez 15 % au jet  
 INT inférieur à 7 : rajoutez 5 % au jet.  
 POU inférieur à 9 : rajoutez 5 % au jet.

#### Occupations des Grands Trolls

**GARDE GRAND TROLL** : Grimper x1, Sauter x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres/Scruter x5, Sens des Ténèbres/Chercher x3, Attaque Arme 2 M x5, Parade Arme 2 M x5, Attaque Arme Secondaire x4, Parade Arme Secondaire x4 ou Parade Bouclier x4.

**GUERRIER GRAND TROLL** : Grimper x2, Sauter x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x4, Sens des Ténèbres/Scruter x3, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Attaque Arme 2 M x5, Parade Arme 2 M x5, Attaque Missile x3, Attaque Arme Secondaire x3, Parade Arme Secondaire x3 ou Parade Bouclier x3.

**TRAVAILLEUR GRAND TROLL** : Grimper x2, Sauter x2, Nager x2, Lancer x3, Artisanat x3, Autre Artisanat x2, Premiers Soins x2, Inventer x2, Sens des Ténèbres/Scruter x2, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Ecouter x2, Attaque Arme 2 M x3, Parade Arme 2 M x3, Attaque Arme Secondaire x2, Parade Arme Secondaire x2.

#### Trolls Sombres, Trolls des Jungles et Trolls des Neiges

Ces trolls reçoivent 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 15 ans.

#### Occupations des Trolls Sombres Primitifs

Les trolls primitifs n'ont pas grand choix dans leur profession. Rendez vous immédiatement à l'occupation Chasseur. Les trolls des neiges primitifs uniquement lancent 1D6 : 1-2 = Pêcheur, 3-6 = Chasseur.

### Occupations des Trolls Sombres Barbares ou Civilisés

#### Table d'Occupation des Trolls Sombres Barbares

1D100	Occupation
01-08	Artisan
09-25	Eleveur d'Insectes
26-75	Chasseur
76-77	Noble
78-79	Prêtresse
80-81	Chaman
82-00	Guerrier

#### Table d'Occupation des Trolls Sombres Civilisés

1D100	Occupation
01-05	Artisan
06-25	Eleveur d'Insectes
26-60	Chasseur
61-65	Pêcheur
66-68	Nourrice
69-70	Marchand
71-72	Noble
73-74	Prêtresse
75-76	Chaman
77	Sorcier
78-00	Guerrier

#### Occupations des Trolls Sombres

**ARTISAN** : Baratin x3, Parler Langue Sombre x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat Primaire x5, Artisanat Secondaire x2, Evaluer x3, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire Langue Sombre x1, Inventer x2, Passe-Passe x2, Cérémonie x2, Enchantement x1, Sens des Ténèbres/Chercher x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2.

#### Table des Artisanats Trolls (optionnelle)

1D100	Occupation
01-05	Alchimiste
06-20	Armurier
21-24	Brasseur
25-26	Chanteur*
27-36	Herboriste
37-55	Forgeron Gris (Plomb)
56-75	Forgeron Rouge (Bronze)
76-95	Tailleur de Pierre
96-00	Sculpteur

\*apprendre Chanter au lieu d'Artisanat Primaire et Jouer Instrument pour Artisanat Secondaire



**PECHEUR** : Canoter x4, Grimper x3, Sauter x1, Nager x5, Baratin x2, Chanter x2, Connaissance des Animaux x1, Artisanat Bois x2, Navigation x2, Connaissance du Monde x3, Inventer x2, Sens des Ténèbres/Scruter x1, Attaque Arme x3, Parade Arme x3.

**CHASSEUR** : Lancer x4, Connaissance des Animaux x1, Connaissance des Plantes x1, Inventer x3, Ecouter x1, Sens des Ténèbres/Scruter x4, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Pister x2, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x4, Attaque Missile x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2 ou Esquiver x2.

**ELEVEUR D'INSECTES** : Grimper x4, Sauter x3, Chevaucher (insecte) x2, Nager x2, Connaissance des Animaux x3, Premiers Soins x2, Prendre Soin Insecte x5, Connaissance des Plantes x3, Sens des Ténèbres/Scruter x2, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x2.

**MARCHAND** : Chevaucher (insecte) x2, Baratin x4, Eloquence x3, Parler Langue Sombre x2, Parler Autre Langue x4, Evaluer x4, Connaissance des Humains x2, Lire Langue Sombre x2, Connaissance des Trolls x2, Attaque Missile x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade Bouclier x3.

**NOURRICE** : Eloquence x2, Parler Langue Sombre x2, Premiers Soins x5, Lire Langue Sombre x3, Traiter Maladie x5, Traiter Poison x2, Connaissance des Trolls x3, Cérémonie x2, Ecouter x2, Sens des Ténèbres/Scruter x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2.

**NOBLE** : Parler Langue Sombre x2, Parler Autre Langue x1, Eloquence x4, Connaissance des Animaux x2, Evaluer x3, Connaissance des Plantes x2, Lire Langue Sombre x2, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x2, Cérémonie x2, Attaque Première Arme x4, Parade Première Arme ou Parade Bouclier x4, Attaque Missile x3 ou Attaque Seconde Arme x2 et Parade x1.

**PRETRESSE** : Eloquence x4, Parler Langue Sombre x2, Connaissance des Animaux x2, Connaissance des Plantes x2, Lire Langue Sombre x2, Connaissance des Trolls x4,

Connaissance du Monde x2, Cérémonie x3, Enchantement x3, Invocation x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade Bouclier x3.

**CHAMAN** : Eloquence x2, Parler Langue Sombre x2, Connaissance des Animaux x1, Premiers Soins x3, Connaissance des Plantes x3, Lire Langue Sombre x1, Traiter Maladie x2, Traiter Poison x2, Connaissance des Trolls x3, Connaissance du Monde x1, Inventer x1, Cérémonie x3, Enchantement x2, Invocation x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade Bouclier x2.

**SORCIER** : Parler Langue Sombre x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat (n'importe) x2, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire Langue Sombre x3, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x1, Cérémonie x2, Enchantement x2, Invocation x2, Durée x2, Intensité x3, Multisorts x2, Portée x2, Sorts de Sorcellerie x9 (à diviser entre les sorts), Attaque Arme x2, Parade Arme x1 ou Parade Bouclier x1.

**GUERRIER** : Grimper x1, Sauter x1, Premiers Soins x1, Dissimuler x2, Sens des Ténèbres/Scruter x4, Sens des Ténèbres/Chercher x2, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x3, Attaque Première Arme x5, Parade Première Arme x5 ou Parade Bouclier x5, Attaque Missile x3, Attaque Seconde Arme x2, Parade Seconde Arme x2 ou Esquiver x2.

**Trollinets**

Remarquez que les trollinets du fait de leur statut d'oppressés et de leur jeunesse gagnent moins de pourcentages par année que les autres types de troll.

Un trollinet débute avec 2D6 années d'expérience préliminaire en partant de l'âge de 8 ans (lorsqu'ils sont considérés comme adulte).

Les trollinets ordinaires et supérieurs utilisent les mêmes tables d'occupation. Aucune distinction importante n'existe entre les occupations des trollinets primitifs et civilisés.

**Trollinet Indépendant**

Les joueurs qui décident de créer un personnage trollinet souhaitent souvent les

interpréter comme des êtres complètement libres. Ceci est complètement irréaliste et gâche le plaisir de jouer des personnages non humains.

Si les trollinets ne sont pas traités comme des prisonniers, leur éducation toute entière modèle leur personnalité pour en faire des êtres soumis.

Leur vie se déroule à satisfaire les désirs de leurs maîtres trolls sombres. Ceci est particulièrement vrai pour les trollinets normaux, mais même un trollinet supérieur doit se soumettre à n'importe quel troll sombre.

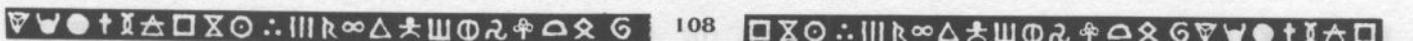
Les joueurs qui ne seraient pas satisfaits de ce style de vie doivent être autorisés à relancer un dé. Le maître de jeu peut également les autoriser à interpréter un membre d'une des vastes hordes de trollinets indépendants. Ceux-ci ont fui la répression des Maîtres, préférant la liberté d'action à la sécurité.

La plupart des trollinets qui coupent les ponts avec la société uz ne s'en sortent pas. La lumière directe du soleil est intolérable pour leurs yeux. Ils manquent d'esprit d'initiative et sont incapables de prendre des décisions (souvenez vous du POU très bas de la plupart des trollinets, ce qui reflète un manque de volonté). Leur connaissance des humains et des pays non-trolls est quasi inexistante. De tels exilés ne survivent donc pas plus de quelques années une fois qu'ils ont quitté l'abri de leur caverne.

Bien sûr, le plus intelligent et futé des trollinets peut parvenir à une certaine prospérité dans le monde extérieur. Somme toute, on peut rencontrer ce groupe étrange que forment des trollinets aventuriers.

Les joueurs doivent savoir que les trollinets indépendants seront toujours et au mieux un objet de suspicion de la part des trolls sombres. Et les trolls sombres sont toujours affamés.

Classe du Trollinet/Table d'Occupation	
1D100	Classe
01-10	Valeur
11-30	Guerrier
31-90	Travailleur
91-00	Nourriture



















dans l'obscurité comme en plein jour. Les créatures nocturnes qui voient mieux dans les ténèbres peuvent, quant à elles, voir en plein jour comme si elles se trouvaient dans le noir. Ce sort annule les effets de la lumière du soleil sur les trollinets et les trolls des cavernes. Il annule également le sort d'Aveuglement (voir ci-dessus).



## IX. SOUS-CULTES

### ● † † † □ ⊗ ⊙ ∴ ∥ ∞ △ † † † ⊕

## Furies Grises

Les initiés qui renient leur culte peuvent être certains qu'un jour ou l'autre, ils seront attaqués par une Furie Grise. Son apparition peut se produire au cours d'une bataille, durant leur sommeil ou à tout autre instant.

Une Furie Grise possède une forme humanoïde ailée et ressemble quelque peu à une gargouille. Elle possède un POU de 2D6+12, une INT de 12 et connaît les sorts de Soins 5, Contre Magie 4 et Main de Fer 3. Elle lance généralement ces deux derniers sorts avant de se manifester. Sa TAI varie de 1D6 à 6D6. Sa FOR possède le même nombre de D6 que sa TAI mais on y ajoute toujours 12. Par exemple, une Furie d'une TAI de 4D6 possède une FOR de 4D6+12. La chance de toucher de base est de 55 %, augmentée par les modificateurs à l'attaque de la Furie. Le cuir de la Furie lui confère 6 points d'armure. Elle utilise la table de localisation de la gorgone.

Cette attaque peut être empêchée en rejoignant le culte avant qu'il ne soit trop tard. Il est possible d'arranger l'instant de l'attaque en annonçant à la prêtresse locale son intention de quitter le culte. Comme le veut l'usage, la prêtresse devra alors invoquer la Furie Grise afin d'évaluer les chances de survie de l'initié en dehors du culte. Si l'initié survit à l'attaque de la Furie, il est libéré de ses vœux et est autorisé à quitter le culte.

Les Furies Grises peuvent être invoquées et contrôlées grâce à un sort de Commande Esprit du Culte.

### ● † † † □ ⊗ ⊙ ∴ ∥ ∞ △ † † † ⊕

## Cultes des Héros

La plupart des temples de Kyger Litor contiennent un sanctuaire dédié à un fameux héros troll. Des temples différents possèdent généralement des sanctuaires consacrés à des héros différents. Quelques héros particulièrement importants peuvent accorder des sorts particuliers ou autres bénéfiques à leurs adorateurs. Leurs cultes peuvent donc être très répandus. Les temples mineurs de Kyger Litor ne possèdent aucun sanctuaire à la différence de la plupart des temples majeurs. Des exemples de trois cultes de héros trolls sont donnés ci-dessous.

### GERAK KAG

Ce héros troll l'emporta en bataille sur les nomades de Prax et envahit Pavis. Son culte est répandu de Pavis à Dagori Inkarth, mais demeure inconnu par ailleurs. Gerak Kag était renommé pour sa faculté d'accomplir des bonds prodigieux et il a créé le sort de magie spirituelle Sauter.

### Sauter (nouveau sort de magie spirituelle)

variable

*A distance, temporaire*

Ce sort permet à son utilisateur d'accomplir des bonds de 3 mètres en hauteur ou longueur pendant toute la durée du sort. Chaque point supplémentaire dans le sort rajoute 3 mètres au saut. L'utilisateur doit réussir un jet en Sauter ou tomber au moment de sa réception, même si la distance complète est toujours parcourue.

### MANGE PIERRE

Ce sort runique fut pour la première fois enseigné par un troll connu simplement sous le nom de Mange Pierre. A l'exception des trolls des glaces, son culte est connu de tous les trolls de Genertela vivant à l'ouest de la Désolation.

### Mange Pierre

1 point

*A distance, temporaire, cumulable, réutilisable*

Ce sort runique est spécialement et exclusivement conçu contre les nains. Il permet à un initié d'augmenter les dégâts de son attaque par Morsure de 2D6 pour chaque point de Pouvoir dans le sort. Reportez vous à la Création de Personnage pour de plus amples informations sur la compétence Morsure.

### TRANCHE ARBRE

Il s'agit d'un autre héros troll du temps des dieux. Tranche Arbre déroba une hache à la déesse de la terre et l'utilisa pour profaner les forêts. Il apprit alors pour lui et ses suivants un chant magique capable de faire travailler les haches contre les arbres. C'est ce chant qu'il enseigna aux trolls.

Ce sort runique est appelé Chant de Tranche Arbre et peut être appris dans son sous-culte particulier. Sur Genertela, des sous-cultes de Tranche Arbre se trouvent à Dagori Inkarth, les Landes des Aînés, Guhan et Halikiv. On en trouve un dans les Montagnes Tarmo sur Pamaltela.

### Chant de Tranche Arbre

2 points

*Rituel de Cérémonie*

Ce rituel, qui est accompli sous la forme d'un chœur, influence tous les initiés de Kyger Litor chantant avec le lanceur du sort. Tous ceux qui sont affectés peuvent utiliser n'importe quel type de haches contre n'importe quel type d'Aldryami avec le même pourcentage à l'attaque et à la parade qu'à la masse ou au maillet. Aucun autre type d'armes n'est converti. Pendant le rituel, le lanceur et tous les participants doivent frapper avec leurs masses et maillets sur des bûches sèches. Le sort dure jusqu'au prochain lever du soleil. Si une bataille doit avoir lieu entre elfes et trolls, la nuit précédant la rencontre sera marquée par plusieurs rassemblements de trolls, chacun frappant une bûche en entonnant un chant guttural.





La personne est mutilée de la façon suivante. Ses oreilles et son nez sont arrachés et des os de trolls morts sont insérés à leur place. Les quatre canines sont extraites et quatre incisives de trolls sont introduites dans les cavités. Elles forment les germes d'une nouvelle dentition. Les organes internes sont arrachés et de nouveaux estomac et foie sont remplacés. Dans certains exemples, les muscles des jambes ont également été remplacés. Les yeux restent généralement intacts. Cela indique peut être que les trolls connaissent leur utilité et les laissent en place. Ils sont sans doute moins intéressés par le fait de rendre quelqu'un moins humain que davantage Kyger Litor.

Le corps du candidat est alors enveloppé dans des matériaux magiques liés par des filets de soie géants. Il est alors placé dans une position foetale et laissé sur le

sol sur le côté gauche. De préférence, le cocon magique est tissé à partir des produits d'insectes sacrés apportés par les prêtresses de Gorakiki. Dans certains cas, on n'utilise de simples couvertures sales et des fourrures qui sont ensuite recouvertes de boue. Il arrive que le parrain équipe le candidat d'amulettes magiques ou d'armes avant qu'il ne soit recouvert. Certains candidats ne se réveillent jamais. Ils sont autorisés à reposer pendant cinq ans. S'ils n'émergent pas au bout de ce laps de temps, on les considère comme rejetés par Kyger Litor. Le cocon est alors ouvert et son contenu est servi par le temple troll comme friandise à un festin de victoire.

Si la personne émerge du cocon, elle sera devenu un troll. Les organes et implants si cruellement greffés dans son corps auront pris racine et feront partie de l'organisme du nouveau-né. Les dents,

estomac, foie et ainsi de suite seront infantiles mais fonctionnels. Le sens des ténèbres existera mais devra se développer sans instinct ou entraînement. Un crâne humain sera habituellement déformé.

En général, la créature aura pris les caractéristiques d'un troll, même si l'origine raciale demeure visible. Un homme dont le crâne aura été fracturé plusieurs fois afin de lui donner la forme de celui d'un troll, ne semblera plus humain hormis à un observateur attentif. Les trolls le remarqueront mais n'en tiendront aucun compte. Pour eux, la beauté n'est pas visuelle.

Ce rituel peut être accompli sur des trollinets afin d'en faire des trolls accomplis. Un trollinet exceptionnel peut être initié à Kyger Litor sans tomber dans ces excès. Un trollinet ordinaire qui a passé le rite d'adoption sera considéré comme un troll complet aussi bien dans l'esprit que dans les facultés.













dicales de l'Empire des Amis des Wyrms. En effet, celui-ci avait greffé ensemble des parties de créatures diverses afin de recréer certaines espèces disparues. On pensait que ces dernières étaient nécessaires au peuplement de l'ère mythique recherché par l'Empire. Le fait que cette démarche matérialiste ait apparemment engendré une création mythique réelle est le sujet de plusieurs spéculations philosophiques fascinantes. Le second groupe de centaures apparut, apparemment spontanément, à la fin du Second Age lors de l'engloutissement du Vieux Seshnela par les immortels luatha. La forme et le type de magie qui accompliront cette tâche monstrueuse sont inconnus des mortels. Néanmoins, la réapparition de plusieurs vieilles créatures de la nature indiquerait un but similaire à celui poursuivi par les scientifiques de l'Empire des Amis des Wyrms.

**SOUS-TYPES :** En dépit de leurs origines différentes, les centaures de Glo-rantha sont tous du même type.

**DESCRIPTION :** Les centaures sont des êtres en partie humain et en partie cheval. Un torse humain émerge du poitrail du cheval et en remplace la tête. Reportez vous aux règles de RuneQuest. Les centaures sont des Hommes Bêtes. Ils dominent les conseils et la culture de ces derniers. Reportez vous au paragraphe sur les Hommes Bêtes plus loin.

**CULTURE :** La culture des centaures s'articule autour de cérémonies destinées à préserver l'environnement et ils maintiennent une adoration chamanique de la nature. Selon les standards humains, leur culture matérielle est pauvre car ils ne possèdent pas de vêtements, maisons, poteries, ustensiles ou arts. Leurs besoins se limitent à de simples objets dont des armes, des haches et des sacs de voyage.

**GOUVERNEMENT :** Le type de gouvernement des centaures s'apparente à l'organisation sociale des chevaux. Des troupes de tailles diverses sont conduits par des mâles puissants et ja-

loux de leurs prérogatives sexuelles. Dans les deux régions fortement peuplées, les différents troupeaux maintiennent des relations formelles et amicales l'un avec l'autre à l'exception de la période de reproduction où toutes les règles sociales sont suspendues.

La méthode de sélection des rois est inconnue des extérieurs. Plusieurs rois différents sont connus dans chaque région, certains servant plus d'une fois.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les centaures sont respectés par toutes les autres créatures de la nature, tels les satyres, les nymphes et les enfants du vent. D'ailleurs, ces dernières suivent généralement les directives des centaures. Ils s'entendent également très bien avec les elfes et les trolls en dépit de la haine existant entre ces deux races. Ils n'apprécient pas les nains qui sont considérés comme des créatures artificielles ces amoureux de la nature. Toutes les choses du chaos sont haïes, craintes ou méprisées. Les humains sont traités avec suspicion et méfiance. On raconte même que Sabot de Fer aurait dit qu'ils sont "trop nouveaux" pour être naturels.

**GUERRE :** Les centaures peuvent organiser leurs suivants, autres créatures de la nature incluses, en groupes de combat afin de défendre leur territoire contre les envahisseurs et les pillards.

**RELIGION :** La religion de la Nature domine avec la vénération en hiver d'Arachne Solara, la Déesse de la Nature. De nombreuses cérémonies chamaniques mineures dédiées à différents esprits locaux ont lieu durant les autres saisons. Le culte des ancêtres est complètement inexistant. Sabot de Fer est un Héros particulièrement vénéré des centaures de la Passe du Dragon. On sait qu'il s'est plusieurs fois manifesté physiquement afin de les aider.

**REGIONS D'ORIGINE :** Deux centres de peuplement centaure importants sont connus dans la Passe du Dragon et Seshnela. Dans la Passe du Dragon, la contrée connue sous le nom de Vallée des

Bêtes est dirigée par les centaures. Dans Seshnela, l'île de Guebelle, une des Iles de Kanthor, est complètement dominée par les centaures. On en trouve en nombre plus réduit sur les autres îles de l'archipel et sur la péninsule du Vieux Seshnela.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Reportez vous aux règles de RuneQuest. Les contrées d'origine sont précisées ci-dessus.

**Religion :** Arachne Solara, chamanisme.



**ENFANTS DU VENT**

Les enfants du vent sont des créatures humanoïdes dotées de grandes ailes dont les plumes varient en couleur.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les enfants du vent sont les descendants de sylphes et d'humains qui se sont unis au Temps des Dieux. A cette époque, ce genre de croisement avait davantage de chances de se produire et de réussir qu'aujourd'hui.

**DESCRIPTION :** Les enfants du vent sont dépourvus de poils hormis des cheveux très doux. Les mâles ne portent jamais de barbe. Ils portent un minimum de vêtements. Ceux-ci se réduisent généralement à un harnais de cuir ou de fourrure servant à porter les armes et du matériel. Ils possèdent une vue extrêmement perçante de jour. Leur vision nocturne est identique à celle des humains. Les enfants du vent vivent dans les grands espaces. Ils souffrent d'être enfermés et peuvent même mourir de claustrophobie s'ils sont confinés. Simplement voler sous le couvert des arbres leur occasionne des difficultés. Ils préfèrent de loin planer pendant des heures dans les nuages, souvent plongés dans une contemplation solitaire. Ils adorent communier avec les airs et possèdent une affinité naturelle avec les sylphes. Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.















cette dernière les surpassait de plus de 1 000 contre un pour les soldats et de 10 contre un pour les magiciens. De même, leur unique navire détruisit les flottes entières qui l'attaquaient. Ironiquement, pour les dieux les êtres comme les luatha n'étaient que des soldats ordinaires dans les armées qui s'affrontèrent durant la Guerre des Dieux. Ce détail confère une vision véritablement épouvantable de l'ampleur de ces combats immortels.

**RELIGION :** Le religion exacte des luatha n'est pas connue. Ils sont les descendants directs de dieux et l'on suppose qu'ils honorent leurs ancêtres au travers de sacrifices. Les philosophes occidentaux prétendent qu'ils doivent également adorer le Dieu Invisible mais ceci n'est pas prouvé.

**REGION D'ORIGINE :** Ils proviennent des Terres du Crépuscule dans l'Ouest Lointain, là où le soleil se repose sous les limites de la terre. Les seuls luatha vivant dans le monde mortel résident dans une forteresse cachée des Iles de Kanthor dans Seshnela.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Elle est impossible. Les informations concernant les luatha sont d'une telle ampleur qu'elles ne relèvent pas des règles classiques.



**LUDOCH**

Les ludoch forment le type de tritons le mieux connu et le plus répandu de Glorantha. Ils sont neutres ou amicaux avec les humains. Les ludoch sont les seuls tritons décrits dans ce livre. Rendre justice à tous les tritons augmenterait dans d'importantes proportions la taille de ce supplément. Un ouvrage plus détaillé sur les tritons de Glorantha sera publié dans le futur.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les ludoch sont apparus lors de la Guerre des Dieux grâce à l'union d'esprits de l'air avec des



nymphes des mers. Ils sont fiers de l'aide qu'ils ont apportée à Magasta lorsque celui-ci dévora et recycla le grand vide créé par l'explosion de l'Aiguille.

**DESCRIPTION :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE :** Les ludoch placent au dessus de tout la spiritualité et la beauté. Ils y trouvent une consolation temporaire à l'aspect pessimiste et sinistre de leur religion.

**GOVERNEMENT :** Les ludoch se regroupent naturellement au sein d'importants groupes sociaux. Ces derniers peuvent atteindre la taille de royaumes comme dans le sud de Maniria, dans les Iles Orientales ou dans la Mer Maslo. La participation au gouvernement est volontaire mais la plupart des tritons suivent tranquillement une politique pacifique.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les ludoch sont amicaux avec les humains et commercent avec eux afin de se procurer de belles choses qu'on ne peut trouver au fond des mers. Ils craignent les autres races de tritons que l'on trouve occasionnellement dans leurs régions.

**RELIGION :** Panthéon triton.

**REGION D'ORIGINE :** On trouve des ludoch dans toutes les mers orientales.

Ils se concentrent particulièrement dans les Iles Orientales, les Mers Maslo et Marthino dans Pamaltela et au sud de Genertela.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel pour une création de personnage partielle. Un supplément ultérieur, comprenant une description détaillée des tritons et des aventures, permettra de créer complètement un personnage ludoch ou d'une autre race des mers.



**MONTEURS DE SANGLIER**

Les monteurs de sanglier forment une race hideuse et bestiale, au mieux détestée de tous. Leur nom fait référence aux gigantesques sangliers qu'ils chevauchent. Ils sont renommés pour être les plus grands menteurs et vantards de l'univers. Leur cruauté est telle que les trolls semblent tendres par comparaison.

**MYTHE ET HISTOIRE :** Les monteurs de sanglier semblent être apparus au Second Age. Ils proviennent peut être d'un abominable programme de fertilisation de l'Empire des Amis des Wyrms, fruits abjects d'un croisement entre des trolls et des humains. Les monteurs de







Un ogre élevé dans une culture civilisée effectue un jet sur la table ci-dessous pour déterminer son occupation.

**Lancez 1D20**

01-02	Troubadour
02-08	Marchand
09-10	Noble
11	Prêtre
12-16	Soldat
17-18	Voleur
19-20	Sorcier

**Caractéristiques, Compétences de Base, Armes Culturelles, Magie :** Reportez-vous aux règles de RuneQuest. Dans Glorantha, le culte ogre normal est celui du Cacodémon.



**SLARGES**

Les slarges sont des hommes-reptiles agressifs et hostiles à l'égard de l'humanité. Apparemment leur premier contact avec celle-ci ne remonte qu'à deux cents ans. Depuis cette époque, leur contrée dans l'ouest de Tarien n'a cessé de se développer à grands pas. Au fur et à mesure que leur territoire s'élargit, les hommes sont contraints de battre en retraite.

Certains érudits des races non humaines considèrent les slarges comme un danger sérieux représentant une menace potentielle pour tout Pamaltela. D'autres pensent que les peuples primitifs de Tarien sont faibles et faciles à vaincre. Pour eux, il est certain que des armées civilisées pourraient balayer n'importe quelle quantité de slarges !

**MYTHE ET HISTOIRE :** Inconnu.

**SOUS-TYPES :** Deux types existent, les formes géante et inférieure.

**DESCRIPTION :** Les slarges sont des hommes-reptiles bipèdes portant une queue. Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**CULTURE :** Les détails de la culture slarge restent inconnus du fait de leur hostilité inhérente à l'encontre des humains. Néanmoins, on sait que les slarges inférieurs coopèrent et travaillent ou chassent par bandes de tailles diverses. Les slarges géants sont extrêmement individualistes et ne s'intéressent qu'à leur propre personne. Néanmoins, ils conduisent généralement une bande de slarges inférieurs.

Les slarges travaillent le métal et domestiquent les animaux (dinosaures). Ils montrent des aptitudes bien supérieures à celles des humains de l'âge de pierre qu'ils rencontrent (au plus grand étonnement de ces derniers).

Les slarges sont nomades. Ils n'ont donc que peu de biens personnels et ne laissent quasiment aucune trace permanente derrière eux.

**GOUVERNEMENT :** Les slarges semblent se rassembler en groupes de chasse et de cueillette de tailles diverses. Ces derniers sont généralement conduits par un seul slarge géant.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les slarges sont toujours hostiles à l'égard des humains. On ne connaît aucune interaction avec les autres races. Le futur peut receler d'intéressants événements pour ceux qui étudient les slarges, particulièrement lorsque ceux-ci commenceront à rentrer en contact avec les autres Races Aînées de Pamaltela.

**GUERRE :** Les slarges suivent une politique expansionniste au détriment des peuples doraddi primitifs de Tarien. Les slarges submergent généralement leurs ennemis sous le nombre.

**RELIGION :** Inconnue mais on a observé qu'ils pratiquent la sorcellerie.

**REGION D'ORIGINE :** Ouest de Pamaltela. Le pays connu sous le nom de Wongarrissi est la terre ancestrale des slarges. Des rumeurs veulent qu'une colonie de slarges existe sur une petite île quelque part dans Glorantha.

**CREATION DE PERSONNAGE :** Les slarges ne constituent pas de bons personnages joueurs.

En effet, ils ne quittent jamais leurs terres qui forment l'une des Contrées Inaccessibles de Glorantha. Des informations partielles sont fournies dans les Monts Arc en Ciel.



**TIMINITS**

**MYTHE ET HISTOIRE :** les timinits n'ont aucune mythologie ou histoire propre. Ceux qui sont assez intelligents pour communiquer déclarent abruptement avoir toujours existé sous cette forme. Ils semblent incapables de comprendre les concepts d'un Commencement et d'une Fin mythiques.

**SOUS TYPES :** On peut traduire "timinit" par "peuple insecte". De nombreux types existent dont les principaux sont :

**Arachan :** ces êtres tiennent à la fois de l'insecte et de l'araignée. Leur corps frêle atteint une taille de deux mètres pour une envergure de quatre mètres d'un bras à l'autre. Ils possèdent deux jambes humanoïdes, quatre bras et un corps tripartite, à l'instar des insectes. Leur tête est ornée d'une horrible paire de mandibules capables d'injecter du venin et de deux yeux énormes à facettes multiples. Ces derniers étincellent à la lumière et brillent dans le noir. Ils changent de couleur de temps à autre. Carnivores, ils tissent comme les araignées des toiles quasi invisibles mais d'une résistance incroyable. Ces dernières forment d'élégants motifs dans les forêts une fois recouvertes par la rosée.

**Ephemerae :** les ephemerae regroupent dix à douze espèces. La plus connue et la plus grande est formée par les Odanaites, semblables à de frêles libellules (voir plus loin). Les ephemerae naissent au printemps, remplissent toutes les tâches de leur vie avec frénésie et meurent à l'automne. Aucun ne vit plus d'un an.



pour sauver leur vie. Ils ne sont pas conseillés comme personnages joueurs. Les différents membres d'une colonie sont en contact télépathique permanent et ne parlent que très peu, même aux étrangers.

**Espèce :** Voralan.

**Pays/Clan :** On trouve des voralans dans tout Glorantha. Les noms des clans sont complètement intraduisibles.

**Age :** Lancez 2D6+30. Débutez l'expérience préliminaire à l'âge de 30 ans. Les voralans ne vieillissent pas.

**Occupation des Parents :** Nous vous donnons ici les compétences d'une tribu normale de fermiers voralans. Les tribus vivant à proximité d'ennemis ou confrontées à des agresseurs occasionnels posséderont des occupations plus diverses, tout particulièrement Guerrier avec les compétences appropriées.

**FERMIER ELFE NOIR :** Grimper x2, Sauter x1, Lancer x1, Parler Voralan (communier avec l'esprit de groupe) x3, Artisanat (Potions à base de champignon) x3, Artisanat (Pierre) x1, Premiers Soins x1, Evaluer x1, Connaissance des Champignons x5, Connaissance des Voralans x1, Connaissance du Monde x1; Dissimuler x1, Ecouter x2, Chercher x3, Déplacement Silencieux x1, Cérémonie x3, Enchantement x2, Invocation x1. **MAGIE (spirituelle et divine) :** 1D3 points de magie de l'esprit à l'âge de 30 ans plus 1 point par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires, plus 1 point de magie divine par tranche ou fraction de 20 années supplémentaires, plus 1 point de POU par tranche ou fraction de 25 années supplémentaires. L'esprit de groupe peut fournir un autre type de magie voralan particulier. **EQUIPEMENT :** outils de jardinage, 1D6 champignons utiles, un animal familier sous forme de moisissure gluante.

**Culture :** Voralan.

**Religion :** Mee Voral.

**Caractéristiques :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.

**Compétences de Base**

**Agilité :** Canoter (00), Grimper (45), Esquiver (40), Sauter (25), Equitation (00), Nager (15), Lancer (25).

**Communication :** Baratin (00), Eloquence (00), Chanter (05), Parler Voralan (30), Parler Aldryami (10), Parler Langue Sombre (15), Communier avec l'Esprit de Groupe (50).

**Connaissance :** Connaissance des Animaux (05), Artisanat (Potions à base de champignon) (30), Evaluer (10), Premiers Soins (10), Connaissance des Champignons (40), Connaissance des Voralans (15), Arts Martiaux (00), Connaissance des Minéraux (30), Connaissance des Plantes (25), Lire/Ecrire (00), Navigation (00), Connaissance du Monde (05).

**Manipulation :** Dissimuler (10), Inventer (05), Passe-Passe (05), Jouer Instrument (00).

**Perception :** Ecouter (30), Scruter (35), Chercher (35), Pister (05).

**Discrétion :** Se Cacher (65), Déplacement Silencieux (75).

**Armes Culturelles :** Aucune. Les tribus dotées d'ennemis posséderont les armes indiquées dans les Monts Arc en Ciel.

**Magie :** Reportez-vous aux Monts Arc en Ciel.



## WAERTAGI

**MYTHE ET HISTOIRE :** Waertag, le premier de sa race, est né au Temps des Dieux de l'union de Malkion, Prophète de l'Ouest, à une sirène ludoch. Durant le Premier Age, les waertagi s'allièrent aux peuples brithini et dominèrent toute l'activité navale. Ils furent presque exterminés par les Erudits de l'Ambigu au début du Second Age. Ils revinrent détruire l'île de Jrustela des siècles plus tard mais furent à leur tour balayés par la Closure, lorsque la grande malédiction de Zzabur s'abattit sur les mers. Des bandes de survivants hantèrent alors les cités côtières. Un groupe s'établit dans les Iles Edrenlin (au large de la péninsule de Elamle dans Pamaltela). Cette race qui a toujours patrouillé les mers semble aujourd'hui faire son grand retour. Néanmoins, nul ne connaît leur objectif.

**SOUS TYPES :** Les waertagi s'unissent avec les tritons afin de créer un sous type aquatique à branchies. Celui-ci patrouille les eaux autour de leurs immenses vaisseaux. Cette race est aujourd'hui extrêmement rare, voir éteinte.

**DESCRIPTION :** Généralement, les waertagi sont des humanoïdes à la peau bleue-verte. Leurs doigts et orteils sont souvent longs et palmés. Ils possèdent une affinité naturelle avec la mer et les autres étendues d'eau.

**CULTURE :** Les waertagi vivent sur des vaisseaux de la taille d'une ville. Ils sont créés à partir des corps vivants de dragons des mers géants. Ce peuple heureux admire le courage, l'éloquence et la philosophie. L'amour est admiré et pratiqué sous toutes ses formes. Le mariage n'est qu'une simple affaire de circonstances. Les enfants sont particulièrement chéris même si leurs parents se sont séparés. Depuis la Closure, la culture des waertagi survivants semble être devenue moins aimable, mais on ne connaît que peu de choses à son propos.

**GOVERNEMENT :** Le gouvernement est dirigé par chaque capitaine de vaisseau. La tradition définit strictement ce qui relève de ses fonctions (comment passer une tempête, combattre un monstre marin) de ce qui incombe aux membres adultes de l'équipage (où partir en guerre, où commercer). La hiérarchie politique est déterminée par les fonctions à bord. L'avancement s'effectue par le mérite. Les femmes peuvent parfaitement détenir des charges dirigeantes ou honorifiques. Après les rites de passage à l'âge adulte, les enfants ont le choix de leur carrière. Chacun peut changer de voie lorsque le désir ou l'opportunité s'en présente.

**RELATIONS AVEC LES AUTRES RACES :** Les waertagi sont considérés comme des amis par les brithini, même si ces derniers répugnent à admettre l'apparente bâtardise de leur religion au Dieu Invisible avec le panthéon triton. Les autres humains craignent les waertagi, du fait de leur terrible emprise sur les mers. Tous les peuples des mers considèrent que les waertagi font partie de leur grande famille. Ceci ne constitue pas un frein à l'hostilité naturelle de certaines races à leur égard (gnydron, ysabbau, trolls des mers, etc...).













# Cacodémon



## I. MYTHE ET HISTOIRE

Cacodémon est l'un des restes de l'armée de Wakboth, le Diable. Lorsque leur maître fut écrasé sous l'Aiguille durant la Guerre des Dieux, Cacodémon et d'autres démons restèrent en vie et s'incarnèrent. Parcourant les terres, ils semaient la terreur et le désordre sur leur passage renforçant les forces du chaos. Cacodémon gagna le support de la race des ogres ainsi que d'autres espèces du chaos.

Pendant un temps, il dirigea une vaste partie de Genertela. Les trolls, aidés de Waha dans Prax et d'autres héros, suprimèrent les ogres et repoussèrent le Cacodémon dans le Plan des Héros grâce à de puissants sortilèges. Depuis cette époque, Cacodémon est surtout intervenu au travers de sa race de serviteurs, les infernaux. Cacodémon ne peut se manifester qu'avec la plus grande difficulté sur le plan matériel. En cas de réussite, sa venue déchaîne un véritable cataclysme. Cacodémon est bien plus fourbe et intelligent qu'un simple humain et il n'apparaît jamais à moins de pouvoir occasionner de véritables ravages sans prendre trop de risques.

Le culte de Cacodémon adore cette créature. Les échanges s'effectuent surtout au travers des infernaux, des démons du chaos à l'apparence similaire à celle du Cacodémon. Le Cacodémon lui-même

n'apparaît qu'en des occasions extraordinaires et ne se trouve en aucun cas sous le contrôle de ses invocateurs.

Le culte du Cacodémon ne promet aucune vie après la mort. Les adorateurs doivent tenter leur chance dans le chaos primordial auquel toutes les choses retournent. Certains ogres croient qu'ils seront réincarnés en infernaux s'ils mènent une vie suffisamment infâme.

Les Runes associées au culte du Cacodémon sont le Chaos, le Désordre et la Mort.



## II. ECOLOGIE DU CULTE

Le culte existe pour répandre le désordre et la destruction ainsi qu'asseoir le pouvoir personnel de ses membres. Il s'agit du culte traditionnel des ogres. D'autres créatures du chaos, ainsi que les humains dotés de tendances chaotiques, participent occasionnellement à l'adoration du Cacodémon.

Plusieurs douzaines d'infernaux servent le Cacodémon et agissent comme ses représentants dans le monde.

Cette religion déteste chacun et toute chose à l'exception des autres cultes et êtres du Chaos. Même ces groupes ne sont pas favorisés, ils sont tout au plus traités comme neutres.

Il n'existe aucun jour saint officiel. Chaque prêtre décide du sien.



## III. LE CULTE DANS LE MONDE

Hormis chez les ogres, ce culte n'a aucun pouvoir politique. A l'occasion, quelques membres du culte gagnent une certaine puissance temporelle en opérant par intimidation ou en dissimulant leur véritable nature.

Ce culte est largement répandu mais limité à certains territoires. Dans les contrées où les ogres sont rares, ce culte ne peut pas exister.

Les temples du Cacodémon sont rarement d'une taille supérieure à celle d'un sanctuaire.

Néanmoins lorsqu'un infernal est invoqué au cours d'une cérémonie (généralement au moins une fois par an), le sanctuaire devient temporairement l'équivalent d'un grand temple en matière de renouvellement et de sacrifices pour les sorts. Cette condition dure encore une semaine après le départ de l'infernal.

Les sanctuaires enseignent Falsifier Forme.

Un sanctuaire typique de Cacodémon est généralement dirigé par un ou deux prêtres. On y trouve parfois un chaman n'appartenant pas au culte. Il a la charge de traiter directement avec Cacodémon sur le plan des esprits. Le culte étant directement lié à des pratiques comme l'assassinat et la corruption, il n'existe



ble se trouvant devant le lanceur du sort. La portée est celle d'une arme de mêlée normale. Le jet d'acide peut être esquivé avec une réussite spéciale sous cette compétence. Une parade réussie signifie simplement que l'arme ou le bouclier, et le membre les maniant font partie des trois localisations affectées. Une parade spéciale ou critique ne réduit pas les dommages infligés par l'acide. Les armures et les sorts de protection réduisent les dégâts infligés par l'acide. Contre-magie n'a aucun effet. L'acide détruit les armes et armures.



**VII. CULTES ASSOCIES**

**Chaos Primaire**

Le culte du chaos universel fournit Trait Chaotique.

**Thed**

Thed octroie l'usage de Engeance du Chaos.



**VIII. NOTES**

**Intervention Divine**

L'Intervention Divine de ce culte est très différente de l'habitude. Sa réussite n'a qu'une seule et unique conséquence. Elle pousse le Cacodémon à envoyer un infernal, un de ses démons serviteurs, en réponse à l'invocation. Une fois invoqué, l'infernal fait ce que bon lui semble suivant les circonstances. Un initié ou une Griffé peut invoquer Cacodémon une fois par semaine afin qu'il envoie un infernal. Tous les appels des autres membres du temple seront ignorés







jusqu'à ce que le reste de la semaine soit écoulé. Cette limitation ne tient pas compte des tentatives manquées mais juste des invocations réussies. Par exemple, si une Griffe appelle un infernal le premier jour de la semaine, aucun autre membre du culte local ne pourra invoquer un infernal avant la semaine suivante. Ce fait est un des secrets du culte. Il est jalousement gardé et inconnu des extérieurs.

Cacodémon n'apprécie pas les Griffes invoquant des infernaux à des fins autres que l'adoration. Une fois qu'une Griffe a réussi sa première Intervention Divine à des fins personnelles, sa chance d'être elle-même attaquée par l'infernal augmente au fur et à mesure. Elle est égale à son POU la seconde fois, POUx2 % la troisième fois et ainsi de suite. S'il attaque, l'infernal ne combattra pas jusqu'à la mort. Si la Griffe est assez puissante pour blesser sévèrement l'infernal, l'attaque sera repoussée.

Cette attaque potentielle ne concerne pas les Interventions Divines effectuées à des fins d'adoration, d'initiations et de consécration d'un sanctuaire. Elle ne concerne pas non plus les Interventions Divines accomplies par des initiés.



## Ogres

Cacodémon accueille à bras ouverts tous ceux qui veulent rejoindre son culte mais il apprécie tout particulièrement les ogres. L'origine de cette espèce remonte aux Grandes Ténèbres, lorsqu'un groupe d'humains choisit cette voie erronée pour assurer sa survie. Depuis, tous les ogres ont un lien naturel et automatique avec Cacodémon.

Ce lien n'est pas toujours volontaire. Les ogres peuvent tenter de rejoindre n'importe quel culte, du moment qu'ils réussissent les épreuves imposées et parviennent à tromper les officiels du culte. Néanmoins, leur sympathie primitive est profondément ancrée au fond d'eux-mêmes et dès qu'un ogre se trouve à moins de huit kilomètres d'un site consacré à Cacodémon, sa soif de sang remonte à la surface. Cet événement peut

avoir lieu sans même que l'ogre ne s'aperçoive qu'il est en train de se trahir. Bien évidemment, si les membres d'un groupe lui demandent pourquoi il est en train de dévorer son ami mort, l'ogre se rendra compte qu'il vient d'éventer sa couverture.

Les emplacements de nombreux sites consacrés ogres sont très bien connus et généralement fortement peuplés par cette espèce. A l'inverse, d'autres sites ont sombré dans l'oubli et reposent inconnus de tous, y compris des ogres. Ces lieux peuvent s'avérer très dangereux pour les ogres désireux de passer pour des humains.



## Représailles

Le culte de Cacodémon n'a pas besoin d'esprit de représailles. Ses infernaux et adorateurs tuent tous ceux qui quittent le culte d'eux-mêmes.



## IX. INFERNAUX

Ces esprits incarnés ne peuvent pas être normalement tués. Néanmoins, leur corps peut être détruit. On repousse ainsi l'esprit qui a besoin d'une semaine avant de se reformer à partir d'un gorp ou d'une autre masse chaotique.

Du fait de leur nature hautement chaotique, leurs traits peuvent différer de façon importante. Ainsi, le même infernal peut très bien posséder des traits chaotiques différents s'il a été détruit et obligé de reformer son corps entre deux invocations.

### INFERNAL (app. 3 mètres de hauteur)

Caractéristiques	Valeurs Moyennes	
FOR	10D6	35
CON	6D6	21
TAI	10D6	35
INT	2D6+6	13
POU	8D6+12	40
DEX	4D6	14

Attributs	Valeurs
Mouvement	4/5 en vol
Points de Vie	38
Points de Fatigue	56
Points de Magie	40

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/ Pts de Vie
Jambe droite	01-02	01-02	10/10 (0,33)
Jambe gauche	03-04	03-04	10/10 (0,33)
Queue	05-06	05	10/10 (0,33)
Abdomen	07-09	06-09	10/10 (0,33)
Poitrine	10	10-13	10/12 (0,40)
Aile droite	11-12	14-15	10/7 (0,25)
Aile gauche	13-14	16-17	10/7 (0,25)
Bras droit	15-16	18	10/7 (0,25)
Bras gauche	16-17	19	10/7 (0,25)
Tête	18-20	20	10/10 (0,33)

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Armure
Griffe D*	6	120	1D6+3D6	70	10
Griffe G*	6	120	1D6+3D6	70	10
Morsure**	6	80	3D10	-	-
Pied	9	80	5D6	-	-
Queue	9	100	1D10+3D6	60	10
Aile***	9	80	2D10	60	10

\* Les griffes injectent un venin corrosif à la VIR de 20. Dès que les griffes ont passé l'armure, la victime doit résister au venin en lui opposant sa CON. Si le jet de résistance est manqué, elle endure 20 points de dégâts supplémentaires dans la localisation blessée. Si le jet de résistance est réussi, elle n'endure que 10 points de dégâts supplémentaires.

\*\* La morsure injecte un venin à la VIR de 20. Celui-ci prend effet au troisième round après la morsure.

\*\*\* Il s'agit d'une attaque de zone qui ne peut donc être parée.

**NOTE :** L'infernal peut utiliser toutes ses attaques à chaque round.

**TRAITS CHAOTIQUES :** 1D6+4 autres traits chaotiques tirés au hasard.



# Scénarios

Vous trouverez dans ce chapitre plusieurs points de départ et résumés de scénarios. Ils vous permettront de faire entrer les Races Aînées en interaction avec vos joueurs, dans le cadre d'une campagne dans Glorantha.

Les scénarios les plus longs offrent à vos aventuriers des possibilités à long terme d'interagir avec les dragons, les elfes et les nains. Ces scénarios peuvent très bien s'insérer dans votre campagne sans doute sur plusieurs années de jeu. L'histoire de vos aventuriers pourra ainsi se développer autour d'une nouvelle coopération entre espèces. Notez bien les liens qui existent entre certaines d'entre elles.

N'oubliez pas qu'il vous sera impossible d'utiliser tous ces scénarios avec le même groupe d'aventuriers. En effet, certains membres conservateurs des Races Aînées refuseront de faire appel à des humains dont on sait qu'ils sont les amis d'une autre race. Par exemple, les joueurs ne pourront pas accorder leur amitié aux elfes et aux nains. S'ils désirent entretenir des relations à long terme avec ces races, ils seront obligés d'effectuer un choix.

Les trolls n'ont pas été traités dans cette partie. En effet, de nombreux scénarios mettant en scène des trolls ont déjà été publiés par ailleurs. A la différence des elfes, les maîtres de jeu devront se souvenir que les trolls ne font généralement pas appel aux humains pour régler leurs problèmes.

L'introduction de ces nouvelles races ne doit pas être un prétexte à des combats se

résumant à la tuerie de monstres de formes différentes. Plusieurs façons d'introduire et de rencontrer les Races Aînées sont donc présentées ici.

Les possibilités d'interaction avec les principales Races Inférieures sont présentées sous forme de mini scénarios. Ces idées toutes prêtes vous permettront d'introduire ces non-humains dans votre campagne. J'ai souvent dirigé des parties entières de RuneQuest ne débutant qu'avec l'une de ces petites notes.

Le but du maître de jeu est de présenter ces êtres étranges sous une forme autre que celle d'humains dans des costumes amusants, même si certains d'entre eux sont des parodies d'humanité (le morocanth paladin par exemple). Ces derniers ont néanmoins leur raison d'exister. J'ai toujours considéré que la création d'un univers fantastique nécessite de l'humour. Pour ceux qui sont d'un avis contraire, je répondrai que mes campagnes n'ont jamais souffert de cette façon de jouer.

Le maître de jeu devra prendre tout son temps pour bien connaître les non-humains et les interpréter avec sa propre sensibilité. Ne vous inquiétez pas de savoir si vous suivez ce que j'ai fait ou non. Collaborez avec vos joueurs afin de bien faire ressortir les caractéristiques d'une créature. Dans une aventure, n'importe quelle rencontre amicale peut prendre des proportions beaucoup plus importantes lorsqu'on laisse aux joueurs une chance d'exploiter leurs nouveaux amis à leur avan-

tage. Adaptez vous à vos joueurs et sachez utiliser pleinement les Races Aînées dans votre campagne.

Les propos de chaque résumé sont souvent très différents. Certains d'entre eux prennent à contre pied la vision classique de la créature, tel le morocanth aventurier. D'autres sont inévitablement orientés vers le combat (monteurs de sanglier, broos, canards). Enfin, quelques uns présentent des offres risquant d'être refusées, tel le Newtling Avec Une Destinée. Plus tard, les aventuriers peuvent très bien rencontrer la personne possédant les queues et changer d'avis. Les queues ici ne constituent qu'un point de détail. Que les personnages joueurs décident ou non d'aider les newtlings (et certainement de s'attirer ainsi des problèmes), ce qui compte c'est que la rencontre avec la créature les amuse et les intéresse. Certains personnages sont plus comiques que sérieux, tels le Centaure Intellectuel et le Satyre Epicurien.

Vous ne trouverez ici aucune caractéristique, hormis si elles ne sont pas disponibles par ailleurs. Leur publication a été écartée pour des raisons de place. De plus, la création de créatures ne constitue qu'un mécanisme de jeu habituel et parfaitement accessible à n'importe quel maître de jeu. Si vous désirez la publication d'un livre rempli de pages et de pages de rencontres et de caractéristiques, écrivez à Chaosium et exprimez vous.

Greg Stafford











de protester, Pénacyr ordonnera aux autres humains présents de le désarmer et de le ligoter. S'ils refusent d'obtempérer, Pénacyr sautera hors de vue derrière le rocher et lancera un ordre. Les autres elfes sortiront alors de leur cachette dans les arbres et tireront plusieurs volées de flèches enchantées par multimissile ou dardard vers le ou les rebelles. Leur but est de tuer ou neutraliser les perfides humains. Si les humains tentent de rejoindre Pénacyr, ils ne trouveront rien derrière le rocher. S'ils réussissent à le pister, ils le retrouveront en compagnie du seigneur runique d'Humakt et au milieu des humains ayant déjà prêté serment. Il ordonnera à ces derniers d'attaquer les fourbes qui ont refusé de prêter serment et l'ont trahi. Les mercenaires feront de leur mieux pour remplir cette tâche. Ayant toutes les chances d'être surclassés par le nombre, les aventuriers feront mieux de fuir si possible. Une fois en fuite, ils pourront être secourus par un des groupes que le maître de jeu a projeté d'utiliser pour attaquer le bosquet plus loin dans le scénario. Ces assaillants penseront que ces humains détestent les elfes et leur offriront de les employer, comme dans le scénario nain plus loin.

### Partie III) Le Site

Il s'agit d'un site sacré destiné à devenir le centre d'une nouvelle forêt elfe. Les elfes y ont installé un temple correctement équipé sous les racines de l'arbre central. Ils le garderont secret aussi longtemps que possible. Les arbres et autres végétaux grandissent très rapidement dans cette zone. De ce fait, si les aventuriers visitent à nouveau ce lieu les années suivantes, ils remarqueront à chaque fois des changements significatifs. Pénacyr conduira le groupe dans une clairière au centre de laquelle on peut apercevoir un double cercle d'arbres d'un diamètre d'à peu près 120 mètres. Pénacyr ordonnera aux humains de ne pas s'approcher du cercle intérieur et de ne jamais essayer de pénétrer dans le cercle central sous peine d'y perdre la vie.

Plusieurs elfes gardent l'arbre central. On peut distinguer d'autres elfes, et de temps à autre une dryade, vaquer à leurs occupations, ignorant les humains tant que possible.

L'arbre central est d'un type inconnu des personnages joueurs quelle que soit leur Connaissance des Plantes. Son écorce est argentée et ses bourgeons d'un vert brillant. Il ne possède aucune autre caractéristique particulière.

Le cercle intérieur est formé de sept chênes au feuillage éclatant. Pourtant, la plupart des autres arbres de la forêt n'ont pas encore de feuilles complètement formées en cette saison (Saison de la Mer). Si l'on observe les arbres en ayant recours à la magie, on y distinguera plusieurs formes de vie cachées. Il s'agit de marcottes ordinaires, à peu près douze par arbre.

Le cercle extérieur est formé par des jeunes arbres de 1 ou 2 mètres de hauteur. Ils sont de plusieurs types communs dans la région.

Les mercenaires seront divisés en quatre groupes, chacun d'entre eux devant camper à l'un des points cardinaux. Les personnages joueurs formeront l'un de ces groupes. Ils seront libres de dresser tous les ouvrages défensifs qu'ils désirent dans les quelques heures qui leur restent. Pénacyr informera les groupes que leur tâche consiste à garder le cercle externe et de le protéger à tout prix contre l'attaque prévue. Il leur expliquera que la plupart des elfes seront absents afin d'accomplir un rituel et que la défense du site repose sur les humains. Il pense que les assaillants seront des nains, des trolls ou des mercenaires loués à leur service.

Pénacyr donnera à chaque humain un bâton finement gravé. Il leur expliquera qu'il contient un sort d'Extinction. Si l'un des arbres devait prendre feu, ils devront éteindre les flammes au plus vite. Pénacyr donnera également au chef de chaque groupe un autre bâton gravé et en forme de Y. Il expliquera qu'il contient trois sorts de Soins 6 qui pourront être utilisés comme bon semblera. Il suffit de toucher la personne blessée et de dépenser un point de magie pour la guérir. Il

donnera également au responsable du groupe un "bâton-briseur". Celui-ci mesure un mètre de long, est gravé et orné de plusieurs plumes colorées. Il expliquera qu'il contient une magie très puissante qui ne devra pas être utilisée à moins qu'un ennemi entre dans le cercle intérieur. Il devra alors être pointé sur l'assaillant en récitant quelques mots. Il lancera alors sa magie sur la personne. Il ne sait rien de plus.

Pénacyr ne connaît pas la nature du bâton, ni son fonctionnement. En fait ce bâton contient un Disruption Multisorts de 6 points, avec un bonus à l'attaque équivalent à 15 points. Lorsque l'on s'en sert, il draine automatiquement 6 points de magie à son utilisateur. Si ce dernier ne possède pas les six points de magie, il draine les points de vie pour établir la différence. Si les points de vie soustraits sont supérieurs au total général, le bâton fonctionnera quand même au plus grand inconfort de l'utilisateur.

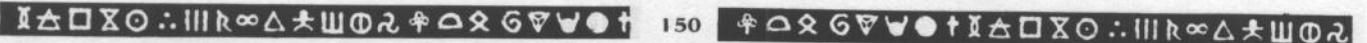
Pénacyr ajoutera que tous les bâtons devront lui être rendus après la mission.

A la tombée de la nuit, cinq groupes formés d'une dryade accompagnée de sept elfes non guerriers entreront dans la clairière en chantant doucement une bénédiction en aldryami. Ils y pénétreront chacun par une direction différente. En ignorant les humains, ils tourneront autour de l'arbre en suivant une spirale pour disparaître mystérieusement par une ouverture invisible dans le tronc.

### Partie IV) Combat de Nuit

L'attaque se déroulera comme prévue. Le maître de jeu devra choisir un groupe d'ennemis approprié aux capacités des défenseurs. Après tout, il ne s'agit pas de tuer les aventuriers mais plutôt de les confronter à une situation dangereuse et difficile.

N'oubliez pas que le combat se déroule de nuit avec tous les problèmes de visibilité que cela suppose. Une autre source de problèmes peut provenir des chevaux. L'ennemi ne pourra consister un groupe de trolls et de nains. Il faudra choisir l'une des races. Les attaquants pourront



























# RuneQuest

## LES SECRETS OUBLIES

*Nous sommes en 1623 S.T.*

Depuis la création de Glorantha, de nombreux mystères sont restés cachés dans le cœur du monde. Seuls quelques audacieux ont réussi à en percer certains. Depuis plus de 16 siècles, les plus braves aventuriers ont tenté de tirer de l'ombre ces secrets oubliés. Aujourd'hui vous tenez la somme de ces connaissances entre vos mains. Mais un tel savoir est dangereux !

*Les Secrets Oubliés* est un vaste compendium regroupant les informations les plus importantes sur ce monde magique et tout particulièrement les Races Aînées. Vous y découvrirez les monstres et terreurs qui parcourent cet univers (en particulier la terrible Chauve Souris Pourpre), les étrangetés uniques de Glorantha (tel l'Oeuf de Erangalos Karastomabor), les secrets des dragons, les règles concernant les cristaux et métaux magiques, les terres inaccessibles (tel Wongarissi, le pays des effrayants slarges), le détail du ciel de Glorantha et les secrets divins influençant le temps et la Quête Héroïque.

Une seconde partie détaille les Races Aînées les plus importantes dont les Aldryami (les elfes pour les non initiés), les Mostali (les nains), les Uz (les trolls), les broos, les ogres, les jelmres et bien d'autres. Un système de création de personnages a été inclus afin que vous puissiez jouer ces races sortant de l'ordinaire. Deux nouveaux cultes Cacodémon et le Culte de la Défense Sanglante ont également été détaillés. Pour conclure, ce livre contient plus de 25 pages de trames de scénarios afin que les aventuriers puissent entrer en contact avec chacune de ces races.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN : 2-906897-28-0

Prix : 210 F