

LES ERLIDITS DE L'AMBIGU

#1

Le Zine pour HeroWars et le Monde de Glorantha

20 f



Edito...

En décembre 1994 sortait le deuxième numéro de « La toile d'Arachné Solara », le « zine créatif et indépendant pour RuneQuest et tout Glorantha ». Ce devait aussi être le dernier... Quelque temps après, Avalon Hill cessait de créer les suppléments de RuneQuest, et de son côté, Oriflam cessait d'en traduire.

La nouvelle tomba que Greg Stafford reprenait ses droits sur Glorantha suite à un désaccord avec Avalon Hill, et qu'il comptait créer un nouveau jeu. Ce nouveau jeu il en parlait depuis 1980. A l'époque il devait s'appeler HeroQuest. Mais au fur et à mesure que le temps passait, des choses se construisaient, et ce fut il y a deux ans que les choses commencèrent vraiment à bouger. Et HeroWars arriva.

Pendant tout ce temps, les anciens fans du monde de Glorantha n'avaient pas décroché et se montraient particulièrement vivaces, principalement outre-Rhin, outre-Manche, et outre-Atlantique où des conventions et des zines assuraient un suivi permanent de la création de Greg Stafford. La sortie de HeroWars fut pour tous les fans français l'occasion de se replonger dans ce monde, et la porte ouverte à ceux qui n'avaient qu'entendu parler de la richesse de Glorantha. Les points de vue abondent en tous sens sur le système, sur les subtils (et les hénarques) changements dans le monde, sur ce qu'il y avait à faire... Et tout ce qu'on pouvait faire... Alors, à grands coups d'idées et de résolution, naquit un zine, le premier en France depuis presque six ans à parler exclusivement du monde de Glorantha.

Pourquoi avoir fait un zine ? Pour pallier à certaines faiblesses du jeu : les deux livres de bases manquent de matériel vraiment concret et d'informations locales. Aussi nous avons cherché ce qu'il y avait de mieux dans le domaine, œuvre de fans allemands, suédois et américains, et les avons traduits et adaptés à HeroWars. Pour accompagner cela, un scénario et le récit d'une campagne à qui il ne manque que quelques caractéristiques pour être jouable. Nous avons voulu faire du matériel directement utilisable par le Narrateur. C'est pour cette raison que nous publierons des traductions des meilleurs articles que l'on peut trouver dans les zines en anglais (comme Tales of the Reaching Moon, Tradetalk, ou encore Ye Book of Tentacles), et des créations allant avec ces articles, comme des scénarii ou des éléments de background.

Puisse Arachné Solara vous bénir vos dés et vous préserver des voies Chaotiques de Gbaji...

Remerciements

Certaines personnes ont apporté des contributions particulières au zine, et nous tenons à les remercier ici. Merci donc à Martin Laurie, Patrik Sandberg et Ingo Tschinke, créateurs du matériel sur les Culbréas et les Gwador. Merci à Alexis Santucci, créateur du très duveteux Danold, pour nous avoir laissé publier à nouveau les aventures de ce canard exceptionnel. Merci à Xavier Spinat, « monsieur Multisim », pour ses encouragements et ses contacts auprès de l'éditeur français. Merci à David pour le temps qu'il a passé à illustrer ce zine des ses petits doigts vifs et agiles, et pour son imagination toujours surprenante et réjouissante. Merci à Jimmy Almen, qui nous a laissé reprendre certaines de ses illustrations, et qui nous a aidé à retrouver Patrik Sandberg que nous croyions ne jamais pouvoir contacter. Merci à Bruce Ferrie pour nous avoir laissé traduire le culte de Malia, et aussi à Wesley Quadros, créateur des Chroniques des Gwadors. Merci aussi à Cyril Pasteau, pour ses contacts avec Alexis Santucci et ses conseils pour créer un zine.

Et enfin, merci à Greg Stafford, pour avoir créé Glorantha il y a de cela plus de trente ans, et l'avoir fait vivre jusqu'à aujourd'hui et pour encore longtemps, et surtout, merci à tous ceux qui ont mis la main à la pâte, pour que cette idée folle devienne un jour un zine... Puisse-t-il vivre longtemps...

Sommaire

La tribu des Culbréas

Martin Laurie, Patrik sandberg et Ingo Tschinke

Histoire récente des Culbréas	1
Le Conseil Tribal	3
Les terres des Culbréas	6
Les clans de la Tribu	7

Le clan Gwador	11
Martin Laurie	

Mots clés du clan Gwador	21
Julian Lord et Martin Laurie	

Scénario : Eau vive	25
Nicolas Perpere	

Les culte de Malia	33
Bruce Ferrie	

Chroniques des Gwador	34
Wesley Quadros	

Visions des Erudits de l'ambigu : les gourdes	42
Gregory Privat	

Les aventures de Danold	43
Alexis santucci	

Feuille de personnage	47
Guillaume Ries	

Qui est Argrath ?	49
Frédéric Ferro, Julian Lord, Christophe Kohring	

Crédits

Comité de rédaction : Julian Lord, Benjamin Norest, Nicolas Perpere

Illustration de couverture : David Lihard

Illustrateurs : David Lihard (presque tout), Jimmy Almén (une partie des Culbréas et Gwadors), Nicolas Perpere (carte), Alexis Santucci (Danold)

Bande dessinée : Alexis Santucci

Feuille de personnage : Guillaume Ries

Mise en page : Nicolas Perpere

Rédacteurs : Frédéric Ferro (Argrath), Christophe Kohring (Argrath), Julian Lord (Mots clefs Gwadors, Argrath), Nicolas Perpere (scénario), Grégory Privat (les gourdes)

Traducteurs : Frédéric Ferro (chronique), Jean-Marc Lahotte (clans de la tribu), Julian Lord (chroniques, clan Gwador), Benjamin Norest (histoire de la tribu, conseil tribal), Nicolas Perpere (clan Gwador, culte de Malia)

Coordination des relectures : Julian Lord

Relecteurs : Philippe Fénot, Julian Lord, Benjamin Norest, Nicolas Perpere, Alexandre Quicroix

Imprimeur : Corep, 27 rue Jussieu, 75005 Paris

Les Erudits de l'Ambigu est un fanzine produit par l'association du même nom (dépot légal en cours). Tous les textes et images contenu dans ce zine sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Toute reproduction nécessite l'accord des auteurs. Herowars est une marque déposée de Issaries Inc., avec une licence exclusive en France pour Multisim.

Contact pour le zine et l'association : <http://erudits.free.fr>

Mail : erudits@free.fr

Les Erudits de l'Ambigu c/o Benjamin Norest, 74 rue des Vignoles, 75020 Paris

Yelmalio Victorieux, et fait construire un avant-poste bien défendu au centre de leur territoire. Les Voix des Tempêtes des clans Culbri, Marthiording et Stirlgon doivent alors perpétuer les rites sacrés sur des collines isolées. Cependant ils ne perdent pas espoir et leur mot d'ordre est « Orlanth est partout, et nous prêcherons l'Ancienne Voie dans les collines ».

1618

Les Culbréas sont de nouveaux autorisés à reprendre possession de leur Maison Tribale à Jonebourg. La perte du clan Terreverte au profit des Cinsinas a lourdement affaibli leur position commerciale dans la ville. De plus tous les clans de la tribu sont surtaxés à +2 % par rapport aux autres clans de l'Alliance de Jonebourg. L'affaiblissement de la richesse et de l'influence du clan Beaurefuge génère un mécontentement de plus en plus grand. Certains de ses membres osent même prétendre qu'il serait préférable d'appartenir à la tribu Cinsina, mais la plupart d'entre eux éprouvent juste du ressentiment et une colère croissante.

1619

Le Cercle Furtif de Yinkin (une faction libre du Mouvement du Vent Froid) se rassembla lors d'une nuit sombre et orageuse près des Hommes-Arbres Qui Parlent, pour obtenir l'aide de leur dieu. Le tonnerre grondait fortement. Soudain, un éclair frappe la colline et un Chat Électrique (dont l'essence même était la foudre) apparaît entre les membres du cercle. Il entama une danse et à ce moment précis les bouches des Hommes-Arbres s'agitèrent et se mirent à parler : « Allez droit au fort de la Citadelle Blanche, je suis attaqué dans ma demeure ».

La plupart des membres du Cercle Furtif se rassemblèrent et allèrent de village en village pour prévenir discrètement leurs frères. C'est ainsi qu'accompagnés par des guerriers ils partirent vers le sud pour la guerre des Volsaxis. Parmi eux se trouve Orlgand Vingt-Barbe, chef du clan Stirlgon, accompagné par ses fidèles thanes d'armes.

Orlgand n'étant toujours pas revenu au moment du Temps Sacré, le clan Stirlgon a dû se choisir un nouveau chef. Le Cercle du Clan choisit Kagmor le Jeune comme nouveau chef. On le surnomme ainsi car les années n'avaient aucune emprise sur lui, et c'était un grand chasseur doublé d'un excellent orateur.

1620

En 1620 Gaudyr Longuépée est de nouveau capturé et envoyé dans l'Empire sous haute surveillance, il arrive cependant à s'échapper lors d'un interrogatoire mené par un jeune officier Lunaire. Selon la rumeur il se cache de nouveau autour de Jonebourg.

Les membres du clan Marthiording sont de plus en plus mécontents de leur chef. Ils pensent que Roharlont est trop passif et qu'il ne fait qu'attendre dans son village et ne se préoccupe pas des problèmes actuels. Un sage pourrait agir ainsi mais d'après son peuple il est loin de l'être. Les seules fois où il quitte Sommet, c'est pour aller au marché et pour avoir préséance sur le choix des marchandises. Il est souvent l'invité de Josaran le Humble dans le Hall du Roi. Sa femme Ernaldesta serait, si l'on écoute les rumeurs, en train de préparer un divorce. Elle serait aussi en train d'organiser quelque chose avec Unlen, la femme de Dambraim La Forge du clan Marthiording. La seule personne qui se réjouit de la situation est le Seigneur des Vents Yorsar Chantelame, qui prend presque toutes les décisions pour le clan, et qui est considéré par presque tous comme le véritable chef. Il est très influent aussi au Conseil du roi Ranolf.

Le clan Gwandor souffre encore beaucoup des assauts Telmoris cette année.

1621

De nombreux foyers du nord ouest de la Vallée d'Elken se convertissent au culte des Septs-Mères. Ils ont même renommé leur village en Puit-de-Lune pour montrer leur conversion. Cet arrangement leur permet de reprendre contact avec leurs proches du clan Terreverte, ce qui leur était impossible depuis la prise de possession du clan par les Cincinas. Ils n'ont bien sûr plus à payer la surtaxe que l'Empire prélève sur les autres clans. Le chef Borlkar Otkesson est rongé par la frustration car il ne peut guère agir contre les siens. Sa colère est tempérée par le fait que ces foyers sont tout de même consacrés à Barntar et à Ernalda. Et de plus, la Gardienne des Lois Ranna Femme du Cercle l'a prévenu du risque de dislocation du clan s'il tentait quelque chose, ce qui ne conduirait qu'à la création d'un nouveau clan Lunaire.

Orlgand Vingt-Barbe et sa troupe sont de retour après deux ans d'absence. Ils ne parlent pas beaucoup de ce qu'ils ont fait, mais Orlgand a fait savoir officiellement qu'il voulait retrouver son rang. Un conflit se prépare donc dans le clan Stirlgon.



La triste histoire de Skamkel Brise-Têtes

« Skamkel Brise-Têtes, chef du clan Varnding fut récemment victime d'un grand malheur, et c'est pourquoi il est aujourd'hui sinistre et brusque.

Dans le Hall de son clan il avait fait mander une troupe de musiciens ; quatre hommes jouant et chantant en l'honneur d'Orlanth et de Donandar. Deux d'entre eux jouaient de la harpe, un autre était maître de la flûte et le dernier jouait du tambour. Ces quatre hommes étaient très corpulents. A la table du festin, Kangbard l'Ancien conseilla au Chef de prendre garde et de surveiller attentivement ces quatre hommes, car il n'aimait pas les tonalités de cette musique. Il vit même des volutes de fumée noire se glisser entre les poutres pendant la représentation. Mais Skamkel était trop saoul pour faire attention à quoi que ce soit (c'est du moins ce que prétendent les mauvaises langues). La mélodie devint soudain encore plus étrange et sortit des tonalités vraiment inhabituelles, mais il était déjà trop tard. Les gens durent soudain se boucher les oreilles, et la mélodie devint un rire moqueur et insupportable. Toute l'assemblée s'évanouit et le hall du clan Varnding fut pillé. Quelque chose de très précieux disparut, mais Skamkel n'en parla à personne car il se sentait trop honteux pour en parler. Une semaine après on dut brûler la dépouille de Kangbard l'Ancien. Personne ne sait comment il est mort, mais certains disent avoir vu quatre Truqueurs portant une petite cage contenant un cœur. Certains pensent que c'était celui de Kangbard qui lui aurait été volé lors de cette nuit funeste. Le Cercle du Clan n'a toujours pas élu un nouveau Gardien des Lois. Personne ne connaît la part de vérité et d'invention de cette histoire et Skamkel reste étonnement silencieux.

conscience de la tribu, et aussi comme son gardien. Il a une très bonne mémoire, et il est par là même extrêmement rancunier.

Il essaie de garder sa neutralité envers tous les membres du conseil, mais son attitude franchement condescendante envers Harkentar, qu'il trouve grossier et frustré, montre qu'il n'y arrive pas à chaque fois. Son respect pour Orgumleide est chose certaine, mais ce respect est mêlé étrangement à la crainte qu'il ressent, par rapport à l'assurance de celui-ci face à la Mort. Jormgorm aime bien engager des duels de rhétorique et de poésie avec Lartémal le Foudre.

Grysten Terremère

Grysten est une femme d'une quarantaine d'années aux longs cheveux gris qu'elle aime attacher de manière fantaisiste. Elle est encore séduisante, sans y faire vraiment attention. Elle est calme, sensible, et intelligente, et s'exprime avec aisance. Elle aime présenter ses propres suggestions en posant des questions apparemment naïves aux autres membres du Conseil, et les manipuler tout en leur faisant croire qu'ils arrivent à leurs propres conclusions.

Grysten devint une grande prêtresse d'Emalda et un membre du Conseil il y a 8 ans. Orgumleide la met mal à l'aise, et la fait hésiter. Elle aurait préféré un roi encore plus pacifique que Ranolf, après le règne mouvementé d'Hofstaring. Elle respecte Lartémal le Foudre même si elle le trouve légèrement pompeux de temps en temps. Elle n'aime vraiment pas Jormgorm, qu'elle considère comme un rat de bibliothèque sans aucun respect pour les autres, et qui se réfugie dans ses parchemins et dans des formules toutes faites. Le fait que son mari soutienne Jormgorm n'a rien à voir avec la sauce.

Le Hall du Roi

Depuis l'époque de Culbri l'Ancêtre, la maison traditionnelle du roi des Culbréas se situe au Creux du Renard. Le Hall actuel a été construit par Hofstaring il y a 30 ans. Ce n'est pas réellement une place forte, même si le Hall et les dépendances sont entourés par une palissade en bois doublée d'une petite barrière. Au centre de l'ensemble trône le Rocher de Culbri qu'entoure le grand Hall. Tout nouveau roi doit monter au sommet du Rocher de Culbri pour être proclamé par le Conseil et par le Cercle des Chefs. Le Rocher est le point central du *wyter* de la tribu, et il en est aussi le symbole. Selon la légende, si un roi injuste régnait à la manière du Mauvais Roi Urgrain venait vivre dans le Hall, le rocher se fissurerait et se séparerait en deux, tout comme la Tribu. Pour faire retentir l'Appel d'Orlanth Rex et demander de l'aide à la tribu, le roi doit se tenir au sommet de ce Rocher.

Le retour de Rostarl dans le Hall du Roi

Rostarl était un Errant de Mastakos, membre de la Tribu, qui s'était absenté pendant de longues années. Son point de vue peut être considéré comme étant à mi-chemin de celui d'un étranger et de celui d'un homme de la Tribu



Yorsar Chantelame

Je pénétrai alors à l'intérieur du Hall. J'avais presque oublié combien il était haut et grand. Un énorme foyer couvrait au centre de l'immense salle, et de lentes et calmes volutes de fumée montaient doucement vers un large trou pratiqué dans la charpente du toit. Les quatre pierres du foyer étaient bénies, et elles étaient gravées avec les Runes de Mahomé. Elle leur procurait un immense pouvoir de protection. Le souvenir de l'épouse du vieux roi Manstan le Sage hantait encore ces pierres. L'odeur de la fumée et du rôti me rappelait les magnifiques festins qu'elle cuisinait pour ses hommes. Je m'arrêtai pour saisir la chaleur du foyer et je contemplai le Hall.

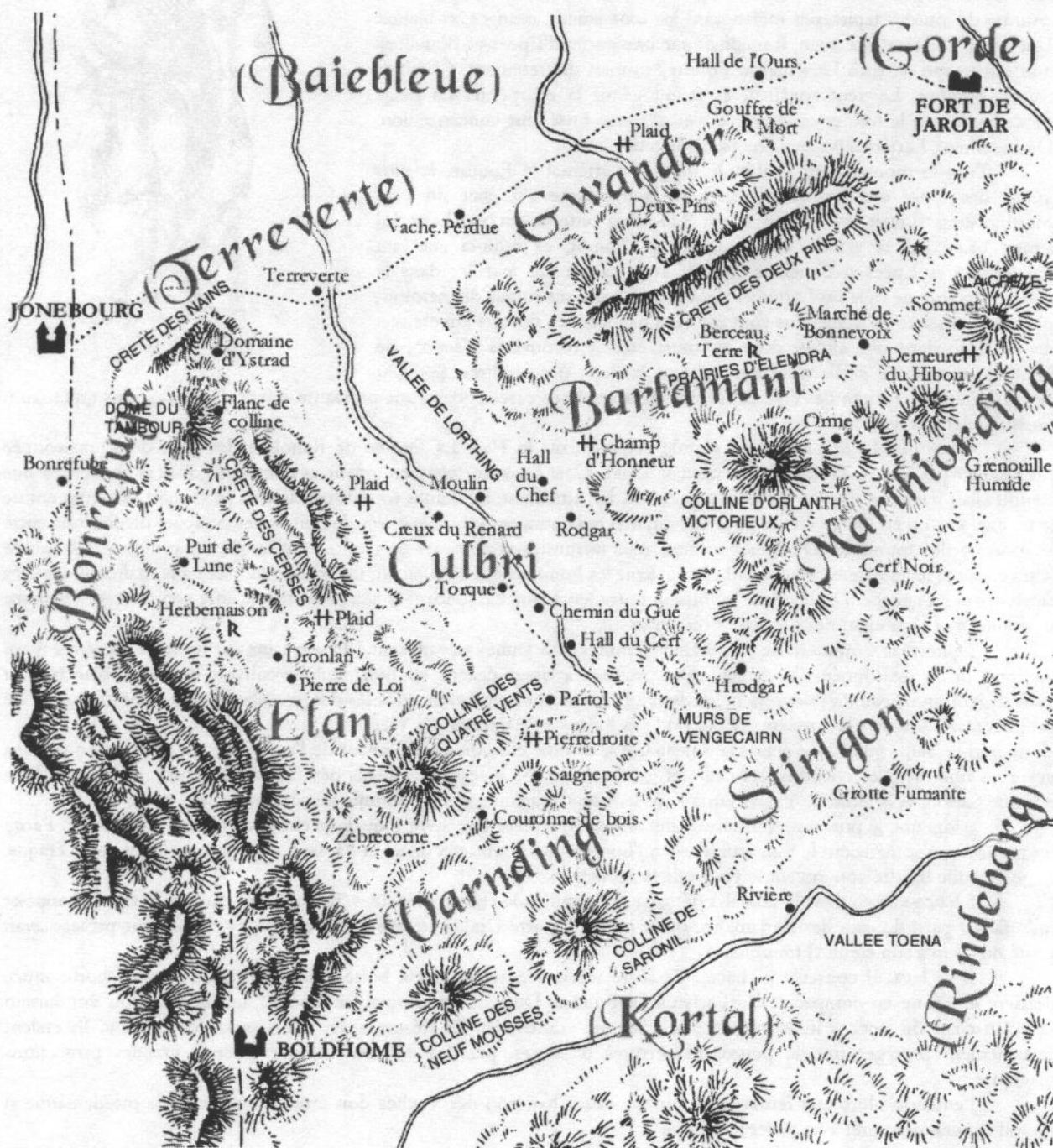
Au fond, sur une estrade, se dressait le magnifique Trône des rois, tout de bois sculpté. De chaque côté, deux statues du Roi Orlanth me scrutaient en retour.

J'entendis alors une femme murmurer : « Le Chaudron des Vaches doit être ramené, mais je me demande si Ranolf est vraiment prêt à en payer le prix ? »



Les terres des Culbréas

Carte des terres de la tribu et des différents clans appartenant à celle ci en 1620



Les clans mis entre parenthèses sont les clans qui n'appartiennent pas à la tribu, mais qui ont une certaine importance vis à vis de celle ci. En l'occurrence, les clans Baiebleue, Terreverte et Gorde ont été retirés par les autorités Lunaires de la tribu des Culbréas pour être donnés à la tribu des Cinsina. Le clan Kortal a subi le même sort, mais pour être donné à la tribu des Aranmyth. Le clan Rindebarg est un clan ennemi de longue date.

Élan



une danse pour appeler une nymphe, qui vint accompagnée de l'esprit élan. Dronlan, inspiré, se rendit parmi les élan et fut béni par la nymphe. Peu de temps après cela, son épouse mit au monde des triplés. Deux ans après ils avaient dix enfants.

Ils décidèrent de s'établir dans la vallée de l'Élan avec les autres membres de leur lignée, qui considéraient maintenant Dronlan comme leur chef de clan. Seuls des cueilleurs et des bergers avaient habité dans cette vallée auparavant. Un Chaman Kolating fit un pacte avec l'esprit élan pour que dans la vallée, les élan soient toujours protégés contre les chasseurs. Le Grand Élan donna sa couronne de cornes à Dronlan le chauve et depuis cette époque, ils sont le clan Élan. La Couronne de l'Élan est toujours dans le hall du chef.

Ce fut l'épouse de Dronlan le chauve qui, frappée par une vision, se convertit à Chalana Arroy et fonda le refuge de Herbemaison. C'est un sanctuaire dédié à la déesse de la guérison, qui reste la demeure principale des guérisseurs de la tribu.

Titres de renommée : A un pacte magique avec l'esprit élan, et contrôle Herbemaison ainsi qu'une culture d'herbes magiques.

Chef de clan : Bordkar Otkesson, sévère, sérieux et entêté, adorateur d'Orlanth le fermier et de Lhankor Mhy le sage.

Mère de la terre : Grysten Terremère, une femme calme et sensible qui a aussi un siège dans Cercle tribal.

Spécialité économique : Magie de Chalana Arroy.

But : Apprendre

Valeur : générosité

Relations lunaires : (4) 3

Type de clan : Paix

Population : 470

Richesse : 5

Varnding



Il y a longtemps, le clan Varnding était de la tribu de Kheldon, mais quand le roi des Kheldon, Orendal Couronne-de-Bois, donna des guerriers des Varnding à un Khan Praxien en 1530, le clan Varnding a reporté sa loyauté sur la tribu des Culbréas, et il y est demeuré fidèle depuis lors. Les Varnding ont pris le Cor du Vent avec eux et il leur a

toujours été d'un grand secours dans leur charge des gardiens traditionnels de la Colline des Quatre Vents, de la colline des Neuf-Mousses et de la colline de Saronil. Odayla le chasseur revêt une grande importance pour ce clan.

Titres de renommée : Possède le Cor du Vent et ont une grande connaissance des montagnes.

Chef de clan : Skamkel Brise-Têtes, calme, amer et agressif, adorateur d'Orlanth le guerrier et d'Odayla le chasseur.

Mère de la terre : Harda la Hautaine, qui n'accepte aucun cadeau offert à son clan, mais elle jeûne toute les quatre nuits pour chercher des signes de la déesse.

Spécialité économique : Bétail

But : conquête

Valeur : tradition

Relations lunaires : (3) 2

Type de clan : Équilibré

Population : 500

Richesse : 4

Marthiording

Plus d'informations sur ce clan pourront être trouvées dans le prochain numéro des Érudits de l'Ambigu.



Titres de renommée : Un clan dur, maintenant une longue inimitié avec le clan Rindeberg de la tribu Aranwyth. Les hiboux sont sacrés pour les Marthiording.

Chef de clan : Roharlont Nez-tordu, godi défaitiste et brisé d'Orlanth le Tonnant.

Mère de la terre : Minara Feuille-Riante, calculatrice et économe. Un peu sèche dans son caractère, mais adroite dans les choses religieuses.

Spécialité économique : Chasse

But : rébellion / apprentissage

Valeur : courage

Relations lunaires : (3) 2

Type de clan : Équilibré

Population : 560

Richesse : 9

Clans disparus

Quelques notes sommaires sur les clans qui ont quitté la tribu des Culbréa après la rébellion de Front-d'Etoile.

Oranda Venharlsdotter

« Oranda Venharlsdotter est morte l'année dernière. C'était une femme-aux-chats, et très adroite à manier la magie. Quand elle miaulait, les chats du clan entier venaient se frotter contre ses jupes. Elle était du clan Stirlgon. Elle fut donc brûlée sur les bûches gravées de Runes, mais quand le feu mourut et que les bûches furent consommées par Oakfed, les Runes étaient restées. Et une voix parla depuis ces Runes. On dit que c'est la voix d'Oranda qui dit : *Sachez que lorsque cinq chats miauleront ensemble sur les murs de Fort Vengecairn sous une Lune Noire, l'on verra alors celui qui me fit du mal et qui me fit souffrir cueillir le gui dans les vallées. Mais ceux de mon sang qui verront cela, qu'ils ne cueillent pas de gui, mais qu'ils cherchent sous les pierres où pousse la vengeblessure. Ceux-ci porteront la Mort à celui qui me fit du mal.* Beaucoup dans le clan Stirlgon sont inquiets et se demandent qui a fait du mal à Oranda Venharlsdotter. Orlanth n'a pas donné de réponse à l'oracle. »

Terreverte

Ce clan agissait en tant qu'intermédiaires et commerçants entre la majeure partie des autres clans et Jonebourg. Plusieurs de leurs membres se trouvent toujours là-bas. La position d'Issaries au sein du conseil tribal était traditionnellement occupée par un membre du clan Terreverte. Le fait que ce clan appartienne depuis 1615 à la tribu de Cinsina a ajouté à l'isolement des clans du vallon de Lorthing. Les Terreverte sont dirigé par Jost Bronze-Côté qui est réputé pour son astuce et sa ruse.

Baiebleue

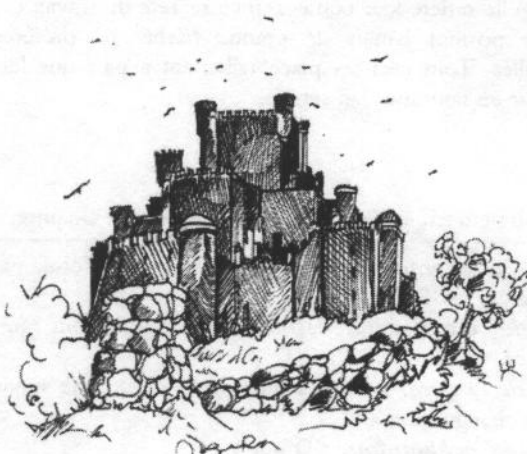
Les Baiebleue ont quitté la tribu Culbréa pour rejoindre les Cinsina en 1614. Ils sont renommés pour leurs champs de baies bleues qui les ont rendu riches. Leur tula est près de Jonebourg et ils vivent également de troupeaux de moutons et du filage de la laine. Edrath le Sage fait son possible pour faire face à la nouvelle situation politique. C'est un chef sensible et honorable, célèbre pour sa générosité et sa bonne chère. Il est également consciencieux et il s'inquiète sans cesse pour le sort de son peuple.

Gorde

Clan jadis adorateur d'Élmal qui a vu récemment beaucoup de conversions vers les voies de Yelmalió. Ce sont des artisans habiles au travail de l'or et au dressage des chevaux. La situation est tendue entre ce clan et leur ancienne tribu. Leur chef, Paedur Or-Rouge, est un disciple du Grand Vent et probablement de Doburdun et de Yelmalió. Un traître à Orlanth qui a mené son peuple vers l'infamie et l'impiété.

Kortal

Un petit clan sauvage de la vallée d'Énothéas, maintenant dominé par les guerriers de Rindebarg et dirigé par le sénile Skorp Nez-de-Flèche.



combattu lorsque Urox a tué le Diable. Ensemble, nous avons combattus aux cotés des autres clans Guerriers contre tous les ennemis du cosmos et de la tribu des Héortiens.

Le début du temps

L'Aurore nous apporta la paix et l'abondance. Nous vivions sur nos terres ancestrales, à la frontière de Prax et bien plus au sud qu'aujourd'hui. A cette époque, nous sommes devenus amis avec les Nomades Animaux, et nous avons essayé de comprendre leurs voies. Si leurs troupeaux nous aidaient à vivre, nos armes les aidaient contre leurs ennemis. Nous avons toujours eu de bons contacts avec eux car nous comprenions leurs bontés, et nombre de nos guerriers ont suivi Urox à la guerre. Le Bloc est le symbole de notre amitié.

Après l'Aurore vint une nouvelle époque de troubles. Un prêtre fou du nom de Lokamayadon essaya de corrompre les voies traditionnelles d'Orlanth à travers son culte de Tarumath. De nombreux clans l'avaient suivi, mais jamais nous ne nous sommes inclinés devant sa tyrannie. Nous l'avons combattue, comme nous combattons toujours toute tyrannie. Pour cela nous avons payé le prix fort, et subi les pires souffrances. Telle est notre voie, et à jamais notre fardeau et notre honneur.

Mais si ces temps furent difficiles, un sauveur vint vers nous. Un libérateur vient toujours vers ceux qui sont opprimés, s'ils montrent patience et courage. Notre sauveur fut Arkat, invoqué par Harmast. Depuis la colline d'Orlanth Victorieux il se mit en route vers le Nord, avec tous nos guerriers. La saga d'Harmast raconte notre guerre épique contre les tribus Solaires de Pélorie et le combat d'Arkat contre Gbaji. Nous nous battons toujours aux cotés de ceux qui luttent contre les oppresseurs!

L'âge de l'Empire

Alors même que nous venions de vaincre notre ennemi, un autre se dressa pour tenter de détruire la voie d'Orlanth. L'Empire des Amis des Wyrms essaya de convertir notre peuple à ses étranges vues, mais notre clan refusa. Nous leur avons fait la guerre, aux dragons et à tous leurs alliés. Cette guerre nous coûta beaucoup et les terres désolées furent notre seul refuge, et notre survie. Pendant ce temps, ces langues fourchues se moquaient de nous et nous méprisaient, nous désignant sous le terme de Traditionalistes d'un Autre Temps. Il reçurent leur juste salaire lorsque les Dragons s'éveillèrent pour les dévorer. Nous n'avons ressenti aucune compassion pour eux, tant ils étaient corrompus ; et loin de la Vraie Voie que notre dieu avait tracée.

Le nouvel âge et la colonisation de la Passe du Dragon

Nous étions bien installés dans nos terres du Sud lorsque Pharaon arriva. Nous nous sommes battus contre lui sans rancœur, car c'était un guerrier honorable et loyal. Ezkankekko fut tué et l'alliance se brisa face à Pharaon. Notre clan obtint le pardon malgré la défaite, et le droit de conserver ses terres. Mais dans ces vallées devenues trop paisibles nous étions tristes et inutiles comme l'épée au fourreau. Nos chefs l'avaient compris, et lorsque la nouvelle tomba - que la Passe du Dragon était ouverte aux humains - ils mirent le clan en marche. Nous devions tenter notre chance, car l'aventure et le danger coulait à nouveau en nos veines comme le sang de la résurrection.

Lors de notre arrivée dans la Passe, nous avons cherché un lieu où nous installer. Là le peuple dragonewt nous prit pour cible, et nous obligea à les massacrer en grand nombre. Le clan reprit alors sa marche, s'enfonçant plus loin dans la Passe. Une autre bataille contre les dragonewts eut lieu, car ils avaient compris que notre wyrd s'opposait au leur. Ils cherchaient en outre la vengeance, et à nous exterminer. Mais nous étions les plus puissants et nous les avons vaincus. Aujourd'hui encore nous sommes habiles à les combattre et à découvrir leurs trésors.

Certains Héortiens ont voulu devenir leurs amis. Mais quelle amitié pour les défenseurs de Boldhome ? Poignardée dans le dos par ces langues de serpents !

La venue de Sartar

Sartar apporta l'Unité. Longtemps nous nous étions



maintenus comme clan isolé, mais nous avons fini par rejoindre la tribu des Culbréas. Comme nous, ils étaient de grands guerriers et leur tempérament est semblable au nôtre. D'autres clans, moins belliqueux mais qui admiraient nos tactiques et notre férocité, ont rejoint notre tribu ; ils nous aidaient dans les années de disette, tandis qu'avec les armes nous les protégeions de nos ennemis. Ainsi, suivant la grande pensée de Sartar, nous nous sommes entraides et chacun a gagné en puissance, grâce à l'harmonie qui s'est développée au sein de la tribu.

Nous vénérions Sartar pour son respect des traditions et sa capacité à unifier les tribus, comme Héort l'avait fait avant lui. Même si son culte est aujourd'hui interdit, nous désobéissons au tyran Lunaire et nous lui consacrons la part traditionnelle des sacrifices, afin que notre royaume puisse un jour revivre.

La guerre des Loups

Les clans Eauroc et Kortyling avaient leurs Tulas dans la région qui s'étend de la Crête des Deux Pins à la route qui mène du village de Terreverte au Fort de Jarolar. Aux alentours des années 1460, les Telmoris, le peuple loup, traversèrent l'Anse, triomphèrent de la tribu Torkanie, et commencèrent à terroriser les clans voisins. Les clans Eauroc et Kortyling subirent d'énormes pertes.

La création du clan Gwador

Gwador Grandelame était une Epée d'Humakt, et chef dans la tribu Culbréa des mystérieux et terrifiants adorateurs de la mort. Il montra à tous que Humakt était puissant contre le peuple loup, et il les affronta pendant de nombreuses années pour protéger la tribu. Quand Sartar fit la paix avec les Telmoris, à la demande de Hauberc Jon (qui était un ami proche de Gwador) on décida de fonder un nouveau clan à partir des peuples qui avaient le plus souffert contre les Telmoris. C'est à dire essentiellement les clans Eauroc et Kortyling, ainsi que de nombreux guerriers Humaktis de la tribu Culbréa. C'est la première fois que l'on nous donna le nom de Gwador.

L'influence des Humaktis a décliné au fil des ans, mais ils ont toujours un siège dans le Cercle du clan. Le sanctuaire tribal de Humakt est à Gouffre de Mort, sur nos terres. A cause de ces expériences amères, nous gardons la haine la plus vive contre les Telmoris.

La venue des Lunaires

A l'époque de Sartar, les premiers missionnaires de l'Empire Lunaire vinrent sur nos terres, cherchant à nous convertir à leurs mœurs étranges. Nous les avons massacré, et aucun de ces sales étrangers ne quitta nos terres vivant. Lorsque les héritiers de Sartar se mirent en guerre contre l'Empire, qui commençait à s'étendre depuis le nord, nos meilleurs guerriers partirent au combat. Nous voulions que le sang de nos ennemis coule à flots et que notre nom soit entendu avec crainte. Il n'y eut pas de quartier, ni dans un camp ni dans l'autre, mais c'est notre peuple qui souffrit le plus. La défaite fut amère, et quand le royaume se brisa devant leur magie chaotique et leurs gigantesques armées, le clan refusa de céder. Nous leur avons craché au visage et nous avons repris la lutte. Nous avons toujours porté l'étendard de la liberté à la bataille, malgré les défaites. Nos rangs s'égaillèrent et les clans rivaux vécurent sur les restes de notre tribu, aidés par leurs amis Lunaires. Les Sartarites n'auraient jamais dû s'entre-déchirer ainsi face à une si grande menace, et l'absence d'un roi à Sartar n'explique pas tout. Même nous, guerriers et rebelles, pouvons voir cette simple vérité. Mais les autres étaient aveuglés par le pouvoir qu'ils pouvaient conquérir. Parmi ces derniers, se trouvaient les Cinsina et les Aranwyth ; mais notre tribu eut aussi ses brebis galeuses.

Notre dernier effort pour la liberté s'acheva avec la défaite de Kallyr et de notre glorieux roi Hofstaring Saut d'Arbre. La plupart de nos guerriers partirent se battre, laissant notre Tula affaibli face aux raids et aux pillards des autres clans. Lorsque la rébellion échoua et que l'actuel roi (un roi « philosophe ») prit le trône (qui avait toujours été occupé par des princes guerriers !), il était clair qu'il fallait encore attendre notre heure. Nos Thanes, qui avaient mené la rébellion, sont en exil. Notre Tula a été encore amoindri et une garnison de troupes Lunaires nous nargue depuis le Fort de Jarolar. Alors nous préparons nos forces, et nous attendons notre heure. Nous savons qu'un sauveur viendra...



Structure politique, sociale et religieuse du clan Gwandor

Histoire récente

Le clan Gwandor a subi de sévères pertes en 1602. Menés par Svein le Large dans la guerre contre l'Empire, la plupart de ses carls et lui-même furent tués au cours de la bataille de Caromen par les hoplites de la Phalange de Marbre. Leur mur de boucliers se brisa avant la poussée finale, et les cavaliers des Dragons Rouges fauchèrent les fuyards. Svein tomba une lance dans le cœur et une malédiction sur les lèvres alors qu'il tentait de rallier les survivants.

Avec la mort de la majorité des thanes d'Orlanth en même temps que Svein, les Humaktis étaient alors dominants pour la première fois depuis des décennies. Le Chef de la maisonnée des Longuépées, Gaudyr, fut élu chef pour mener le clan jusqu'à la fin de la guerre. Son acceptation de la paix était une ruse, pour cacher les plans qu'il fomentait, de se battre lorsque son heure serait venue. Il préparait cette heure avec minutie. L'Empire accepta sa position de chef, pensant qu'un Humakti serait plutôt neutre vis à vis de l'empire. Ils n'auraient pas pu se tromper plus. Gaudyr, avec tout le clan, soutint le roi Hofstaring Saut d'Arbre lorsqu'en 1613 ce dernier se joignit à la rébellion menée par Kallyr Front-d'Etoile.

Les Gwandor, menés par Gaudyr, se battirent bien. Mais la cause en elle-même s'essouffla vite. Gaudyr avait entrepris cette lutte pour la cause de la liberté, et il concevait donc ce combat comme une guerre incessante. Il était soutenu en cela par sa famille ainsi que par les thanes du clan, mais la majorité en eut vite plus qu'assez de ce conflit sans fin. Tant d'hommes étaient morts dans la guerre et les rébellions qui avaient suivi que les femmes du clan étaient devenues majoritaires lors des levées d'armes. Les Ernaldanes du clan comprirent que si Gaudyr restait chef, les Gwandor seraient anéantis.

La décision de faire de Gaudyr et de sa famille, ainsi que d'une bonne moitié des thanes, des hors-la-loi fut prise après l'arrivée des forces Lunaires au Fort de Jarolar. Ces deniers exigèrent qu'on leur livrât les rebelles, au nom du Prince de Sartar. La plupart des Thanes refusèrent de reconnaître Temertain comme Prince, et partirent vers le sud, où les Orlanthis étaient encore libres.

Kulbrast Offirson fut élu Chef par les maisonnées survivantes. Pour le Superviseur Tribal de l'Occupation Lunaire, il était acceptable comme chef de clan, car en 1607 le jeune Kulbrast avait combattu aux côtés de Jomes Loup contre les Telmoris. Kulbrast haïssait le peuple loup depuis la mort de ses père et mère sous leurs coups. C'était un vrai ami du duc Loup, sa vie ayant été sauvée par le chef Lunaire au cours d'une bataille sanglante au Siège du Loup. Le duc Loup se porta garant pour lui et lui envoya de nombreux présents lors de son accession au titre de Chef.

Peu de temps après cela, afin de récompenser leurs alliés de la tribu Cinsina, les Lunaires détachèrent les clans Gorde et Baiebleue de la tribu des Culbréas pour les "donner" à la tribu des Cinsina. A partir de là, le clan Gwandor n'était plus entouré que par des ennemis. Une guerre rapide en 1615 vit la victoire des Cinsina et de leurs alliés sur les Culbréas, et le clan Terreverte fut perdu suite à un traité signé devant Temertain.

Il s'est écoulé huit ans depuis la rébellion et le clan à pansé ses plaies. Une nouvelle génération a atteint la maturité, et cherche un défi pour prouver sa valeur. Kulbrast est devenu de plus en plus impopulaire, et semble rongé par l'indécision. Ses instincts guerriers lui disent de lancer un raid et de faire resurgir la terreur qu'inspiraient les Gwandor dans le cœur de leurs ennemis, mais son amour du clan et de la vie le poussent à garder l'épée au fourreau. Il préfère suivre les conseils de Menja Sangleplaie, et rechercher les compromis et la paix.

Comme résultat de cet inaction, les Gwandor ont commencé à perdre la réputation qu'ils avaient mis un siècle et demi à établir. Des pillards sont venus des clans Gorde, Baiebleue, Drutorae, Terreverte, Telmori, Osmann et Tertorae. Même les Barlamanis s'en sont pris au bétail. La défaite du royaume et la fin sanglante de la rébellion ont laissé une peur de la puissance impériale, mais la peur de ne plus être les Gwandor est encore plus forte. Les années de paix ont affaibli leur réputation, et de plus en plus de personnes cherchent le moyen à nouveau de se battre, de piller, et de gagner de la gloire comme les Gwandor le faisaient autrefois...

Les positions

Pouvoirs et responsabilités politiques et mythiques

Le Chef

En plus des droits standards des chefs (voir «Le roi de Sartar»), le chef des Gwandor a des pouvoirs et obligations supplémentaires.

15

Après la défaite des Maboder, Théguil le Sanglant, Chef des Gwador, se trouva fort dépité de ne plus avoir de ce bel Or brillant, et demanda aux Gorde de continuer à lui fournir cet Or annuellement ; le réclamant comme son dû. Les Gorde répondirent avec leurs épées et leurs lances, mais les Gwador prenaient toujours plus qu'ils ne cédaient et les terres des Gorde furent rapidement couvertes de sang et de ruines fumantes. Pratiquement un tiers du peuple Gorde avait péri dans cette guerre, lorsque le conflit fut arrêté par l'intervention du roi Ulanmar Madraksson des Culbréas, qui voulait empêcher que Théguil n'anéantisse complètement les Gorde. Sa solution fut d'amener les Gorde à rejoindre les Culbréas, leur fournissant ainsi sa protection. Afin de contenter les Gwador, il décréta que les Gorde devraient verser une roue d'Or aux Gwador à chaque Temps Sacré.

Mais depuis que les Gorde ont quitté les Culbréas sous ordre Impérial, ils n'ont plus payé ce tribut. Nombre de Gwadoris considèrent qu'on leur doit huit roues d'Or, et cherchent à tout prix à les obtenir. Mais Harvar Poing de Fer a montré le chemin du pouvoir au clan des Gorde, et ils ont commencé à désertir le culte d'Elmal, pour adorer Yelmaliö. Les relations entre les deux clans sont devenues très tendues, et les Gorde ont accru leur pouvoir grâce à leur alliance avec les Lunaires et leur incorporation dans la tribu des Cinsina.

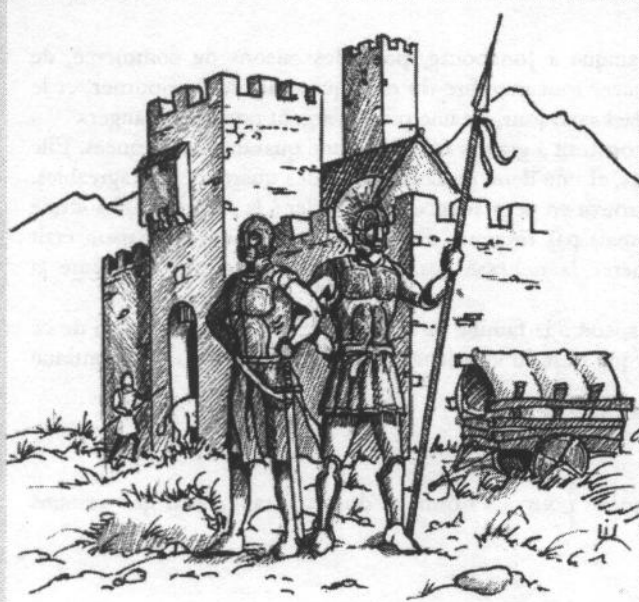
- **Le tribut de la Pelisse des Loups** : Un tribut pris aux Telmoris. Chaque année, depuis des générations, les Gwador envoient des hommes sur les terres Telmories pour prouver la puissance de leur magie contre le Peuple Loup. Chaque année ils en ramènent des pelisses, qu'ils appellent leur tribut. C'est pour cette raison que de nombreuses fermes ont des pelisses sur leurs murs. Dernièrement, les troubles avec le clan Gorde et les présence d'un contingent Lunaire au Fort de Jarolar ont empêché la tenue de ces expéditions traditionnelles. Cependant, Jomes Loup cherche actuellement des guerriers pour un raid contre les Telmoris. Kulbrast Offirson envisage de l'accompagner, comme dans leur jeunesse.

- **Le tribut de l'épée sanglante** : Pris à n'importe quel clan. Un minimum de sept épées ensanglantées doivent être prises, en un seul raid, à des guerriers tués par ceux du clan Gwador. Les ennemis traditionnels pour ce tribut sont les Tertorae des Cinsina, les Rindebarg des Arnawyth, et les Telmoris de n'importe quel clan. Des ennemis acceptables sont tous ceux qui se sont mis en travers de la voie des Gwador. Ils sont nombreux dans la région.

- **Le tribut de la Vache Rouge** : Prélevé sur le clan Drutorae, dit "de la Vache Rouge". Ce clan est réputé pour ses vaches à poils roux qui fournissent du lait en grande quantité et dont la chair est succulente. Ces vaches rouges sont, de manière générale, supérieures aux vaches ordinaires ; mais elles ne se reproduisent jamais en dehors des terres des Drutorae. La légende dit que les Drutorae ont pris ces vaches au propre troupeau d'Uralda, et qu'elles ne se reproduisent que grâce à un rituel magique tenu secret. Quelle qu'en soit la raison, les vaches rouges sont des biens précieux et très recherchés, ce qui fait des Drutorae un clan riche. Or, les Gwador n'ont jamais acheté ce qu'ils pouvaient prendre. Pendant des générations, ils ont traversé les terres du clan Gorde, rejoint d'autres pillards, et pris de ces vaches au cours de raids immenses. Ces raids étaient si coûteux aux Drutorae qu'ils ont fini par demander de l'aide au roi Sartar. Ce sage leur fit connaître la vraie valeur de ces paroles d'Umath : "Nul ne peut vous obliger à faire quoi que ce soit", en ajoutant "mais il peuvent vous acheter !". Il dit que les autres clans étaient dans leur droit en effectuant ces raids ; si les Drutorae n'étaient pas capables de les arrêter, alors ils étaient coupables de faiblesse. Il fut compréhensif quant au nombre d'ennemis que le clan avait accumulé, mais il leur rappela sa jeunesse sous forme de parabole, quand il défendait les caravanes de marchands. "Défais certains et achète les autres, mais ne les affronte jamais tous ensemble". Le résultat c'est que le clan Drutorae proposa au clan Gwador de payer un tribut d'une vache rouge par 100 membres du clan, et ce chaque année. C'était le bon prix. Mais depuis la rébellion et le triomphe des Cinsina, ce tribut n'a plus été payé, et les Drutorae rient au nez de ceux qui viennent leur réclamer le tribut. Mais le pire c'est que les Drutorae ont commencé à mener eux-mêmes de nombreux raids contre les Gwador, pour se venger des longues décennies pendant lesquelles ils ont du payer ce tribut, et c'est avant tout les vaches qui sont visées.

- **Le tribut du Chaume Brûlé** : Chaque année, depuis la Guerre du Chaume brûlé en 1584, les membres du clan Terreverte, qui furent longtemps voisins et frères tribaux des Gwador, ont payé un tribut important -équivalent à dix vaches- en biens artisanaux. Cette année-là, plusieurs guerriers du clan Terreverte décidèrent d'enlever, pour les épouser, des femmes du clan Gwador. Mais la liqueur qu'ils burent pour fêter ce raid un peu désordonné eut raison d'eux, et il en devint mortel. La famille ne vit que des ivrognes, et tenta de protéger les jeunes filles. Mais les hommes jeunes étaient partis à la chasse avec leur Chef, et il n'y avait là que quatre vieillards. Ces derniers tombèrent rapidement sous les coups des thanes d'armes Terreverte. Le clan fut si révolté que le Fyrd entier fut réuni en trois jours, et partit pour affronter les Terreverte, les yeux brillant à l'idée de leur vengeance. Plus de la moitié de la ville principale des Terreverte fut entièrement brûlée, ainsi que de nombreux villages aux alentours. Presque la totalité des thanes d'armes des Terreverte furent tués, et leur chef fut obligé, épée sous la gorge, de payer un énorme Wergeld. Le temps que le roi tribal arrive et tout était déjà fini. Il décida en faveur des Gwador, sachant que leurs épées étaient vives et à peine remises au fourreau. Un tribut annuel fut payé, mais sous une forme progressivement plus diluée, jusqu'en 1615. A cette date les Terreverte quittèrent les Culbréas selon les directives impériales. Nombreux étaient alors ceux qui voyaient ce tribut comme une charge honteuse, et le clan décida de ne jamais plus rien payer aux Gwador.





Le Fort de Jarolar

Ce fort impressionnant fut conçu et bâti par Jarolar Longpas dans les années 1550 à la jonction de plusieurs terres Tribales. Ce lieu était un point de conflit entre les Cinsina, les Telmoris, et les Culbréas, et sa construction fut ordonné par le roi de Sartar pour permettre de stopper les raids Praxiens aussi bien que de séparer les différentes factions. C'est une forteresse de pierre qui fonctionne comme point de ralliement des carls de la maison Royale de Sartar. Son architecture fut fortement influencée par celle des Mostalis, du pays d'Héort, et de l'Ouest, aussi bien que par celle des Lunaires. Aujourd'hui, il est occupé par des troupes Provinciales, sous le commandement de Kelkor Memes, un soldat Vanchite connu pour sa respectabilité, sans pour autant être insensible à la corruption.

de Barntar. Enfin, si les thanes n'accomplissent par leurs devoirs, le Barntar subira le même sort que le dieu. Il mourra par la violence, et c'est un homme du clan qui fera revenir la violence de Vadrus. Par cette perte, les thanes comprendront leur grave erreur et leur honte.

Barntar

Il est le Carl honnête ; le fils d'Orlanth qui nourrit le clan et les siens grâce à son travail et à la culture de la terre. Lui aussi a ses droits et devoirs particuliers.

1. Le laboureur infatigable

Toute personne ayant la place du Barntar gagne un peu de son endurance exceptionnelle.

2. La charrue de fer

Tout labour fait par le Barntar du clan est particulièrement efficace, même sur un sol aride (donnez un bonus de 4 à la capacité Labourage). Si le clan n'est pas un clan guerrier, alors le Barntar peut faire profiter de cela tout le clan et tout labour effectué dans le clan au cours de l'année.

2. La mort Vadrudienne

Lorsque Vadrus tua Barntar, au cours des grandes ténèbres, Orlanth loua la valeur de son Carl et dit :

Courageux travailleur, fermier si loyal,
Le soleil est le père, et la pluie est la mère,
Mais c'est toi le bon grain qui nourrit la tribu.

Le thane demande au Carl, sur la terre courbu O carl,
nourris ta mère! Et carl, nourris ton père!
Et nourris tes enfants, pourvoyeur sans égal!

Ainsi, la grande honnêteté de Barntar fut-elle reconnu, et Orlanth estima-t-il sa valeur comme bien supérieure à celle de ses thanes. Depuis la résurrection du monde, le Barntar des Gwador veille aux droits des carls. Il rappelle aux thanes que leur devoir premier est de les aider et de les protéger. Il doit tout faire pour décourager les conflits armés qui pourraient porter préjudice aux carls, en rappelant le souvenir de la mort

Odayla

Cette position est importante dans le clan Gwador, car une grande part de leur nourriture provient de la chasse.

1. Le droit de chasse

Toute chasse organisée contre un prédateur ou une créature particulièrement dangereuse appartient à l'Odayla du clan. Il a le droit à la première part de la proie.

2. La lance du loup.

Les Gwador ont combattu les Telmoris de nombreuses fois, et à chaque fois qu'ils sont partis à la bataille, l'Odayla les accompagnait pour les aider contre les pouvoirs de traque et de chasse de leurs ennemis.

Historiquement, Gwador fit appel aux chasseurs du clan pour l'aider, en les accablant de sarcasmes et de moqueries. Cela força les chasseurs à faire partie de l'expédition, et là bas, ils surmontèrent leur peur. Le rituel pour appeler l'Odayla suit le même principe. Si quelqu'un veut appeler l'Odayla pour aller combattre les Telmori, ils lui portent la lance du loup et il doit la prendre. Cette lance fait partie du trésor du temple, et elle est censée contenir les esprits emprisonnés des loups qu'elle a tués, ce qui en fait une arme particulièrement efficace contre les Telmoris.

L'actuel Odayla a fait tout ce qu'il pouvait pour éviter d'affronter les Telmoris dont il a terriblement peur. En votant à chaque fois contre la prise du tribut de la Pelisse des Loups, il s'est protégé de cette responsabilité.



Depuis son départ, Gwador est le culte héroïque des Humaktis de la tribu des Culbréas et de ceux qui cherchent la magie qui permet de combattre les Telmoris. Il est devenu très populaire, et à même été bien accueilli par le gouvernement provincial Lunaire, depuis que le culte a aidé James Loup lors des représailles contre les Telmoris en 1607.

Le Gwador (en tant que grand prêtre du Temple de la Gouffre de Mort) est le champion du clan Gwador, et très souvent aussi de la Tribu, de même que le grand prêtre de tous les Humaktis de la tribu. Cela fait de lui un personnage particulièrement puissant, avec de nombreux alliés et ennemis, aussi bien mythiques que physiques. Il jouit des droits et devoirs d'un champion tribal, mais aussi de certains droits et devoirs spécifiques :

1. L'appel du clan

Comme décrit dans les pouvoirs du Chef, le Gwador doit répondre à l'Appel de la guerre contre les Telmoris, comme le fit le fondateur du culte. Cependant le rituel doit être exécuté correctement sans quoi il n'aura aucune obligation. S'il y répond quand même, ce sera de son propre chef. Si il ne répond pas alors que le rituel a été correctement exécuté, alors il perdra toute magie de Gwador jusqu'à ce qu'il fasse des sacrifices adéquats pour réparer sa faute auprès du Héros.

2. le Mariage avec la Mort

C'est un sinistre rituel, où le Gwador retire entièrement sa fertilité au clan, pour la transformer en un pouvoir de la Mort. Humakt donne de grands pouvoirs pour un tel sacrifice, mais le coût est terrible. Seuls le Gwador et l'Eernalda du clan peuvent accomplir ce rituel. Il est enseigné à chaque Gwador par son prédécesseur, mais tous espèrent qu'il ne sera pas nécessaire d'en faire usage...

3. Le rituel de la lance du Loup

Il donne le droit au Gwador d'appeler les chasseurs, non seulement du clan, mais aussi de toute la tribu. Il peut accomplir ce rituel dans tous les clans des Culbréas ou il est reconnu en tant que Héros, c'est à dire actuellement tous, sauf les Barlamannis et les Élans. Le rituel est le même pour tous les clans. Leur maître chasseur reçoit la lance du Loup, et il doit ensuite accompagner l'expédition aussi longtemps qu'il y a une menace Telmori contre la tribu. Un appel injustifié sera puni par Gwador lui-même, qui retirera la lance au trésor du temple, et ne la rendra que lorsque la faute aura été expiée.

4. L'Écho de la Mort.

Le Gouffre de mort est un creux qui se forma lorsque Humakt jeta au sol son bouclier pour prendre son épée à deux mains et frapper ses ennemis de toute sa force. Le creux laissé par l'impact de son grand bouclier forma le Gouffre qui est un lieu sacré pour les Humaktis. Depuis ce jour, le Gouffre a répercuté les paroles de tous ceux qui y parlent. L'écho est si puissant que très peu osent ouvrir la bouche, pour éviter de troubler le silence de mort qui règne en ce lieu.

Cependant le Gwador peut utiliser la force de l'Écho à son avantage. Pour peu qu'il accomplisse correctement le prodige de l'Écho dans le Gouffre, il peut appeler à lui tous les adeptes du Gouffre de Mort. Cet appel ne sera entendu que par les adeptes visés, et les atteindra où qu'ils soient dans le monde. On sait que cet appel est entendu même par delà la mort, car les fantômes des guerriers du passé y ont parfois répondu pour combattre les ennemis du temple. Le prodige de l'Écho n'est utilisé que dans les cas extrêmes ; c'est à dire lorsque le clan est menacé de destruction, le temple de profanation, ou lorsque le Grand Prêtre déclare une croisade contre un ennemi dangereux.

5. Les Cinquante Epées

En tant que champion tribal, il est du devoir du Gwador d'avoir entraîné cinquante guerriers désignés par le roi de la tribu à la fin du Temps Sacré. Ces hommes sont habituellement les carls de sa maisonnée, mais pas toujours. L'entraînement a lieu gratuitement chaque jour du vent de chaque semaine. Les enseignements reçus portent sur le combat à l'épée et au bouclier, la tactique et les murs de boucliers.

Le roi Hofstaring Saut d'Arbre obtint ce privilège en paiement de ses efforts héroïques pour ramener la Grandelame de Gwador après qu'un Eurmali l'ait volée en 1587, pour des raisons inconnues.

6. Le droit d'honneur

Au cours d'une bataille tribale, le Gwador a toujours le droit de commander l'aile droite de l'armée tribale, car c'est le côté de l'honneur. Aucun clan, héros ou prêtre ne peut prendre cette position si le Gwador va à la bataille à côté de son roi.

7. Le partage de l'Epée

Etant donné le statut important qui est donné au Gwador, à chaque fois que le champion de la tribu est appelé pour mener le Fyrd et la Maisonnée du roi à la bataille, il reçoit le partage de l'Epée. Il s'agit d'un vingtième de tout ce qui est pris au cours des raids ou des batailles, et qui est lié à la mort ou à la guerre. Epées, armures, chevaux, armes enchantées, boucliers... Cette part est donnée au Gwador avant que toute autre part ne soit prise par qui que ce soit, y compris le roi.

† Le clan Gwador †

"Guerre aux hommes-Loups! Et Guerre à tous les autres oppresseurs!"

Il y a longtemps, Gwador fut envoyé par Humakt pour sauver les Culbréas de la menace des Telmoris. Depuis, son clan et son culte, ainsi que le culte d'Humakt, le tiennent pour un Héros des Culbréas. Mais aujourd'hui un autre ennemi menace les traditions Héortiennes : l'Empire Lunaire. Les Gwador ont longtemps combattu les Lunaires, mais ils ont perdu. Aujourd'hui, ils attendent un nouveau sauveur, un libérateur, pour reconquérir leur fierté de jadis.

Type: Clan Héortien traditionnel

Contexte Culturel: Clan Héortien traditionnel, centré sur le culte de Gwador, et sur le culte de Humakt.

Ideologie: "Nous combattrons partout où nous le devrons!" Le clan est poussé par ses traditionnelles valeurs Héortiennes et Humakties, mais il est limité par les besoins pragmatiques et politiques de sa propre survie en tant que clan.

Réputation : Orlanthis traditionnels, sérieux et dévoués, honnêtes, fiers, et guerriers.

But: Libérer Sartar de l'emprise Lunaire, défendre les traditions Héortiennes, reconquérir sa traditionnelle position d'honneur en redevenant un clan guerrier et en faisant respecter les 7 tributs, rechercher la Gloire.

Réactions: Tous les Sartarites ont entendu parler des Gwador. Tous, avant, en avaient peur, mais aujourd'hui les Gwador sont affaiblis, et les anciennes victimes du clan guerrier prennent une revanche bien méritée (croient-elles) sur les Gwador. Le clan n'a jamais été aimé, mais il avait toujours été respecté, et considéré comme un puissant allié par les autres clans Culbréas. Avec l'Occupation Lunaire, et la défaite à deux reprises des Gwador, leur réputation, leur richesse, et leur influence est sur le déclin.

Moyens

(NB Les PNJ ont en outre toutes les aptitudes qui sont attachées à tous leurs mots-clés, y compris celles décrites plus loin)

Chef:

Kulbrast Offirson

Chef des Gwador. Guerrier bien enveloppé à l'allure sévère, Kulbrast est pris dans un cauchemar politique. Il se bat pour aider son clan, mais il sait que s'il suit ses instincts, le clan sera détruit. Il applique par la force des choses une politique paisible et déshonorante, et il paye un tribut dégradant, mais Kulbrast cherche un moyen de restaurer le nom de son clan, tout en préservant les vies et la richesse des Gwador.

Autres Membres du Cercle:

Menja Sangleplaie

Ernalda des Gwador. Une femme forte et puissante, dont le nom vient des cicatrices impressionnantes qu'elle reçut lors d'une rencontre avec un sauvage sanglier. Elle est fermement décidée à maintenir l'existence du clan, et elle recommande sans cesse la paix -même au prix de l'honneur- si cela peut, saison après saison, protéger le clan d'un funeste destin.

Yorden Charrue de Fer

Barntar des Gwador. Un vieux de la vieille parmi les Orlanthis, il est borné, buté et pédant. Mais il est aussi le meilleur fermier du clan. Il combattrait tout ennemi qui menace la tranquillité du clan, mais il préfère une prudence parfois exagérée aux voies brutales des guerriers.

Orgumleide Nerfs d'Acier

Ce guerrier puissant est le chef de la maison Gwador, le champion du clan et de la tribu, un membre du cercle intérieur du clan, et le maître du temple Humakti du Gouffre de Mort. Il s'occupe souvent des affaires du roi tribal, mais il reste avant tout loyal à sa Maisonnée et à son clan. Orgumleide est grisonnant et devient noueux avec l'âge, même si son regard d'acier et sa démarche sûre n'ont pas

Kulbrast Offirson

Héortien, Gwadori, Godi d'Orlanth 10^{III}, depte d'Orlanth 10^{III}, Panthéon des Tempêtes 2^{III}, Membre du Cercle 18^{III}, Chef des Gwador 1^{III}2, Thane d'armes des Gwador 10^{III}2, Initié de Gwador 7^{III}, Bien enveloppé 7^{III}, Cauchemar politique 10^{III}, Instincts guerriers 10^{III}, Politique paisible 5^{III}, Déshonneur 5^{III}

Menja Sangleplaie

Héortienne, Gwandorie, Adepte d'Eralda Regina 5W2, Godi d'Eralda 15W, Membre du Cercle 5W, Femme Forte et Puissante 15W, Cicatrices impressionnantes 10W, Rencontre avec un sauvage sanglier 5W, Maintenir l'existence du clan 5W2, Promouvoir la Paix 15W

Yorden Charrue de Fer

Héortien 5^W, Gwandori 5^W,
Adepte de Barntar 5^W2, Fermier 5^W2,
Vieux de la vieille 5^W, Borné 19, Buté
1^W, Pédant 3^W, Combat (Lance et
Bouclier) 10^W43, Prudence parfois
exagérée 2^W, Membre du Cercle 3^W

Randver Prêchebataille

Héortien, Gwandori, Bonne Voix 5Ⓜ2, Adepte de Lhankor Mhy 3Ⓜ2, Solide 20, Législateur 4Ⓜ2, Parler de manière claire et concise 15Ⓜ, Membre du Cercle 3Ⓜ



Orgumleide Nerfs d'Acier

Héortien 5W, Gwadori 5W, Godi de Humakt 18W, Adepté de Humakt 5W2, Adepté* de Gwador 15W, Thane d'armes des Gwador 20W, Guerrier Puissant (Épée à deux mains) 15W2^6, Chef de la Maisonnée de Gwador 5W, Champion du clan des Gwador 15W, Champion de la Tribu des Culbréas 15W, Membre du Cercle 15W, Loyal 5W2, Nouveux 5W, Regard d'acier 15W, Démarche sûre 5W, Apparence Terrifiante 10W2, Honneur 5W2

*Gwador est un sous-culte de Humakt, et Orgumleide ne passe que 10% de son temps au culte, et non 60%

Runolf Longnez

Héortien, Gwadori, Grand Chasseur 5W2, Adepté d'Odayla 18W, Esprits des Deux-Pins 10W, Grand et Fin 20, Vigueur Surprenante 20, Attitude Contemplative 7W, Membre du Cercle 3W

Hamdir Vivelangue

Héortien, Gwadori, Marchand 2W2, Adepté d'Issaries 1W5, Manigances 5W2, Richesse 5W2, Favoriser un Climat de Discussion 10W, Plans de Paix 8W, Collaborer avec l'Empire 5W, Membre du Cercle 5W

Hilda Vachesage

Héortienne, Gwadorie, Adepté d'Uralda 3W2, Harmonie avec les troupeaux 18W, Vachère 17W, Paix dans l'Âme 10W, Chants 2W2, Membre du Cercle 35

changé. Son apparence sinistre fait pleurer les enfants, gémir les animaux, et même les moutons et le bétail s'agitent en sa présence.

Randver Prêhebataille

Bonne Voix du clan. Un homme solide, qui connaît les lois d'Orlanth, de Vingkot, et d'Héort mieux que quiconque dans le clan, et les exprime toujours de manière claire et concise.

Runolf Longnez

Odayla du Cercle ; Un homme très fin et très grand qui se déplace et parle avec une vigueur surprenante, avant de sombrer fréquemment dans une attitude contemplative. Il est connu pour avoir parlé avec les esprits des Deux Pins. Une fois, il revint d'une de ses grandes chasses en chevauchant un brontosauve -un prodige exceptionnel- pour le laisser partir après. Il n'a jamais expliqué cette étrange acrobatie.

Hamdir Vivelangue

Ce marchand d'Issaries a vu son influence augmenter de manière surprenante. Il est probable qu'il ait des plans de paix pour ce vieux clan guerrier. Certains murmurent même qu'il n'est pas au dessus d'une légère collaboration avec l'Empire

Hilda Vachesage

Uralda du cercle : On peut souvent l'entendre chanter les plus belles chansons de la crête des Deux Pins, le bétail à son côté. Aucune vache ne s'agite ni ne s'énervé lorsqu'elle est dans les parages. Déjà enfant, elle pouvait aller sans danger au milieu des taureaux du clan.

Autres:

Eventuellement, des Héros issus du clan. **Attention!** Pour des Héros du clan Gwador, les membres du Cercle des Gwador ne sont pas présentés simplement comme les supérieurs hiérarchiques des joueurs ; ils sont aussi des alliés, des ennemis, ou des rivaux *politiques*. Les joueurs sont encouragés à vouloir devenir eux-mêmes membres du Cercle ; **Hero Wars** leur permet de diriger et sauver leur clan. Les membres du Cercle sont donc présentés comme représentant une opposition active et motivée aux ambitions politiques des Héros, autant que leurs alliés face aux menaces qui pèsent sur les Gwador.

Organisation

Organisation standard d'un clan guerrier (voir **Thunder Rebels** et **Storm Tribe**) ; mais les Gwador n'ont pas actuellement ce statut. Ils n'en jouissent d'aucun des avantages, et ils souffrent tous les inconvénients. Kulbrast est obligé de mener une politique de paix qui va à l'encontre de toutes les traditions des Gwador. Le clan est, en somme, désorganisé.

Membres du Clan

Héortiens traditionnels, exceptés certains de leurs serfs. Essentiellement, les membres des Maisonnées qui appartiennent traditionnellement au clan. Selon les traditions, les étrangers peuvent rejoindre le clan soit en tant que serfs des Gwador (ils ne sont que rarement libérés ; mais le servage n'est pas héréditaire, et leurs enfants pourront rester dans le clan. À condition d'en accepter les traditions. Ils seront pauvres, mais libres), soit comme guerriers cherchant à rejoindre les Gwador pour divers motifs, soit par mariage. Les Initiés de Humakt, Gwador, ou Babeester Gor surtout, mais aussi ceux des autres cultes guerriers traditionnellement Héortiens tels que Vingka, Hedkoranth, ou Orlanth le Guerrier seront toujours mieux accueillis que d'autres ; s'ils sont honorables.

A savoir : Gaudyr Longuépée, l'ancien chef des Gwador et qui est un puissant Épée de Humakt, ainsi que la moitié environ des Thanes

Voisins : Coopératifs

Issaries des Gwador

C'est un nouveau poste dans le cercle du clan, qui n'a pas de bénéfices particuliers. Cependant, Hamdir Vivelangue à essayé, avec succès d'utiliser la Maison Clanique à Jonebourg, et cherche à en faire l'attribut traditionnel de sa position. Kulbrast, le chef, s'est assuré qu'il y aurait au moins une obligation rituelle :

Magie: Surveiller le chemin : Lorsque le clan part à la guerre, l'Issaries doit partir en éclaireur pour guetter les embuscades, et vérifier que le terrain est sûr. Seul le chef peut forcer cette responsabilité, mais une fois qu'elle est approuvée par le Cercle du clan, elle doit être accomplie.

Le Gwador

Il s'agit toujours d'une position prestigieuse et de grand pouvoir. Le Gwador remplit de nombreuses fonctions dans le clan, et même dans la tribu. En tant que grand prêtre du Temple de la Gouffre de Mort, il est le champion du clan Gwador, et très souvent aussi de la Tribu, de même que le grand prêtre de tous les Humaktis de la tribu. Cela fait de lui un personnage particulièrement puissant, avec de nombreux alliés et ennemis, aussi bien mythiques que physiques. Il jouit des droits et devoirs d'un champion tribal, mais aussi de certains droits et devoirs spécifiques

Magie: L'appel du clan, le Mariage avec la Mort, le rituel de la lance du Loup, l'Écho de la Mort (voir ailleurs pour explications)

Avantages: Le droit d'honneur, le partage de l'Épée (voir ailleurs pour explications)

Inconvénients: Les Cinquante Épées (voir ailleurs pour explications)

Le Culte de Gwador le Tueur de Loups

Gwador était du clan Eauroc, mais il quitta les siens pour suivre Humakt. Très longtemps, il est resté loin des Culbréas, en Quête pour gagner de puissantes magies. Appelé par les siens, il vint à la rescousse, pour mener les clans Eauroc et Kortyling contre les Telmoris. Il montra ainsi que la magie de Humakt était puissante contre le peuple Loup et lutta contre eux durant de longues années. Il protégea les troupeaux. Il est le fondateur du clan Gwador et aujourd'hui encore il est son protecteur.

Conditions à remplir : Être accepté comme guerrier honorable par le Gwador du clan, prouver son désir de tuer les Telmoris

Aptitudes Physiques: Traverser les Collines

Aptitudes Mentales: Connaissance des Telmoris, Tactiques Anti-Telmories, Repérer les Embuscades, Pister

Affinité: Anti-Telmori (Combattre Telmor, Masquer son Odeur, Ne Laisser Aucune Piste, Imiter le Cri du Loup, Morale contre les Telmoris)

Secret: Le Mariage avec la Mort (C'est un sinistre rituel, où le Gwador retire entièrement sa fertilité au clan, pour la transformer en un pouvoir de la Mort. Seuls le Gwador et l'Eernalda du clan des Gwador peuvent accomplir ce rituel.

Règles : Toute la magie de Fertilité du clan subit un malus de -20 (en pratique, seules les personnes ayant au moins une Maîtrise en Fertilité pourront se servir de la magie, et avec grande difficulté), mais toute magie de Mort et de Combat aura un bonus de +20 (tout le clan bénéficie d'un décalage durant l'année). La richesse du clan baissera de quatre points, sauf s'il réussit à prendre les 7 tributs. Il n'y aura aucune naissance au cours de l'année, ni humaine ni animale ; il n'y aura que des mort-nés.)

Adorateurs: Des guerriers Héortiens qui haïssent les Telmoris. Essentiellement des Culbréas, et parmi eux, avant tout des membres du clan Gwador.

Autre Côté: Gouffre de Mort mène dans le Hall de Gwador, qui est l'une des nombreuses salles du Hall de Humakt, et où les guerriers de Gwador s'entraînent pour le jour où, enfin, Telmor lui-même devra mourir. À partir du Hall de Humakt, les Quêteurs Héroïques de Gwador peuvent entrer dans l'Âge des Tempêtes, celui des Ténèbres, ou entrer dans le Monde de Dessous.

Autres Connections: Gwador est un allié et un Héros de Humakt

Inconvénients: Les Initiés de Gwador sont haïs par les Telmoris. Ils sont souvent considérés comme des fanatiques, et ils inspirent la méfiance.



Eau vive...

Ce scénario a été prévu pour être joué avec le clan Gwandor et la tribu des Culbrea, qui sont des éléments qui sont fournis ailleurs dans le zine. Il est cependant destiné à n'importe quel groupe de joueurs Héortiens, et c'est pour cette raison que les noms du chef du Clan des Héros, ainsi que les noms des villages de ce même clan ne sont pas précisés. Vous trouverez en outre juste après le scénario un culte chamanique dédié à Malia, et correspondant à ce que l'on trouve tout au long du scénario.

Référence : 5W

Résumé : Un temple des sept mères va être construit près du village des personnages. Cela provoque des remous dans le village et risque de déboucher sur une guerre. Le seul problème est qu'il est installé sur une rivière en amont du village et que bientôt, toutes les personnes qui boivent de l'eau de la rivière tombent malades et peuvent même en mourir. Il leur faut trouver le responsable (qui n'est pas un Lunaire), et éviter d'éveiller la colère des Lunaires, car cela menacerait la survie du clan.

Pour des Héros Héortiens : ce scénario a été conçu pour des Héros Héortiens et peut être joué tel quel.

Pour des Héros Lunaires : Il peut être adapté, reprenant la même situation, mais en créant de grosses tensions entre le village et les Lunaires, ces derniers ayant pour ordre d'éviter les problèmes et devant donc mener l'enquête.

Première scène : De bien mauvaises nouvelles

Enjeu : Les personnages apprennent la construction du temple des Sept Mères, et cela provoque des remous dans la population du village. Ils doivent calmer ces remous afin d'éviter un conflit sanglant.

Lieux : Le village des héros et ses alentours immédiats.

Action : La nouvelle arrive par un guerrier du clan qui revient au village. Il arrive le premier jour (jour du gel) de la semaine de l'harmonie de la saison de la terre, c'est à dire deux semaines avant les jours Très Saints consacrés à Ernalda (qui occupent toute la semaine de la fertilité de la saison de la terre). Le guerrier se nomme Agor Main-Vive, et réclame tout de suite à voir le chef. Selon que ce dernier soit ou non l'un des Héros, ces derniers peuvent se sentir plus ou moins impliqués. Toujours est-il que nombre de membres du village se rend dans la grande salle pour écouter. Le paragraphe qui suit est un exemple de ce que dit Agor. Il ne dit pas tout d'un seul coup, mais répondra de manière précise aux questions. Servez vous de cela pour faire votre propre discours.

« Je suis passé par Hautechute, le village qui se trouve très au nord des terres de notre clan, en revenant des terres du clan de Gwennethor. Tout d'abord, une grande partie de ce clan semble avoir commencé à adopter les coutumes Lunaires. J'ai constaté que si les guerriers sont toujours présents dans le clan, ils ont fait appel plusieurs fois aux soldats Lunaires pour résoudre certains problèmes et affronter certaines incursions indésirables. Ils commercent beaucoup avec Le Royaume de Tarsh et leur chef, Dregar Jambe-Courte, s'habille à grand frais à la mode Lunaire et s'est rendu plusieurs fois chez les Lunaires, sur leur invitation.

Mais si ceci est un fait, il en est un autre plus important que j'ai constaté en passant par Hautechute. J'y ai vu des équipes enrôlées par les lunaires poser les fondations d'un bâtiment de grande taille, non loin de la grande chute d'eau. A cet endroit, qui a toujours été le lieu d'où l'on pouvait contempler la fureur de la rivière, se dressera bientôt un temple, dédié aux Sept Mères, Celles qui ont engendré la Lune Rouge. »

Agor n'en ajoutera pas plus, il n'en a pas besoin. A peine a-t-il



Agor Main-Vive

C'est un guerrier réputé du clan, tant pour son habileté aux armes que pour ses talents diplomatiques. Il a très souvent servi d'émissaire auprès des clans voisins, son envie de bouger et de voyager l'ayant emmené en de nombreux endroits de la Passe du Dragon, et même jusqu'en Prax. Il a souvent eu à affronter les Lunaires et a appris à les détester pour leurs manières sournoises.

Selon lui, si les Lunaires prenaient trop d'importance dans la région, la culture du clan serait vite détruite et absorbée dans la masse d'apparence bienveillante de la Lune Rouge. Il veut éviter cela tout prix, et il sent le danger qui réside dans la construction de ce temple, même s'il ne partage ses craintes qu'avec les gens les plus importants du clan, et encore, seulement à demi-mot.



Dewen Œil-Noir

C'est sans doute un des personnages du scénario qui va donner le plus de fil à retordre aux Héros, car il est résolument anti-Lunaire, à cause de son passé.

Lorsque l'armée Lunaire envahit le pays de Sartar, Dewen faisait partie du clan Melweneth, installé au nord du pays. Il participa à de nombreuses batailles pour défendre son clan, jusqu'au jour où la défaite fut totale. Les survivants revinrent au village pour découvrir que ce dernier avait été rasé et tous les habitants passé au fil de l'épée. Le clan Melweneth avait été anéanti. Ce fut en plus ce jour-là qu'il perdit son œil. Il remplaça cet œil par une étrange pierre noire, nommé l'Œil d'Ombre qu'il découvrit peu de temps après, et qui lui permit de voir dans les ténèbres les plus noires et de voir des choses sombres qui sont invisibles aux yeux des hommes.

Dewen sait que le clan des Héros n'a aucune chance de l'emporter, mais il veut se battre pour l'honneur, et non se terrer et ramper devant les Lunaires comme le clan de Gwennethor. Il refuse de renoncer. La seule chose qui pourrait le convaincre serait de lui faire remarquer que, étant donné l'adversaire, il est probable que le clan serait battu dans une guerre. Même s'ils n'étaient pas battus, les Lunaires pourraient raser le village pensant la bataille. Cet argument est encore plus percutant si les Héros ont appris les projets du Clan de Gwennethor et leur ralliement aux Lunaires... Il ne veut pas revivre cela et se rangera sans doute à l'avis des Héros. Il doit cependant rester clair qu'il n'est pas très stable psychologiquement. Il dort toujours très peu, par crainte de ses

terminé sa phrase qu'un brouhaha s'installe dans la salle, reflétant les discussions animées qui s'ensuivent entre les différents membres du clan. Quelques instants après, un vieux guerrier du nom de Dewen Œil-Noir s'avance et prend la parole devant le chef et devant tout le monde. Il exhorte le chef à agir et à chasser les Lunaires de leurs terres. Ils veulent construire un temple, et n'ont même pas averti le Chef de cela, alors que c'est sur les terres du Clan (c'est en réalité à la limite des terres). Il est prêt à prendre les armes et à aller tuer tous les Lunaires de Hautechute.

En gros, il faut espérer que les Héros vont intervenir et proposer de se renseigner pour comprendre ce qui se passe avant que l'irréparable ne soit commis. Si l'un d'eux est chef du Village, ça ne pose aucun problème. Sinon, le Chef voudra se ranger à leur avis (du moins s'ils savent être suffisamment convaincant). Ils seront bien entendu désignés comme émissaires, et Dewen demandera à participer à la mission. Si les personnages ne veulent pas de lui, ils ont intérêt à trouver une bonne excuse : le fait que Dewen soit un vaillant guerrier et un vétéran leur fera peut être remarquer qu'en cas d'attaque sur le village, il vaut mieux qu'il soit présent au village, ce qui n'est pas idiot, étant donné la nature explosive de la situation...

Convaincre le Chef (15) : sage, persuader(-1), éloquent(-2), tactique (-4).

Deuxième scène : Explications

Enjeu : Comprendre que quelque chose ne s'est pas passé comme prévu, et qu'il y a peut être un complot là dessous. Prendre contact avec les Lunaires de manière pacifique

Lieux : Le village de Hautechute (voir la description sommaire en fin de scénario).

Action : Le Héros se rendent donc à Hautechute, accompagnés ou non de Dewen. Si ce dernier les accompagne, il sera étrangement calme et ne dira pas un mot de toute la scène, laissant les héros mener les investigations, et se contentant d'observer avec attention tout ce qui l'entoure. Il veut se faire sa propre idée, mais veut éviter d'aller à l'encontre des décisions du Chef et faisant éclater un conflit par son attitude.

Une fois arrivés au village, ils vont pouvoir constater que les travaux avancent vite ; en se renseignant un peu auprès des travailleurs, ils peuvent apprendre que les Lunaires veulent que le temple soit fini pour le début de la saison suivante, pour le jour Très Saint des Sept Mères. Ils peuvent aussi apprendre que les Lunaires n'hésitent pas à dépenser pour obtenir un beau temple.

S'informer (16) : Sympathique, Curieux (-2), Soudoyer (-4), Commander(-5), Autoritaire (-6).

Ils peuvent ensuite demander une audience auprès du responsable des forces Lunaires sur place, ou auprès de celui qui dirige les travaux. Ce dernier les renverra de toute façon vers le capitaine de la garde locale, Aylor Clairelame. Ils devront attendre un peu (donnez l'impression que cette attente est éternelle, et détaillez ce qu'ils peuvent voir de la construction du temple pendant ce temps : arrivée des pierres, ordres des contremaîtres, le travail du forgerons en arrière plan, des sculpteur qui travaillent des statues à l'effigie des Sept Mères...). Aylor finira par les recevoir (l'attente a duré une heure, ce qui est très court étant donné qu'il est très occupé, car il est soucieux d'éviter tout conflit). La suite de la scène dépend beaucoup du ton des héros. S'ils se montrent exigeants et autoritaires, ça va mal se passer, et Aylor se montrera froid et fera clairement comprendre qu'il n'a pas d'explication à donner sur les décisions des Citoyens Lunaires en terre Lunaire, et fera comprendre à mots couverts que de toute façon l'armée Lunaire n'en ferait qu'une bouchée du clan des Héros. Il ne le dira cependant pas clairement, laissant faire les sous entendus. Si au contraire ils se montrent diplomates et déclarent que leur Chef n'était absolument pas au courant de la construction de ce temple, et qu'ils viennent s'informer et comprendre pourquoi ils n'ont pas été avertis, Aylor se montrera tout d'abord étonné, disant qu'un émissaire avait été envoyé avec une escorte légère (quatre soldats) pour en discuter avec le Chef du clan des Héros (en réalité c'était pour l'informer : il y a des choses qui ne se discutent pas), cela

propres rêves, reste solitaire pour ne pas avoir à souffrir de la perte de ses amis, et d'un certain côté, cherche la mort pour pouvoir trouver le repos. C'est cette sorte de folie suicidaire qui le pousse à chercher la guerre : la mort au combat lui donnera le repos et la gloire...



Aylor Clairelame

C'est un personnage qui a beaucoup travaillé pour arriver au poste où il est. Il a réussi à devenir Citoyen Lunaire, et il est fier de sa position. Il a été mis là pour éviter qu'un conflit n'éclate, et pour tenter de convertir les Héortiens rebelles.

Il est intelligent et sait parfaitement qu'il peut amener les Héortiens à coopérer pour peu qu'on leur plaise et qu'on les ménage. Il sait aussi que c'est pour cela qu'on l'a mis ici : parce qu'il est fort, courageux, honnête et loyal. Il recherche aussi ces qualités chez ceux qu'il fréquente, et sera plus sensible à la personnalité de celui qui lui parle qu'à ses arguments (d'où le choix des capacités pour les jets de persuasion).

Il a reçu pour ordre de bâtir ce temple, mais il sait que s'il est bâti contre la volonté du clan cela risque de dégénérer. Lorsqu'il se retrouvera confronté à choisir entre favoriser le clan des héros ou celui de Gwennethor, il préférera se montrer amical avec les héros. Il sait que le clan de Gwennethor est devenu complètement inoffensif pour les Lunaires, a force d'adopter leur mode de vie. Il exigera des preuves, mais n'en demandera pas trop non plus aux Héros, préférant leur accorder le bénéfice du doute pour maintenir la paix et s'en faire des alliés.

rôder, sans en dire plus. Il fera alors un petit feu au centre du cercle et commencera à danser autour en chantant de sa voix cassée. Au fur et à mesure qu'avance la cérémonie, le bruit de la cascade disparaît et tout commence à disparaître. La grotte est remplacée par un esprit massif et lent, la chute d'eau devient une traînée bleue, mais une chose reste visible, c'est la brume étrange qui ne change pas d'apparence. Les héros peuvent alors voir de quoi il retourne. Les esprits alentours sont tous visibles en dehors du cercle, et l'esprit de la rivière est dans la cascade, et plonge dans un espèce de tourbillon formé par la brume, et semble y être dévoré. Ce qui ressort de ce tourbillon n'est pas l'esprit de la rivière, mais

Bref, les Héros sont mal partis. Il verront sans doute quelques regards hostiles dans le village, car on les tient pour en partie responsables et on murmure sur leur dos... Cependant, s'ils décident d'aller voir un des vieux sages du clan, ce dernier pourra leur dire qu'il se peut que l'esprit de la rivière soit mécontent. Il sait qu'il y a un petit culte animiste autour de cette rivière.

Si le Chef du village est l'un des Héros, il pourra sentir l'hostilité des habitants à son égard. Ils commencent en effet à le trouver mou et complaisant avec les Lunaires. C'est sa réputation et son honneur qui sont en jeu...

Quatrième scène : Des indices étranges...

Enjeu : constater que les Lunaires n'y sont pour rien, et trouver l'explication de ce phénomène.

Lieux : Hautechute (chez les Lunaires et chez Bawal)

Action : Cette fois-ci, cela va être assez délicat, car Aylor est inquiet et a peur qu'un conflit éclate. Il n'a pas peur du conflit en lui-même sachant qu'il gagnera de toute façon, mais cela ferait perdre un temps précieux et mécontenterait ses supérieurs. Il ne tolérera aucune accusation contre les Lunaires, mais est prêt à aider les Héros dans leur enquête si ces derniers se montrent respectueux et aussi désireux de préserver la paix que lui.

Lorsque les personnages arrivent à Hautechute, il serait amusant que vous leur décriviez l'avancement des travaux, avec les ouvriers qui nettoient certains de leurs outils dans l'eau de la rivière, et jetant des seaux pleins d'une eau de couleur étrange. Ils risquent ainsi de partir sur une fausse piste et poser des questions aux ouvriers et contremaîtres du chantier. Toujours est-il qu'ils seront vite reçus par Aylor qui ne pourra rien leur expliquer qu'ils ne sachent déjà. S'ils cherchent des éléments sur un culte de la rivière, ils ont deux solutions pour le trouver. Aylor sait qu'un Chamane, Bawal, vit à l'écart du village et vénère l'esprit de la rivière. Sinon, en demandant dans le village s'ils n'ont rien constaté d'anormal ces derniers temps au sujet de la rivière, ils peuvent tous répondre que Bawal est sans doute le mieux informé.

Ils peuvent ensuite se rendre chez Bawal. En fonction de leur comportement et des informations qu'ils lui apportent, ce dernier peut décider de les aider (ou non) en les emmenant à un autel primitif consacré à l'esprit de la rivière. Il les emmène alors derrière la cascade qui se trouve au pied de Hautechute.

Cinquième scène : La cérémonie...

Enjeu : Comprendre que c'est bien plus que la rivière qui a un problème...

Lieux : Hautechute (derrière la cascade)

Action : Cette scène présuppose que les héros ont réussi à convaincre Bawal de leur montrer l'autel dédié à l'esprit de la rivière. Si un Chamane se trouve parmi les héros, il peut très bien jouer le rôle de Bawal dans cette scène. En ce cas, Bawal leur a juste indiqué où se trouve l'autel et ne les accompagne pas.

La grotte qui se trouve derrière la cascade est très grande et le bruit de la chute d'eau est assourdissant. Dans toute la grotte flotte une brume étrange, semblable à celle que les Héros ont pu voir sur la rivière. Bawal grognera encore plus que d'habitude et tracera un cercle chamanique de sept ou huit mètres de diamètre. Il fera alors signe aux héros d'entrer dedans et de prendre garde aux esprits qui pourraient

Les scènes qui suivent peuvent être jouées dans l'ordre, mais sur les cinq, il y en aura peut être qui ne seront pas jouées. S'ils vont vers le clan de Gwennethor, ils pourront ensuite revenir à leur village avant le départ des soldats pour la bataille, mais ils tomberont quand même dans l'embuscade que leur a tendu Kéner sur le chemin, et arriveront dans un village qui leur est hostile, nourri des mensonges de Kéner. Ils auront fort à faire pour les convaincre de la duplicité de Kéner, qui aura déjà quitté le village pour rentrer chez lui. S'ils préfèrent se rendre directement à leur village, ils seront retardés par l'embuscade, et n'auront pas les précieuses informations sur Kéner. Par contre, ils pourront essayer de défaire sur place les mensonges de Kéner en se confrontant à lui, et s'ils réussissent ils n'auront pas à le poursuivre ensuite.



Bawal

Il porte toujours avec lui, accroché à une petite ceinture, des tas de fioles en terre cuites, qui lui servent pour ses cérémonies. Il vénère l'esprit de la rivière et sait où se trouve un autel primitif qui lui est dédié.

Sixième scène : Terres hostiles

Enjeu : Découvrir ce qu'à trafiqué Kéner, et convaincre le clan de Gwennethor qu'ils ont été trompés

Lieux : Le village de Grandplateau, sur les terres de Gwennethor. Ce village est situé sur un plateau, au nord du village des Héros et de Hautechute. L'accès à ce plateau est difficile, et le village se situant au bout opposé du plateau, il est facile de voir arriver quelqu'un. On peut noter comme particularité qu'il est alimenté par une petite source claire dont l'eau à la réputation d'éclaircir les idées et de soigner les cœurs. Ceci vient du fait qu'elle a jailli lorsque le héros Gwenneth,



Kéner Gris-Regard

Le méchant de l'histoire. Il a pris contact avec le culte de Malia à travers de l'émissaire Lunaire qui en est un des agents. Il rêve depuis des années de se venger du clan des Héros, car le Chef (l'actuel si ce n'est pas un des héros ; le précédent sinon), lui a fait subir une humiliation lors d'une bataille, lorsqu'il l'a traîné devant le général en l'accusant de lâcheté et de trahison (ce qui était vrai...). Si les héros ont appris cela dans le clan de Gwennethor, ils pourront le rappeler au Chef lorsqu'ils le verront.

Kéner est prêt à tout sacrifier pour sa vengeance, y compris son propre clan, étant donné qu'il a décidé de suivre les voies de Malia et va servir d'informateur à l'émissaire. S'il s'est enfui, il ira d'ailleurs le prévenir tout de suite, et cette paire-là pourrait devenir une épine dans le pied de héros. Il est lâche, cruel, vicieux, méchant, et même sadique. Bref, c'est un méchant comme on les aime.

Il ne reste malgré tout qu'un pion entre les mains de l'émissaire Lunaire, qui s'est servi de lui pour déstabiliser magiquement la région,

conflit

Lieux : Le village des Héros

Action : Les Héros reviennent enfin chez eux et, il faut l'espérer, avec de bonnes nouvelles. S'ils sont venus directement de Hautechute, ils arrivent peu de temps après Kéner, qui a apporté de fausses informations au Chef du village. Il prétend avoir vu les Héros qui avaient l'air de s'entendre avec les Lunaires et rigolaient avec eux. Il déclare aussi que les Lunaires se préparent à éradiquer le clan ; et qu'en plus, ils ont le soutien du clan de Gwennethor. Les Héros peuvent exposer leurs arguments, mais ils ne sont pas forcément en odeur de sainteté. L'idéal est de convaincre le Chef de parlementer sur le champ de bataille avec leurs adversaires, afin d'éviter un conflit inutile, et prouver que Kéner est un traître.

cherchant les siens, s'installa à cet endroit, et se laissant aller au désespoir s'effondra en larmes. Chalana Arroy prise de compassion pour ce guerrier tourmenté, lui apaisa l'esprit et lui fit voir un feu de camp qui brillait dans la vallée, autour duquel se trouvaient les siens. Les larmes de Gwenneth firent jaillir une petite source que bénit la déesse.

Action : Les héros ont peu de temps pour parvenir jusqu'au village de Grandplateau, centre du pouvoir du clan de Gwennethor. Là bas, ils seront accueillis froidement par des guerriers en armes, et seront menés devant le Chef. Ce dernier ne cachera pas son hostilité à leur égard, mais les écoutera tranquillement. S'ils déclarent que quelqu'un cherche à nuire à leur Clan, et qu'ils veulent éviter simplement la guerre en trouvant qui a manigancé cela, il leur répondra que leurs manœuvres sont grossières, et qu'il sait que les clan des héros convoite les terres du clan de Gwennethor. Les Héros seront sans doute interloqués. Ils y verront sans doute (à juste titre), une manipulation de Kéner.

À partir de là, ils ont plusieurs solutions : ils peuvent décider de partir tout de suite, ce qui est la plus mauvaise solution, car cela passera pour un aveu. Ils peuvent aussi déclarer que leur intentions sont réellement pacifiques, ce à quoi le Chef leur demandera de le prouver. Laisser l'un des Héros en otage est une bonne idée. Ils peuvent aussi demander de voir l'émissaire envoyé aux Lunaires. Si jamais ils parviennent à convaincre le Chef qu'ils sont de bonne foi, ce dernier enverra chercher Kéner, et le guerrier qui est allé le chercher dira qu'il n'est pas là, mais qu'il a par contre trouvé quelque chose de très intéressant : et il jettera un sac plein d'argent par terre, de la bonne monnaie lunaire et en bonne quantité (c'est un peu artificiel comme précédé, et pas forcément logique, mais ça renforce le spectacle, et c'est ce qui compte). Le Chef commencera alors à douter et à écouter les Héros. Il les laissera repartir, mais mettra quand même son armée en route, pour servir d'arbitre et d'intermédiaire entre les Lunaires et le clan des Héros, et se faire ainsi bien voir de chacun.

Septième scène : Embuscade !

Enjeu : Mettre un peu d'action pour nos Héros, et leur faire avoir quelques informations.

Lieux : Sur le Chemin allant de Hautechute au village des Héros.

Action : Les Héros cravachent vers leur village lorsqu'ils tombent dans une embuscade tendue par des Brigands à la solde de Kéner, qui les a payés en bon argent Lunaire. Il y a une fois et demi plus de brigands que de héros et leur embuscade est bien préparée : une corde est cachée dans les herbes sur le chemin, et dès qu'un cavalier en approche, elle est tendue juste au niveau du cou du cavalier pour le faire chuter. Cette attaque est pratiquement imparable pour le premier cavalier, et la difficulté est réduite de 10 pour chaque cavalier suivant

Eviter la corde (155) : esquiver, acrobate, équitation (-2), vigilant (-3) (dommages physiques)

Ensuite, les brigands sautent sur les héros, mais il est probable que ces derniers n'en feront qu'un bouchée... Ils ont bien sûr avec eux l'argent avec lequel Kéner les a payés, et si certains sont capturés, ils parleront sans tarder, pour peu qu'on leur promette de les épargner. Ils diront alors qu'ils ont été engagés par un homme (et donneront la description de Kéner), pour éliminer les héros (Kéner a vu qu'ils ont du comprendre une partie de son manège, car il sait qu'ils sont allés voir Aylor).

Huitième scène : Un village en guerre

Enjeu : Montrer le complot au village et regagner leur estime pour éviter le

Produire un des brigands peut aussi faire tourner le vent en défaveur de Kéner. S'ils s'en sortent bien, ce dernier sera étroitement surveillé par Dewen, et le Chef accédera à leur demande pour parlementer.

S'ils sont passé par Grandplateau avant, ils arrivent alors que Kéner est déjà parti. Ils peuvent exposer les mêmes arguments, qui seront reçus avec plus d'attention, Kéner n'étant pas là pour se défendre. Il faudra alors que les Héros expliquent au chef qu'ils ont besoin de retrouver Kéner pour savoir ce qu'il a fait près de la cascade. En effet, si cette dernière condition n'est pas remplie, la rivière continuera de couler aussi souillée, et il risque de falloir beaucoup de temps pour qu'une solution soit trouvée (ce qui nécessitera éventuellement un autre scénario...)

Neuvième scène : La Larme d'Airain

Enjeu : Trouver la source de ce qui affecte la rivière et affronter Kéner

Lieux : Le long de la rivière

Action : Après une rapide enquête dans le village, les Héros pourront comprendre que Kéner est parti en suivant le cours de la rivière. Ils devront avancer vite le long d'un petit sentier qui se faufile entre les buissons en bordure de la rivière. Ils restent à proximité de la rivière et par conséquent aussi du plan spirituel. Ils peuvent presque voir les esprits des arbres se tordre de douleur, leurs racines plongeant dans le flots d'esprits de maladie. Si certains des Héros ont perdu leur combat contre les esprits lors de la cérémonie derrière la cascade, ils se sentiront particulièrement mal. Appliquez leur pour tout le reste de la scène, un malus de 4 à toutes leurs compétences.

Ils finissent par arriver au niveau des rapides de la rivière. Les rochers affleurent à cet endroit là. Ils aperçoivent Kéner qui est en train d'essayer de gagner le milieu de la rivière en marchant de pierre en pierre, en prenant bien garde à ne pas tomber dans « l'eau ». Pour les Héros, c'est le moment de faire preuve de courage, et de commencer à le suivre, et d'essayer de le capturer. Il est en effet beaucoup plus utile vivant que mort. Mettez en scène le combat, les protagonistes étant en équilibre sur les pierres. Toute défaite dans ce combat correspond bien sûr à une chute dans la rivière, au beau milieu des esprits de maladie.

Une fois Kéner tué ou maîtrisé, il est possible de voir ce qu'il voulait faire. Il voulait récupérer un objet de la taille d'un poing, pendu au bout d'une chaîne, le tout dans un cuivre rouge vif, comme teinté par le sang. Il s'agit de la larme d'airain. Sitôt qu'elle est retirée de l'eau (par la chaîne), les esprits qui forment la rivière commencent à tourner dans l'eau, en formant une sorte de petit tourbillon... cela dure plusieurs minutes, avant que petit à petit, la brume ne se lève sur la rivière et qu'elle ne reprenne son apparence normale. Ce qui attirait les esprits ici n'est plus en contact avec la voie qui leur était tracée. La source s'est donc tarie et la rivière est redevenue saine.

Si les Héros ont attrapé Kéner avant qu'il ne parte pour récupérer la Larme, ils peuvent la retrouver en le faisant parler, ou en recherchant simplement ce qui attire les esprits, en aval de la rivière (car c'est la rivière qui sert de chemin aux esprits). Au delà de l'endroit où se trouve la Larme, la rivière redevient presque normale...

Epilogue : Bataille ?

Enjeu : Mettre fin au conflit et s'attirer la reconnaissance de tous.

Lieux : Une plaine herbeuse à mi chemin de Hautechute et du village des héros.

Action : Les éléments initiaux de cette scène dépendent de ce qu'ont fait les héros avant. Les Lunaires seront prêts au combat mais aussi prêts à négocier. Le clan de Gwennethor réagira différemment si les héros sont venus que sinon. S'ils ont été convaincus de la sincérité des Héros, et si ceux-ci ont laissé un otage ou prouvé leur bonne foi, ils s'interposeront entre les deux armées pour dire que tous ont été trompés, et feront office de médiateurs entre le clan des héros et les Lunaires. Si les héros ont réussi à convaincre les leurs, les négociations seront rapides. Au vu des informations dont chacun dispose, il paraît clair qu'il y a eu trahison. Si Kéner est prisonnier, il criera à la trahison, et demandera qu'on lui donne une épée et un adversaire.

Cette scène ferait un excellent point final à l'histoire, avec un des Héros affrontant Kéner. Aylor ne voudra pas se mêler de ce duel, préférant laisser les Héros se mettre en valeur ; Jouez alors la scène comme un duel se déroulant au milieu d'un grand cercle d'Héortiens effroyablement silencieux, et frappant du plat de leur épée sur leur bouclier tout au long du duel. Kéner y laissera sans doute sa peau, enfin il faut l'espérer pour son adversaire. Aylor fera alors un geste. Il fera un discours disant que devant la vaillance du clan des Héros, leur courage et leur sens de l'honneur (il regardera plus particulièrement les Héros), il ne peut que les respecter. Il interrompra la construction du temple et viendra négocier en personne avec le chef du clan pour la poursuite de cette construction (la construction n'est pas remise en cause, c'est le dédommagement qu'il viendra négocier, afin de s'attirer les faveurs du clan et leur faire accepter la domination Lunaire...)

Si jamais les héros ont raté leur coup, la bataille a lieu, et le clan des Héros se fait massacrer par les Lunaires et le clan de Gwennethor réunis, ces derniers n'ayant aucune envie de s'attirer les foudres Lunaires...

Histoire divergente

Tout risque bien sûr de ne pas se passer comme prévu. Un des dangers du scénario, pour les héros, est de croire que Dewen est le traître. Il en a en effet le profil, et en cherchant bien, ils peuvent très bien apprendre son passé ; et se dire que, comme il n'est pas du clan, il se moque de sa destruction. Il n'a en effet aucun lien direct de parenté avec le clan, mais il connaît bien le chef et il est un homme d'honneur. Il pourrait très bien aussi se montrer un allié précieux, si les héros parviennent à le ranger à leurs vues.

Il reste ensuite le problème de la rivière... Cela reste un très gros problème, si les héros ne retrouvent pas la larme

d'Airain, c'est à dire s'ils n'arrivent pas à rattraper Kéner.

Ce qui s'est réellement passé c'est que l'émissaire possède des pouvoirs chamaniques et suit la tradition de Malia. Il a impliqué Kéner, qu'il a rencontré en allant dans le clan de Gwennethor, pour négocier l'installation du temple (qui est aussi en bordure de leurs terres). Il voulait un conflit pour occuper les forces Lunaires, mais aussi pour se débarrasser du clan des héros, et parce que quelque chose l'intéresse sur leurs terres, dont ils ignorent l'existence.

La Larme d'Airain

Son histoire est très difficile à retrouver, et ce n'est sûrement pas au village que les Héros pourront l'apprendre. A l'époque où Malia était une déesse de la fertilité, elle fut corrompue par Ragnaglar et rejoignit le Trio Impie. Mais pour devenir l'opposé de ce qu'elle était avant, elle devait perdre ce qui faisait d'elle une déesse bonne et fertile. Dans l'épreuve elle versa de lourdes larmes de sang. Ces larmes tombèrent sur son propre cadavre, et se mêlèrent à la cendre de son propre supplice. L'une de ces larmes parcourut une grande partie du continent ; depuis le glacier de Valind, elle traversa Fronéla, fut vue en Seshnéla - en tant que fléau du seigneur de la Légion Pestilence, que défit Arkat en combat singulier - servit par la suite d'Ornement sur un bâton du Héros Broo Frakrur Perce-Grâne, en Dorastor après qu'Arkat ait terrassé Gbaji (certains disent qu'elle aurait été amenée par Arkat lui-même en ce lieu), puis fut dérobée sur le corps du Frakur par le voleur Menji Troistoux alors que l'Empire des Amis des Wyrms s'effondrait. Le chemin qu'elle a parcouru par la suite reste un mystère.

Toujours est-il que cet objet, par sa dualité Malia/Fertilité fascine les esprits de maladie qui le recherchent mais n'osent pas s'en approcher. Les pouvoirs de fertilité ne semblent pas actifs, et s'il a d'autres propriétés, il les cache bien.

Hautechute

C'est un village qui se trouve sur les terres du clan des Héros. Il comporte un peu plus d'une centaine d'habitants permanents, et de nombreux voyageurs passent par là tout au long de l'année. Il est en effet situé sur une route marchande assez passante, qui va de Boldhome à Pavis. Elle fourmille donc d'activité ; et les Lunaires y ont installé très rapidement une petite garnison. L'implantation d'un temple à cet endroit fait partie (mais ceci les héros ne l'apprendront que bien plus tard) des préparatifs pour la construction future d'un Temple de la Lune Montante en Sartar. Le village se situe sur un torrent, dans une région au relief assez majestueux, et surplombe une vallée entrecoupée de collines, du haut d'une petite falaise d'une vingtaine de mètres, qui a donné son nom au village, le torrent se précipitant par dessus cette falaise pour former une grande cascade. Les maisons sont toutes des maisons d'Héortiens ayant adopté en partie les coutumes Lunaires. On peut trouver en ville un temple dédié à Emalda, le temple d'Orlanth ayant été démolé (dans le cadre du scénario, vous pouvez décider que le temple des Sept Mères est construit à cet endroit...). On y trouve aussi une excellente auberge, de grande taille, qui ne désemplit jamais, ainsi que quelques artisans qui ont l'habitude de travailler pour n'importe qui à partir du moment où ils sont bien payés. La garnison Lunaire est d'une cinquantaine de soldats bien entraînés, qui ont été envoyés là pour être formés à la dure...

Caractéristiques des second rôles

Dewen Œil-Noir

Guerrier Héortien, adepte de Humakt

Compétences : Combat (épée et bouclier) 20s, Equitation 2W, Tactique 5W, Brave 5W, Loyal 5W, Hait les lunaires 5W, Suicidaire 15

Magie : Combat 18, Mort 19, Honneur 8W

Dons et interdits : Détecter les morts vivants 16, regagne 1 PA par tour, ne refuse jamais un duel.

Equipeement : Œil d'Ombre 4W

Aylor Clairelame

Citoyen Lunaire, Officier Militaire, adepte de Yanafal Tarnils

Compétences : Combat (lance 15W, épée et bouclier 12W), Equitation 5W, Commander 20W, Lire/écrire le Nouveau Pélorien 2W, Honnête 18, Courageux 5W, Clairvoyant 5W

Magie : Combat 2W, Magie Militaire 19, Chef de guerre 10W

Equipeement : La lame chantante 14, La lance du désespoir 2W

Kéner Gris-Regard

Guerrier Héortien, Porteur d'Epidémie de la tradition de Malia

Compétences : Combat (épée et bouclier 1W), Equitation 16, Mentir 10W, Lâche 2W, Cupide 5W, Cruel 19, Rancunier 20W, Vision Psychique 18, tradition de Malia 3W, Combat Psychique 4W, Voyage Psychique 17, Tracer cercle Chamanique 1W, Fuite Chamanique 15, Faire un fétiche 17.

Magie :

Fétiche : Sens des maladies 16 ; 3/jour

Fétiche : Souiller 3W ; 2/jour

Fétiche : Infecter 19 ; 3/jour

Fétiche : Vomisseur 15 ; 2/jour

Intégré : Fièvre Troublante

Equipeement : Le Glaive Suintant 15

Les brigands

Compétences : Combat 17, Fuir 13, Cupide 13, Lâche 12, Se cacher à couvert 20, Tendre un piège 5W

Magie : Combat 12

Chronique des Gwador

Année 1620 *Solara Tempora*

Voici l'histoire de Gudny, que l'on appelait Courre-Tempête. Il était le fils de Bjarn, qui était mort sur la colline d'Orlanth Victorieux lors d'un combat contre les lunaires, et le petit-fils de Harva Diseur du Sort qui avait été abattu à Boldhome, lui aussi en affrontant les Lunaires.

Gudny résidait à l'endroit que l'on nomme le Domaine de Gudny avec son épouse Dorsa Goldsdottir, et son ami alynx connu sous le surnom de Rôdeur des Ombres qui allait partout avec lui. Gudny était un puissant thane et un grand Godi d'Orlanth le Tonnant qui avait sa place dans le Cercle du Clan, où il s'efforçait de donner de sages conseils au Chef.

Près du Domaine de Gudny se trouvait la Clairière de Sigmund où vivait Sigmund Lame-des-Tempêtes, fidèle de Hedkoranth l'Aventureux. Les deux hommes étaient de grands amis, et ils avaient beaucoup voyagé et affronté de nombreux adversaires côte à côte. Il en était resté une très grande amitié entre eux.

Kulbrast, fils d'Offir, était alors le chef du clan des Gwador. Kulbrast était un homme bon, sage et fort, mais il était pris au piège par les Lunaires, et devait régner dans des circonstances difficiles. Lors de l'échec de la rébellion de Front-d'Etoile, de nombreux guerriers du clan Gwador étaient morts à la bataille. Daka Fal veilla sur leurs âmes lors de leur dernier voyage vers le Hall d'Orlanth. Le puissant Clan de Guerre avait été mis à genoux par les soldats rouges et leur magie du chaos. Pour sauver le clan de la destruction, les femmes, désormais dominantes par leur nombre, en prirent les rênes, détournant les Gwador du statut guerrier qui était le leur depuis l'aube des temps.

1.

Tout commença avec l'arrivée au *tula* des Gwador d'un étranger du Pays d'Héort. Son nom était Guétig et il apportait des nouvelles de la guerre que son peuple menait contre l'Empire. Il demanda à s'adresser à tous. Kulbrast convoqua donc l'assemblée au Hall du Conseil pour connaître la volonté du clan. Gudny arrivait en même temps que Sigmund, et la discussion était déjà vive, alors que Guétig n'avait même pas encore parlé.

« Pourquoi devrions-nous perdre notre temps à écouter son récit ? » demanda l'Eernalda du Cercle intérieur du clan, Menja Sangleplaie.

« Pourquoi avoir laissé ce traîne-fumier entrer dans notre *tula* ? » demanda Klang le Tueur.

« Nous devrions plutôt parler de la distribution des champs pour la saison à venir ! » cria Yorden Charrue-de-Fer, Barntar de l'Anneau et frère de Gudny, « Et des semailles ! »

« Qu'avez vous donc contre lui ? » demanda Gudny. « Je vous croyais hommes d'honneur ! Qu'a-t-il donc fait à toi, Klang, pour te mettre dans une telle colère ? »

« Nous, nous sommes des hommes d'honneur ! Mais ces gens du Sud ne connaissent rien à l'honneur. Quand j'ai combattu dans le Sud et qu'ils m'ont capturé, est-ce qu'ils ont demandé rançon ? Non ! Ils m'ont tranché les pieds ! Et ils m'ont laissé pourrir dans les bois ! Tuons-le ! »

« Yorden ! » lança Sigmund, « Les nouvelles du lointain n'ont-elles pas d'effet sur les moissons ? Est-ce que tu ignores que l'Empire attaque Orlanth lui-même dans ces guerres ? » Yorden ne dit plus rien.

Alors Argrath, l'un des Thanes d'armes de Kulbrast, s'avança et il s'adressa à Menja en ces termes : « Pourquoi craindre ce qu'il a à dire ? Ne sommes nous point les Gwador ? Nos adversaires ne tremblent-ils pas en voyant notre *fjrd* ? C'est à cause de gens comme toi que notre clan en est réduit à ce qu'il est maintenant. Nos voisins ne paient même plus les Sept Tributs, et ils osent même lancer des raids contre nous ! Nous sommes un clan puissant ! Nous ne pouvons plus nous cacher derrière les jupons des femmes ! Nous allons reprendre ce qui est à nous ! »

Menja ne pouvait que bafouiller, submergée par la colère, alors que tout le *fjrd* des guerriers poussa un grand cri de guerre pour répondre aux paroles enflammées d'Argrath.

« Écoutons ses nouvelles ! » dit Kulbrast fermement.

Guétig apportait des nouvelles du siège de Citadelle Blanche et des plans que les Lunaires avaient établis de célébrer la chute imminente du dernier symbole de la résistance à l'Empire. Il venait surtout demander de l'aide aux Gwador. « La citadelle blanche a besoin d'hommes pour la défendre » dit-il. « et il n'est pas de gens plus braves et plus hardis dans tout le pays des Quivinis que les Gwador, qui longtemps ont porté l'effroi au cœur de leurs ennemis ! » Il demanda au Clan d'envoyer des guerriers pour soutenir la cité contre l'envahisseur, ou de se soulever contre l'Empire.

Mais les Gwador avaient appris la prudence et non le courage lors de la rébellion de Kallyr. Ils choisirent de ne pas venir en aide à la Citadelle. Ceux de Menja triomphaient.

¹ Le *fjrd* est l'ensemble de tous les guerriers du clan, au sens large du mot guerrier. Autant les fermiers que les thanes d'armes et les Épées de Humakt.

Les compagnons lui répondirent qu'ils le feraient dès qu'ils seraient reposés et qu'ils auraient soigné leur compagnon blessé.

2.

Varax attendit le départ des Lunaires pour sortir des buissons et chercher ses amis. Kamour le retrouva errant dans les bois et le ramena au camp. Un nouveau combat faillit éclater car Argrath, dans le noir, les avait pris pour des ennemis ; mais la méprise ne dura pas, et le reste de la nuit se déroula dans le calme.

Au matin, Gudny pria Issaries de bénir leur voyage, après quoi ils continuèrent de chevaucher vers l'est à vive allure. Sur leur chemin, ils rencontrèrent une bande de cavaliers qui les saluèrent, et ils le leur rendirent bien. Leur chef s'appelait Joban Chevauche-Debout, chef de guerre du clan de la Crinière de Flèches, clan qui appartenait à la tribu des Pol Jonis. Gudny partagea le pain et la viande avec Joban, et ils discutèrent longtemps.

Quand on lui demanda pourquoi on l'appelait Chevauche-Debout, Joban accomplit une prouesse de tir à l'arc comme jamais aucun des Gwador n'en avait vu auparavant. Il se tint debout sur sa selle pendant que son cheval traversait la clairière au galop, et il vida tout un carquois en atteignant à chaque fois une marque qu'on avait faite sur un arbre proche.

Il s'avéra que les deux groupes allaient dans la même direction, mais Joban les avertit de ne pas se trouver sur son chemin par la suite. Gudny lui rappela alors la longue amitié et la bonne entente des Gwador avec les Pol Jonis, et lui fit présent de la patte d'un des Frères-Loup tués la veille. Joban remercia les compagnons pour ce présent et réaffirma l'amitié entre leurs peuples avant de reprendre son chemin. Les compagnons virent cette rencontre comme de bon augure, et s'en trouvèrent fort honorés.

Le groupe parvint alors à proximité de villages appartenant aux Gordes, et qui étaient placés entre eux et leur destination. Lothar suggéra de contourner ces villages par le sud et de remonter le lit de la rivière à l'abri du regard des Lunaires qui étaient dans la tour. Katla pensait que, par son lien d'empathie avec les chevaux, elle pourrait guider le groupe à travers les villages et que le lit de la rivière serait trop difficile pour les montures. Argrath essaya de la convaincre qu'il vallait mieux voyager par le lit de la rivière. Mais elle persistait. Gudny tenta alors de la charmer pour qu'elle abandonne son idée, mais elle le repoussa. Sigmund se dressa de toute sa taille et menaça de la jeter dans le lit de la rivière s'il le fallait, mais elle le ridiculisa.

Les compagnons comprirent qu'il était plus facile de cheminer silencieusement à travers les villages Gorde que de convaincre cette obstinée. Ils se mirent en route, mais nul autre son que le pas régulier des sabots de leurs chevaux ne vint troubler le silence de la nuit, sauf Katla qui gonflait d'orgueil. Au petit matin, ils étaient derrière la colline au flanc de laquelle se dressait la tour.

Le pic du sommet s'élevait plus haut que la pointe de la tour et fournissait ainsi aux compagnons une bonne vue du paysage, tout en les gardant à l'abri des regards. Ils espionnèrent les bâtiments et décidèrent d'assaillir l'enceinte à la nuit tombée en passant par les airs. Ils se poseraient sur le toit, et frapperaient.

Du sommet ils purent aussi apercevoir Joban et sa troupe qui revenaient de leur razzia contre les Gordes, avec quelques têtes de bétail qu'ils avaient capturées. Les pillards suivaient le fond de la vallée avec leurs chevaux, et bien en vue de la tour. Un petit détachement de cavaliers Lunaires vint à leur rencontre, mais repartit bien vite, avec quelques têtes de butin. Les Crinières de Flèches continuèrent tranquillement leur chemin.

Les compagnons devaient se préparer à l'attaque. Ils firent les danses de pouvoir et entonnèrent des chants aux dieux.

Gudny faisait des contorsions dans un cercle irrégulier en appelant la colère du Tonnant. Les béliers de Héler⁵ se rassemblèrent au dessus de la colline et la foudre crépita à travers les nuées.

Argrath, qui voulait massacrer les hommes rouges avec la foudre, en appela à la justice d'Orlanth, mais la brise moqueuse se détourna de lui ; Orlanth n'était pas satisfait. Argrath en appela alors à Mastakos pour accroître la vitesse de ses coups dans le combat à venir, mais il n'eut pas de réponse.

Sigmund fit appel à son lien avec le Grand Pesant et bénit une pierre pour faire s'écrouler les défenses magiques du toit. Kamour fit la danse sinieuse du Chat pour prendre les forces de l'Alynx mais tout ce qu'il en gagna fut un bout de queue et des moustaches. Lothar baigna ses lames dans du sang d'homme pour réveiller leur soif, tout en appelant à Humakt qu'il les aide à la satisfaire durant la nuit.

Katla fit la Danse du Bouclier des Flèches, mais aucune brise protectrice ne vint.

Varax fit appel au Taureau Tempête pour qu'il rende puissants les coups de sa hache, mais Ourox était encore irrité contre lui car il s'était caché aux Lunaires. Son daïmon allié Trancheuse de Têtes, qui vivait dans sa hache, refusa lui aussi de l'aider.

Il faut à présent conter comment leurs préparatifs furent interrompus. Soudain, un Uz tapota sur l'épaule de Kamour, et lui demanda ce que ses amis faisaient avec toute cette magie.

⁵ Orlanth captura les moutons à la tribu des Tempêtes lors de sa guerre contre la tribu de la Mer. Héler est leur Thane. Les grandes masses de nuages très cotonneux sont appelés le troupeau de Héler, mais les puissants nuages sombres de l'orage sont ses béliers. Voir *Thunder Rebels* pour plus de détails.

Argrath saisit les armes et fit face à l'énorme troll. Le poing de l'Uz le fracassa comme un revers négligent de masse d'arme, et Argrath vola de l'autre côté de la salle. Rires et moqueries. Alors le troll prit sa massue, bondit, et courut vers Argrath pour punir l'insolent. Il ménageait un énorme coup à deux mains, pour enfoncer l'humain dans le sol.

La lame d'Argrath, avec la vitesse de l'éclair, transperça soudain le troll.

Du sang Uz jaillit, comme d'une source d'eau noire, et l'Uz mourut, ou presque, du coup puissant qu'Argrath lui avait porté. L'homme des Gwandor s'assit alors, et vida sa gourde avec un sourire, au milieu des hourras de ses amis ainsi que de certains Uz. Argrath en tira une grande gloire, et il fut honoré par ses hôtes pour ce haut fait d'armes.

Varax qui ne pouvait refuser aucune sorte de boissons fermentées, accepta un stupide défi de beuverie. Les Uz furent assez surpris mais le prirent avec joie dans leur jeu. Ils furent encore plus surpris quand il descendit trois flacons de ce brûleur de pierre qu'ils appellent « bière ». Et encore plus surpris quand il rejeta le contenu de son estomac sur la table après le quatrième flacon et s'effondra sur le sol dans le coma.

Sigmund accepta un défi de bras de fer avec un troll ; et bien que son poignet fût enfoncé à l'intérieur de la table, il ne fut pas blessé. Kamour prit part à une compétition de tir à l'arc avec un chasseur troll et ne démérita pas.

Un candidat à l'initiation dans les voies de Zong le Chasseur devait passer une épreuve cette nuit-là. Il devait attraper un *enlo* recouvert de graisse, et puis arracher et manger le cœur. Katla fut invitée à courir contre lui. Un trollinet tout graisseux fut conduit dans la salle et relâché. Katla et le jeune candidat le poursuivirent longtemps, sous les rires, autour de la pièce et sous les tables. Mais c'est finalement Katla qui le coinça et le captura. Comme l'exigeait la tradition, elle lui trancha le cœur qu'elle devait manger, en ignorant les plaintes de la pathétique créature. Mais elle offrit le cœur à l'autre candidat, et gagna respect et honneur chez les Uz.

Une meilleure ambiance, plus respectueuse, s'était installée, et Gudny put enfin réciter son poème sur Kyger Litor et Orlanth combattant ensemble contre le Chaos, et sans interruption.

*Quand le Chaos et le désespoir descendaient,
Les deux grands ennemis qui combattaient encore,
Qui jamais ne servirent aucun roi ni maître,
L'homme des tempêtes, la femme des ténèbres,
Unirent leurs pouvoirs pour tuer l'ennemi*

*Quand Ragnaglar gagnait, la Terre fût ravagée ;
Ombres furent tuées ; Vents trouvaient la mort.
Nous ne servons jamais aucun roi ni maître,
L'homme des tempêtes, la femme des ténèbres !
Les ombres et les sylphes ensemble les défient.*

*Quand la Lune est Rouge et ravage nos contrées,
Orage et Nuit ne doivent pas se perdre alors.
Que jamais nous ne servions aucun roi ni maître,
L'homme des tempêtes, la femme des ténèbres,
Le fléau du Chaos, nous le vaincrons unis !*

Kozakang réfléchit un instant, et entonna le chant avec des paroles Uz, tantôt sourdes, tantôt perçantes comme des flèches. Les compagnons sentaient les vibrations du chant dans leur chair, et qui saisirent leurs angoisses dans le corps.

La reine sourit enfin, et par son immense et terrible sourire cannibale, les Gwandor surent que leurs exploits et leur chant lui avaient plus.

Elle demanda alors, toujours par Kozakang, comment ils empêcheraient les partisans du soleil de se venger sur son peuple s'ils exécutaient leur plan. Gudny expliqua qu'ils se serviraient de puissantes magies des tempêtes et que les hommes rouges ne pourraient pas alors ignorer que c'était Orlanth qui les avait frappés. La reine était satisfaite de cette réponse. « Les hommes de la lune sont nos ennemis à nous tous », grognait-elle, « et ils doivent être châtiés ».

Sur ces paroles, elle prit un sac qu'elle fit donner à Gudny. Elle fit dire que le sac contenait cinq ombres Déhoris¹⁰. « Ouvrez-le quand vous trouverez la lumière rouge. » Kozakang leur décrivit ensuite la composition de la garnison et leur dit qu'il y avait un sorcier lunaire qui possédait une lumière rouge. « Cette lumière rouge nous fait du mal, les ombres la détruiront. », dit-il. « C'est le prix de notre soutien ; vous devrez affronter cette lumière rouge. N'ouvrez pas le sac pour toute autre raison car les ombres attaquent tout ce qui n'est pas Uz. »

¹⁰ Déhoré est le père des esprits des ténèbres et des chamans trolls.

La reine Martoraz leur fit raconter alors l'histoire de certaines sœurs qui vivaient dans les montagnes Guhab. Elles avaient le contrôle d'anciens esprits de la terre et pourraient amener les compagnons dans la tour rouge avec facilité. On leur dit où trouver ces sœurs.



Gudny parla tard dans la nuit avec Kozakang et ils se séparèrent amis et alliés.

3.

Quand Elmal se leva dans le ciel, les compagnons étaient déjà partis vers les monts Guhab. Comme ils se rapprochaient de leur but, ils repèrent un camp sur le contrefort du massif juste en dessous d'une hutte de bois.

Alors qu'ils s'approchaient de la hutte, les douze hommes du camp montèrent rapidement sur des lamas et vinrent à leur rencontre. Le chef des Monteurs de Lamas les salua et se présenta comme Yurgwah Lance-Rouge du clan des Gyaldor.

Argrath, connaissait les Hauts-Lamas, et il les salua suivant les traditions Praxiennes et se présenta lui-même, ainsi que ses compagnons. Yurgwah demanda ce qu'ils avaient à faire sur cette montagne, et Argrath lui raconta leur quête pour trouver les sœurs Larve et demander leur aide dans une grande quête. Il demanda ensuite aux Monteurs de Lamas s'ils voulaient lui faire obstacle, et être ainsi expédiés au Monde inférieur.

Yurgwah les assura qu'il ne leur ferait point obstacle tant qu'ils ne feraient aucun mal aux sœurs. Après avoir fait jurer à Gudny et à Argrath de ne pas nuire à ces trois sages femmes, il les laissa entrer librement dans la hutte.

Il faut raconter ici que les sœurs Larve vivaient sur la montagne depuis plus longtemps qu'il n'est possible de se souvenir. Quand Orlanth conduisit la tribu des Tempêtes dans cette région, les sœurs Larve s'occupaient déjà des esprits des montagnes. Elles étaient presque toutes de vieilles sorcières acariâtres et ratatinées. À une exception près.

Quand la troupe des Gwandor demanda la permission d'entrer dans la cabane et dirent qu'ils venaient demander une faveur, une vieille voix criarde leur dit de déguerpir et leur décrit assez crûment ce qu'ils avaient plutôt à faire avec leurs moutons au lieu de venir les déranger. Gudny répondit qu'ils apportaient des présents pour les sages femmes de la montagne et qu'ils devaient avoir confondu cette hutte avec celle qu'ils recherchaient, car ici il n'y avait visiblement que des folles.

La porte s'ouvrit et la voix répondit : « Pourquoi n'avoir pas parlé de cadeaux plus tôt ? »

Les amis se courbèrent pour entrer dans la vieille cabane délabrée. Ils virent alors trois femmes qui les attendaient. La première était une vieille femme rabougrie, marquée par des rides profondes et avec un éclat insensé dans les yeux. Tout en marmonnant toute seule et en agitant un grua qui bouillait lentement, elle jeta un coup d'œil rapide au groupe. La seconde était tout aussi ratatinée, mais sa peau était complètement noire et ressemblait à du parchemin, presque comme une truie qui aurait été trop grillée sur un grand feu. Elle regarda les guerriers avec un air mauvais. La troisième était une jeune garce bien faite qui fixa aussitôt Varax dans les yeux, tout en faisant des mouvements grossièrement suggestifs à son intention. Le regard de Varax était rivé sur la coquette comme celui d'Ourox sur Uralda quand elle est en chaleur. Les femmes s'appelaient Lessa, Mendèh, et Borsana Yeux bleus.

Gudny salua les femmes et leur donna de riches présents en argent mais les sorcières ne furent pas impressionnées par ces mièvres cadeaux. Gudny leur parla des trolls et raconta comment la reine Martoraz les avait envoyés chercher le soutien des Sœurs pour attaquer les Lunaires dans leur Tour, et il leur demanda si elles accepteraient de les aider.

Argrath et Gudny parlèrent pendant longtemps avec Lessa et Mendèh pour tenter de les convaincre de frapper les hommes rouges. Ils durent écarter bien des objections, comme la crainte de représailles de la part de ceux des Broussailles, et ils réussirent à l'emporter en échange d'une récompense. Les Sœurs exigèrent une faveur.

Une bande de guerriers était venue à cheval à travers les plaines Praxiennes pour voir les femmes et elles ignoraient pourquoi.

« Occupez-vous d'eux », ordonnèrent-elles aux compagnons avant de les congédier.

Lorsque les compagnons sortirent de la hutte ils découvrirent que l'Ouroxi ne les avait pas accompagnés. Varax et Borsana n'avaient pas pris part à la conversation, et avaient passé leur temps à se conter fleurette. Ensuite, ils s'étaient adonnés à des ébats dans les fourrures. A la grande honte de Varax, il fut monté par la démonsse jusqu'à l'épuisement mais n'arriva point à la satisfaire. Il dormit le reste de l'après-midi jusqu'au soir, ne s'éveillant pas avant que les Monteurs de Lamas ne sortissent leur gourdes et que l'odeur de viande cuisinée n'embaume la brise du soir.

Mais reprenons l'histoire au moment où ses compagnons sortent de la hutte. Ils virent au loin une grande troupe guerrière qui chevauchait rapidement en haut du flanc de la montagne. Les compagnons prirent leurs armes et s'apprêtèrent à rencontrer les cavaliers en même temps que les guerriers Haut-Lamas.

Les Gwador saluèrent les cavaliers qui arrivaient. Les nouveaux venus étaient une troupe conduite par Vurthan Rage de Guerre, de la tribu des Dundéalos, qui fut une tribu que l'Empire avait officiellement dissoute pour s'être soulevée contre son autorité. Il était dans une Quête Héroïque pour tuer le Grand Sage de la Tour de Sartar, et il avait besoin du soutien des Sœurs pour y avoir accès. Les Gwador acceptèrent son serment de ne pas porter atteinte aux femmes et l'accompagnèrent dans la hutte.

C'est à cet instant qu'ils apprirent ce qui était arrivé à Varax car ils devaient enjamber son corps nu pour passer la porte. Mais lorsqu'ils voulurent le faire, on leur recommanda à nouveau d'aller faire joujou avec leurs moutons. Vurthan annonça quel était son dessein, et qu'il apportait des cadeaux pour les sages femmes. Alors, on les laissa entrer.

Rage de Guerre offrit aux Sœurs de beaux miroirs d'argent et des peignes pour leur chevelure. Ces présents plurent aux femmes.

Puis, Gudny réclama sa récompense pour avoir rendu une faveur aux femmes et les Sœurs acceptèrent d'invoquer une Larve au matin pour les conduire à la tour.

Les Gwador acceptèrent l'offre des Dundéalos de les aider dans leur assaut.

Argrath ayant entendu Varax se lamenter sur son honneur perdu, accepta vaillamment le défi de la jeune nymphe, qui détourna ses yeux de Rage de Guerre pour les porter vers lui. Il s'offrit généreusement à elle, pour prouver la virilité des Gwador.

Après qu'on eut ouï bien des cris de plaisirs féminins répétés dans la hutte, et qu'Argrath vint titubant à la lumière du feu, il ne pouvait plus y avoir de doute sur les prouesses du Gwador dans les fourrures.

Le reste de la nuit se déroula paisiblement. Gudny accepta l'hospitalité de Yurgwah et soupa auprès de son feu de camp. Ils parlèrent tard dans la nuit et renouvelèrent l'amitié entre les Gwador et les Hauts Lamas par un échange de cadeaux et de serments d'éternelle amitié.

Quand les compagnons se réveillèrent dans la matinée, les Sœurs dansaient dans un petit cercle devant la hutte et appelaient à elles leurs pouvoirs, psalmodiant dans une langue inquiétante. Les compagnons se préparèrent rapidement pour la bataille à venir et réveillèrent Vurthan et ses hommes. C'est alors qu'une grande larve sortit en creusant du flanc de la colline derrière la hutte. Sa largeur était quasiment d'une hauteur d'homme, et cette vue troubla tant les lamas que leurs maîtres peinèrent à les calmer. La larve écouta brièvement les Sœurs, se retourna et se mit à creuser dans la montagne. Les compagnons prirent leurs armes et suivirent aussitôt.

Le ver les emmena de l'Autre Côté pendant leur voyage car il ne leur fallut que dix minutes pour traverser les sept lieues qui les séparaient de leur destination. Ils sortirent du tunnel (qui se referma derrière eux) dans les oubliettes de la Tour. Dans une petite cellule, les sept compagnons, Noh, le suivant de Gudny, et les onze Dundéalos se retrouvaient donc un peu à l'étroit.

Pour crocheter la serrure de la porte, Gudny s'humilia devant le bouffon Noh. Finalement, il offrit deux jours d'absence de punition pour ses plaisanteries contre Klang le Tueur quand ils rentreraient chez eux.

Noh y réfléchissait encore quand Varax, lassé de ce débat puéril, décida de défoncer la porte avec ses immenses épaules. Hélas, c'est précisément à cet instant-là que Noh accepta l'offre, et se baissa devant la serrure.

On découvrit alors que la porte devait vraiment être très solide. Elle ne trembla même pas quand Varax la heurta, tout en écrasant Noh contre les panneaux de bois, avec toute la puissance que pouvait contenir cette masse impressionnante de muscles.

Après ce désastre, Gundy dut chuchoter très longtemps dans l'oreille de Noh, prenant une mine toujours plus défaite face aux refus répétés de celui-ci, et face à des contre-propositions toujours plus abracadabrantes pour le convaincre d'essayer la porte à nouveau. Finalement, Noh eut un sourire de pure malice, et chuchotta une dernière offre dans l'oreille de Gudny, qui, lassé, dit oui ; tout en prenant la mine la plus désolée qu'on lui avait jamais connue...

Quand la porte s'ouvrit, Varax bondit, et monta les escaliers à la charge avec un rugissement furieux. Gudny le suivait de près tandis que Lothar et les autres couraient derrière eux.

La tour faisait sept étages, dont un en sous-sol. La porte principale de la fortification était en haut d'un escalier de marches étroites au premier étage. Un grand hall dominait tout l'étage jusqu'au second qui n'était en fait qu'un balcon. Les marches de la tour n'étaient pas plus larges que des épaules d'homme, et la voûte qui menait aux étages était encore plus petite.

Varax tomba sur un serviteur malchanceux, et lui coupa la tête d'un revers de sa hache d'armes. En arrivant au rez-de-chaussée, il vit six hommes à demi vêtus mais hâtivement armés qui sortaient de deux salles du hall. Il se jeta sur eux en hurlant. Gudny émergea de l'escalier derrière lui et, après avoir fait appel à Orlanth, écrasa trois ennemis contre le mur opposé par un coup de vent violent. Entonnant son chant, Varax frappa un autre ennemi, le tranchant du front jusqu'à la ceinture. D'un geste irrité, Gudny envoya un autre guerrier contre le plafond avec un tourbillon Vadrudi¹¹. Varax asséna ses derniers coups mortels d'un revers nonchalant. Ils s'assurèrent qu'il n'y avait plus de guerriers dans la salle et coururent rattraper le reste de leur troupe.

¹¹ Vadrus est le Vent destructeur. Il fut tué pendant la Guerre des Dieux mais on peut encore invoquer ses enfants, les vents mauvais.

Pendant que ce combat faisait rage au rez-de-chaussée, Lothar conduisait la charge au premier étage pour prendre le contrôle de la porte principale de la tour. Quand ils firent irruption dans le hall, Lothar repéra des hommes au balcon et il courut en haut des marches pour s'en occuper. Avec un rictus de combat sinistre et impassible, Lothar donna la mort à un garde et il s'avança sur le balcon. Trois rejets de Shepelkirt¹², et trois lames courbées de Yanafal étaient prêtes à l'attaque.

Sigmund suivait Lothar au second étage et il bloqua la porte avec Katla, avant de monter en haut de l'escalier.

Vurthan et ses hommes attaquèrent par l'arrière et se dispersèrent dans le hall, tuant les soldats encore endormis, et ils firent ensuite appel à leur magie pour sauter au second étage où ils surprirent les Yanafalis de dos. Bien qu'ils aient trahi Humakt, ils détenaient encore un peu de sa magie en eux, et ils expédièrent trois des guerriers Dundéalos au Hall d'Orlanth avant de tomber sous leurs lames. Les Dundéalos poussèrent un grand cri et montèrent à l'étage suivant. Ils nettoyèrent toutes les salles, cherchant le Sage Rouge.

Lothar conduisit ses compagnons - y compris Varax et Gudny - au quatrième étage, le dernier sur cet escalier.

A cet étage, les sages et les sorciers avaient organisé leurs défenses et étaient en train d'accomplir un rituel chaotique. Au centre de la pièce se trouvait un grand trépied avec une pierre rouge étincelante qui y était suspendue. Le sorcier désigna Lothar du doigt avec un sourire féroce, et la pierre lança un éclair brillant de lumière rouge corrompue sur l'Humakti. Lothar détourna le faisceau à l'aide de Létifère, l'épée de sa main gauche. Les sages finirent leurs incantations et envoyèrent un nuage rouge maléfique pour rendre Lothar fou mais il l'ignora. Ils s'enfuirent avant que Lothar ne puisse les atteindre de ses lames, et le Carmanien sourit à nouveau. L'arrogance de son visage se changea en terreur quand Argrath demanda à Mastakos de descendre le trépied d'un étage et de priver ainsi le Carmanien de son pouvoir. Malgré leur surprise, les Mages réussirent à concentrer leur magie sur Lothar et à l'envoyer au sol avec une déflagration écarlate avant de s'enfuir en haut des marches.

Plus bas, Gudny et Varax attendaient de monter au quatrième étage. Varax, derrière Gudny, sentit dans l'air la magie rouge. « Ça sent bizarre », dit-il, « on dirait du... CHAOS!!! »

« O Mère de Vie¹³, protège moi ! » s'exclama Gudny, alors que l'Uroxi entraînait dans la frénésie de combat et essayait de forcer le passage vers l'étage supérieur. Gudny se jeta de côté pour ne pas être piétiné et à ce moment-là, il vit le trépied apparaître au milieu du hall. Il le reconnut aussitôt comme la lumière rouge que la reine Martoraz voulait voir détruite. D'une chiquenaude, il libéra les Ombres Déhoris de leur sac ; elles étaient de terrifiantes masses de Ténèbre qui se répandirent soudain comme des immenses poulpes de noirceur, et elles en recouvrirent la pierre de lune étincelante. Des daïmons rouges s'élevèrent au dessus de la pierre pour tenter de combattre les ombres, mais le combat fut vite terminé et la pierre, les esprits de lune et les ombres disparurent dans un soudain rétrécissement du Noir.

Avec la destruction de la pierre de lune, la souillure du chaos se dissipa et Varax se calma, et heureusement il n'avait blessé aucun de ses amis durant sa Rage.

Ils se regroupèrent au quatrième étage pendant que Noh déverrouillait la porte menant au cinquième. Les Dundéalos y rejoignirent les compagnons après la fin du combat.

Varax conduisit à nouveau la charge vers le dernier étage. Ils arrivèrent à un petit palier. Des portes fermées conduisaient à droite et à gauche, tandis qu'une trappe au plafond menait sur le toit. Sigmund portait Lothar sur son épaule.

Varax ouvrit la porte de gauche pendant que Gudny préparait un vent glacial. Un jeune sage avec une barbe de crin tentait de verrouiller la porte quand elle s'ouvrit brutalement et Gudny le fit s'évanouir d'un coup de vent. La salle ne contenait rien qui intéressa les compagnons.

Argrath ouvrit la porte de droite pendant que Gudny préparait un autre vent mais la salle était vide. Sur une table près du lit se trouvait une lampe qui brûla le sang d'Argrath quand il l'essaya.

Le Dundéalos fit irruption sur le toit et y trouva les sages et les sorciers qui tentaient de s'échapper sur un rayon de lune. Il les fit tous brûler, sauf un sorcier qui rit des ses tentatives, et s'enfuit en volant.

Les Gwador rassemblèrent tous les livres qu'ils pouvaient transporter et, prenant Lothar, ils appelèrent les Umbrolis qui les attendaient pour être emportés hors de la tour.

Les Dundéalos firent appel à Mastakos qui les amena au sol.

...Suite au prochain numéro

¹² « Sang Empoisonné », nom que les Orlanthis donnent à la Déesse rouge. Yanafal Tarnils est un des Sept Mères, dieu de la guerre des Lunaires et maître des cimenterres.

¹³ Ernalda est la mère de vie. Elle a par ailleurs donné à Orlanth le Bouclier d'Arran, ce qui justifie qu'on fasse appel à elle pour sa protection.

Somme Exhaustive et Futile des Recherches, Mémoires et Visions des Erudits de l'Ambigu

Tome XXVII : Empire Lunaire – Armées – Équipement militaire – Gourde

Les gourdes font partie de l'équipement standard des légionnaires de l'Empire Lunaire. Les soldats n'en sont cependant pas équipés en permanence, tout dépend du cadre de la mission dans laquelle ils agissent. Les modèles en cuivre ou en peau sont les plus courants, mais cela varie aussi en fonction du régiment et des régions dans lesquelles ils servent. Le panachage de types de gourdes est possible, voire courant dans certaines zones désertiques.



Version particulière des
gourdes Lunaires

En ce qui concerne le port de la gourde, cela dépend du type d'unité. Cependant et en règle générale, les cavaliers ont tendance à accrocher leurs gourdes attachées à la selle du cheval, alors que l'infanterie pour sa part la place au niveau du paquetage proprement dit (qui consiste pour la majorité des troupes de base en un baluchon, attaché à la lance, au faisceau de javelots, ou au pilum, ou plus rarement en un sac maintenu sur le dos par des courroies) soit en bandoulière. On ne rencontre pas, sauf cas exceptionnels (initiatives personnelles), de gourdes attachées à la ceinture et ce ne peut être que la résultante d'un bricolage ou d'une mauvaise utilisation du matériel réglementaire (qui, prouvant un manque de rigueur et de discipline, fait systématiquement l'objet d'un rapport aux autorités militaires compétentes afin d'être sanctionné). Cependant, il est possible de penser, à tort, que certaines unités portent leurs gourdes à la ceinture : de nombreux légionnaires, bien que transportant leur gourde en bandoulière, passent leur ceinturon par-dessus la lanière de celle-ci afin d'éviter qu'elle ne se promène. Quant à savoir si la gourde se place du côté gauche ou droit, cela dépend essentiellement du type d'unité. La décision est prise en fonction de l'armement de dotation : les archers ont généralement la gourde sur le côté gauche, du fait de la présence sur le côté droit du carquois; l'infanterie de type "phalange", elle, la dispose à droite pour faciliter les mouvements en formation de marche, en raison d'une part du bouclier porté à gauche et qui présente un encombrement conséquent (il s'agit bien sûr de la formation de marche en terrain hostile, le bouclier étant sinon transporté sur le dos), mais d'autre part, du fait de la présence éventuelle d'une petite arme de contact (généralement le glaive ou le cimenterre d'infanterie). Il est à noter cependant que dans un certain nombre d'unités, le port de la gourde, dépendant de l'armement du soldat et par-là même de sa main dominante peut ne pas être uniforme. Enfin, certaines variations qui pourraient paraître peu logiques au premier abord, comme celle adoptée par les phalanges de marbre dans Prax sont dues à des impératifs régionaux : Ces dernières étaient en effet lors de manœuvres dans Prax ou la Désolation sujettes à des attaques particulièrement vicieuses de la part de certains nomades qui prenaient pour cible leurs réserves d'eau. Il fut donc convenu que les gourdes individuelles seraient portées sous le bouclier pour la durée de la campagne.

Cette étude ne fait qu'effleurer ce sujet merveilleux qu'est le port de la gourde. Le lecteur désireux de se renseigner plus avant pourra se reporter avec profit aux travaux suivants :

- « **Manuel de Discipline Générale du Légionnaire** : ref : LA210 - b47 » : disponible dans toutes les garnisons lunaires (lire notamment le chapitre sur le port de la tenue).
- « **La Gourde, cette merveilleuse invention** » : par Istirion le Sage Alcoolique : disponible dans certains temples d'Uléria et de Lankhor Mhy, le côté militaire n'est quasiment pas exploité, mais cet ouvrage contient un chapitre très intéressant sur les divers matériaux pouvant être utilisés (le paragraphe sur la peau de génisse est exceptionnel).
- « **Ma Guerre dans la Désolation** », de Caudius Tinius : Ce récit, écrit par un soldat de la Phalange de Marbre fourmille d'anecdotes tantôt cocasses, tantôt tragiques, et retranscrit entre autre les discussions qui ont mené au port de la gourde sous le bouclier.
- « **Minutes Judiciaires de Glamour, Vol XLV, class. K8.78, N°45, titre 7** » : Il s'agit du procès du célèbre gaucher Iminus Tentrus qui permit par la suite le port du cimenterre sur le côté droit et de la gourde sur le côté gauche dans les légions frontalières de Tarsh pour les gauchers. Contient une étude très précise sur la gourde et son encombrement.



Casque Héortien de la
famille Bonnebière

DANOLD



LA SAGA DU CANARD

EPISODE 1
LA GENESE

A KARSE, GRAND
PORT DE MANIRJA...

JE M'PRESENTE JE
M'APPELLE DANOLD, J'VOUDRAIS
BIEN REUSSIR MA VIE ETRE
AIME... ETRE BEAU GAGNER DES
LUNARS, ET PUIS CONQUERIR
* TOUT SARTAR *

UN CANARD A' LA VOIX
GRINÇANTE AVANCAIT D'UN
PAS DÉCIDÉ... (ET POURQUOI
PAS?)

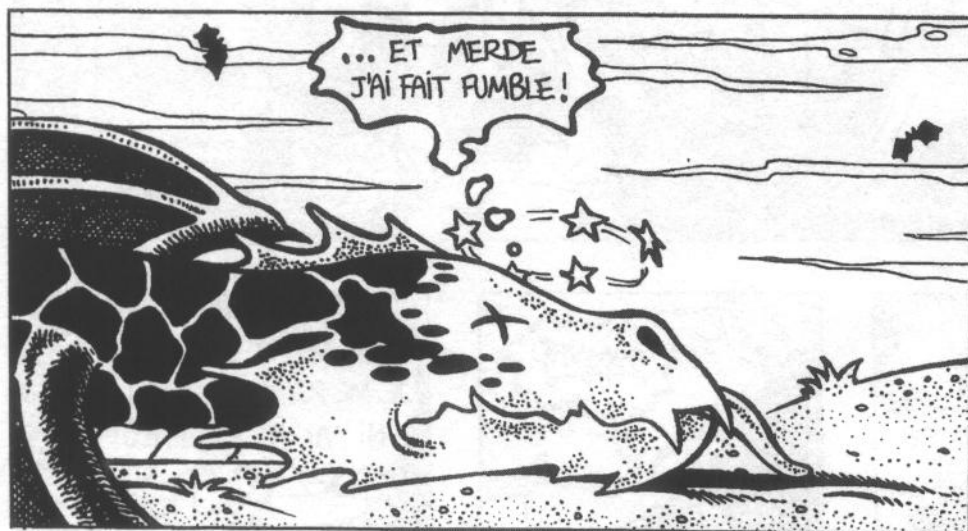
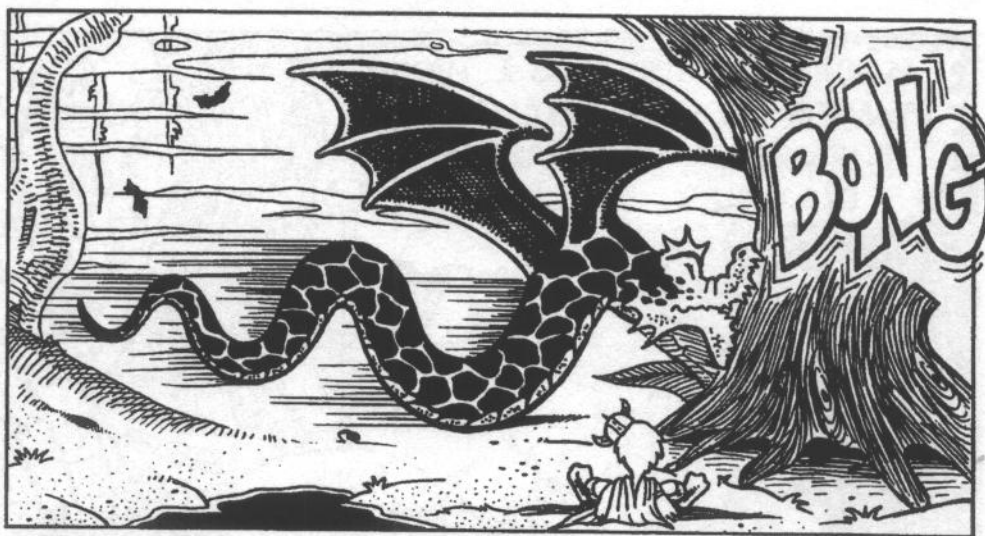
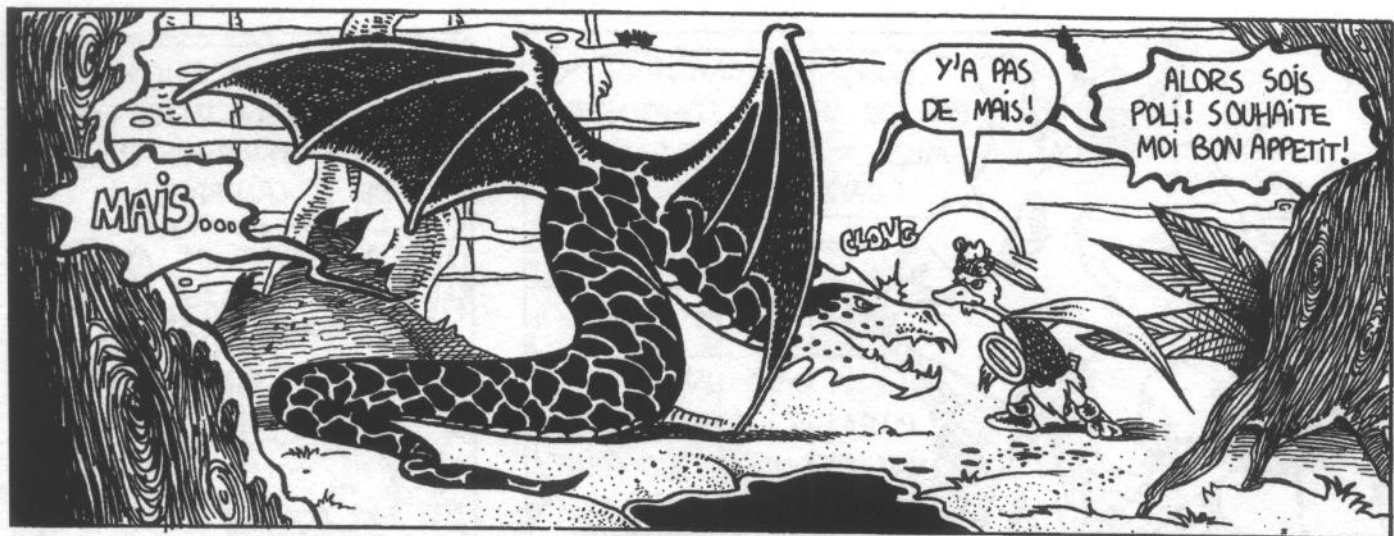
TRÈS JEUNE, J'AI DÉCIDÉ DE
DEVENIR UN HEROS ET DE CONQUERIR
GLORANTHA. BON, IL EST TRÈS NET
QUE JE SUIS UN HÉROS...

IL NE ME RESTE
DONC PLUS QU'A
CONQUERIR...

GLORANTHA !







LE SORT EN ETAIT JETÉ! CE JOUR LA' A' KARSE,
UN HEROS ETAIT NÉ! UN HEROS, CERTES, MAIS QUEL HEROS!
CETTE PRESTANCE, CETTE CLASSE, CETTE FOUGUE, CETTE ... OUI, C'ÉTAIT ...

... DANOLD LE CANARD !!!

HERO WARS

NOM

PHYSIQUE

DESCRIPTION

MENTAL

TRAITS DE CARACTÈRES

COMBAT AU CONTACT

À DISTANCE

ARMURE

ÉTAT PHYSIQUE

GRIMOIRES / AFFINITÉS

SECRETS

EQUIPEMENT

RICHESSSE

MONTURE

RELATIONS / COMPAGNONS

Qui est Argrath ?

Le texte qui suit est le fruit d'une longue discussion entre plusieurs érudits Gloranthiens au sujet du fameux mythe d'Argrath. Il a été établi au vu de tous les documents disponibles à l'heure actuelle sur ce grand personnage, à savoir principalement « Le Roi de Sartar », « Danold », et quelques autres documents majeurs comme « Glorantha ».

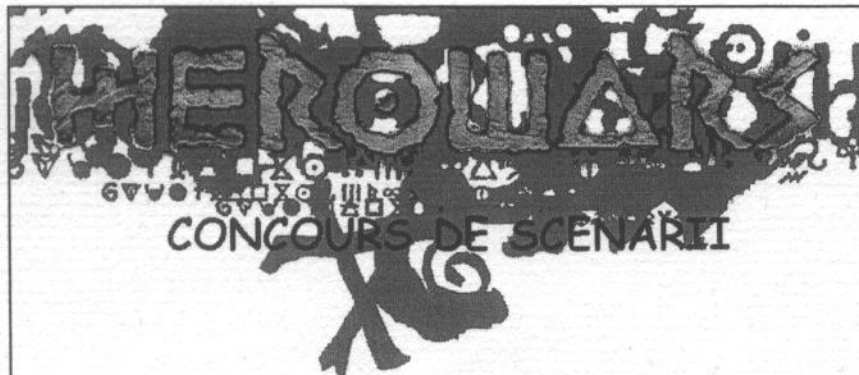
- # 1 Le Roi de Sartar dit en gros la vérité. Argrath est le héros qui détruit la lune rouge et sauve le monde.
- V 2 Il y a plusieurs Argrath qu'on a confondus : Argrath le Dracophile, Argrath Taureau-Blanc de Prax, Garrath Epée-aiguisée de Pavis, etc...
- P 3 Kallyr Front d'Etoile est Argrath
- N 4 Argrath est en fait Arkat
- P 5 Argrath est un des nombreux Arkat
- P 6 Arkat est un des nombreux Argrath
- V 7 Greg Stafford s'en fiche de savoir qui est Argrath
- ? 8 Argrath est Gbaji
- P 9 Aux JO des Argrath, les clés du Royaume au médaille d'or
- V 10 Argrath est le PJ de Eliot Richmond
- J 11 TON personnage est Argrath !
- ? 12 Il y a en réalité une 24ème rumeur sur Argrath
- N 13 Argrath est vendu aux Dragons
- ? 14 "Je suis Argrath tout comme mon chien d'ailleurs."
—Un bouffon anonyme en 1623 S.T.
- # 15 Danold le canard est Argrath
- ? 15 bis "Impossible, Danold tue Argrath et Harrek les yeux fermés"
- ? 16 Temertain est Argrath. La Saga d'Argrath est en fait une habile satire de la vie politique Boldhomienne durant les années de l'Occupation par les Lunaires. Par exemple, la "Chauve-Souris Pourpre" représente Estal Donge, grasse, rouge, et manipulatrice épouse du Prince...
- P 17 Argrath est un usurpateur sans aucune légitimité sur le trône de Sartar (la vraie héritière est Kallyr Front d'Etoile et elle disparaît étrangement).
- ? 18 Argrath s'est voué au dieu maléfique Gagarth (remarquez la parenté des noms)
- # 19 Argrath est en fait un agent lunaire (reste à savoir de quelle faction des Lunaires: Lune Blanche ?).
- ? 20 Argrath est Argrath : car l'histoire est toujours écrite par les vainqueurs...
- # 21 Frédéric Ferro est Argrath
- P 22 "Argrath" est juste un mot heortien signifiant "Libérateur". Il y a une attente générale d'un "Argrath" mais il n'y a aucun vrai Argrath.
- F 23 Argrath est le Champion Eternel de l'Equilibre et il s'est trompé de jeu ;)



Danold est Argarth ?

Index des rumeurs :

- V : Vrai
- F : Faux
- P : Plus vrai que faux
- # : Faux, mais comportant une part de vérité
- N : Selon la volonté du Narrateur
- J : Selon la volonté du Joueur
- ? : Que sais-je?



PRAX



MultiSim



Concours ouvert du 20 septembre au 4 décembre

Remise de prix

1er prix :

Parution du scénario sur le site www.casusbelli.com
Bon d'achat de 500 FF dans la gamme des produits Multisim
1 abonnement d'un an à Casus Belli

2e prix :

Parution du scénario sur le site www.casusbelli.com
Bon d'achat de 300 FF dans la gamme des produits Multisim
1 abonnement de 6 mois à Casus Belli

3e prix :

Parution du scénario sur le site www.casusbelli.com
Prochain supplément dans l'univers d'Herowars
1 abonnement de 6 mois à Casus Belli

Du 4 au 10e gagnants :

Parution du scénario sur le site www.casusbelli.com
Prochain supplément dans l'univers d'Hérowars

Du 11e au 20e gagnants :

Choix d'un supplément (valeur entre 100 et 150 FF)
parmi 5 suppléments de la gamme Multisim

Extrait du règlement

Ce scénario d'initiation à Hero Wars doit :

- faire découvrir des particularités de Glorantha ;
- inclure des phases de « role-play » et de combat ;
- pouvoir être joué en une session (env. 6 heures) ;
- comporter impérativement entre 40 000 et 60 000 signes (espaces compris) ;
- guider suffisamment un MJ débutant ;
- donner les indications indispensables sur les PNJ (culte et culture) et le background de l'aventure sans qu'il soit nécessaire ni de se référer à d'autres ouvrages que « Heros Wars » et « Glorantha » ni de passer plus d'une demi-heure à les expliquer aux joueurs ;

Intégralité du règlement sur
<http://pavis.free.fr/prax>

Tous les concurrents verront leur scénario publié sur le site Prax : [http:// pavis.free.fr](http://pavis.free.fr)

Envoyez vos propositions à (Fichier RTF ou .htm Images .jpg ou .gif) à : herowars@caramail.com
Disquettes à Casus Belli concours Hero Wars, 4, rue St Nicolas, 75012 PARIS

Prochain numéro : 1^{er} février 2001

Mythe et histoire de la tribu des culbréas
Le clan Marthiording
Un marché Praxien
La porte des Morts : un grand scénario
Les Chroniques des Gwandors
Et la suite des aventures de Danold !

